



(791)

**REF.: Aprueba “Instructivo de Diseño y Desarrollo de Cursos en Modalidad a Distancia E-learning y Blended para Programas Sociales del Fondo Nacional de Capacitación, Becas Laborales, Transferencias al Sector Público y Extrapresupuestarios, para el año 2023”.**

**RESOLUCIÓN EXENTA N°4027/**

**SANTIAGO, 23 de noviembre 2022.**

**VISTO:**

Lo dispuesto en los artículos 6° y 7° de la Constitución Política de la República; la Ley N°19.880, que establece Bases de los Procedimientos Administrativos que Rigen los Actos de los Órganos de la Administración del Estado; la Ley N°19.518; el D.F.L. 1/19.653 de 2000, del Ministerio Secretaría General de la Presidencia, que fija texto refundido, coordinado y sistematizado de la Ley N°18.575, Orgánica Constitucional de Bases Generales de la Administración del Estado; el Decreto Exento N°101, de 13 de mayo de 2022, del Ministerio del Trabajo y Previsión Social, que dispone orden de subrogación del Director del Servicio Nacional de Capacitación y Empleo; el Decreto N°98, de 31 de octubre de 1997, que aprueba Reglamento General de la Ley N°19.518; la Resolución Exenta N°7, de 26 de marzo de 2019, que fija normas sobre exención del trámite de toma de razón de la Contraloría General de la República.

**CONSIDERANDO:**

1.- Que, el artículo 1° de la Ley N°19.518 establece que *“El sistema de Capacitación y Empleo, con el objeto de promover el desarrollo de las competencias laborales de los trabajadores y trabajadoras, a fin de contribuir a un adecuado nivel de empleo, mejorar la productividad de las personas que trabajan y las empresas, así como la calidad de los procesos y productos”.*

Con dicho objeto, se ha establecido en los artículos 44 y siguientes de la citada norma legal, un Fondo Nacional de Capacitación para financiar acciones, programas y asistencia técnica en el campo de la formación y capacitación de los recursos humanos, en conformidad a las prioridades y programas que se hayan fijado para el año y los recursos que fije para ello la Ley de Presupuesto.

2.- Que el surgimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), conjuntamente con una conceptualización de la educación como un proceso que se extiende a lo largo de la vida, han hecho que la educación a distancia pueda considerarse en estos momentos como una alternativa real a la educación presencial, razón por la que este Servicio Nacional ha estimado necesario incluir en los concursos públicos y llamados a licitación pública de programas de capacitación, la presentación y ejecución de cursos en modalidad a distancia, específicamente la Modalidad E-learning y Blended.

3.- Que, mediante Providencia N°2286, de 8 de agosto de 2022, el Departamento de Capacitación a Personas solicita la revisión y aprobación del “Instructivo de Diseño y Desarrollo de Cursos en Modalidad a Distancia E-learning y Blended para Programas Sociales del Fondo Nacional de Capacitación, Becas Laborales y Extrapresupuestarios, para el año 2023”, estableciendo los principales conceptos, características de esta modalidad de ejecución, tipos de apoyo y procedimientos especiales.

4.- Que el artículo 85 de la ley N°19.518, faculta a este Servicio Nacional a dictar instrucciones generales.

**RESUELVO:**

1.- Apruébase el “**Instructivo de Diseño y Desarrollo de Cursos en Modalidad a Distancia E-learning y Blended para Programas Sociales del Fondo Nacional de Capacitación, Becas Laborales, Transferencias al Sector Público Extrapresupuestarios, para el año 2023**”, cuyo texto es el siguiente:

I.	SOBRE EL MODELO E-ELARNING.....	3
1.	INTRODUCCIÓN.....	3
2.	PRESENTACIÓN.....	3
3.	CARACTERÍSTICAS, DEFINICIONES DE TIPO DE CAPACITACIÓN, ACTIVIDADES Y ROLES EN CAPACITACIÓN E-LEARNING Y BLENDED.....	4
3.1.	CARACTERÍSTICAS DE LA CAPACITACIÓN E-LEARNING.....	4
3.2.1.	CAPACITACIÓN E-LEARNING.....	4
3.2.2.	CAPACITACIÓN BLENDED.....	4
3.5.	ROLES O PERFILES EN CAPACITACIÓN E-LEARNING O BLENDED.....	6
3.5.1.	Rol para el Diseño de cursos.....	6
3.5.2.	Rol para la ejecución de cursos.....	6
3.5.3.	Rol para el monitoreo de cursos.....	7
4.	PLATAFORMAS PARA EL DESARROLLO DE CURSOS EN MODALIDAD E-LEARNING O BLENDED.....	8
5.	INDICADORES DE DESEMPEÑO A MEDIR EN LOS CURSOS DE CAPACITACIÓN Y MÓDULOS A EJECUTARSE EN MODALIDAD E-LEARNING.....	9
II.	DESARROLLO DE CURSOS EN MODALIDAD E-ELEARNING O BLENDED.....	13
1.	PROCESO DE CODIFICACIÓN DE CURSOS E-LEARNING EN SISTEMA INTEGRADO DE CAPACITACIÓN (SIC).....	13
1.1.	RESPECTO DE LA CODIFICACIÓN DE CURSOS/MÓDULOS.....	13
1.2.	CONEXIÓN CON SIC.....	13
1.3.	PROCEDIMIENTO DE CONEXIÓN CON API SENCE.....	14
2.	APOYO Y SOPORTE TÉCNICO PARA CURSOS E-LEARNING O BLENDED.....	15
3.	PROCESO DE CARGA DE CURSO Y CONTENIDO EN MODALIDAD E-LEARNING O BLENDED.....	15
4.	REGLAS DE DISTRIBUCIÓN DE LAS HORAS DE LOS CURSOS EN MODALIDAD E-LEARNING Y BLENDED.....	17
5.	ESTRUCTURA NECESARIA PARA LA CREACIÓN DE CURSOS DE CAPACITACIÓN A EJECUTARSE EN MODALIDAD E-LEARNING O BLENDED.....	17
5.1.	INDICACIONES PARA EL DISEÑO DEL CURSO Y CONTENIDO.....	17
5.2.	DISEÑO DE MEDIOS UTILIZADOS EN LA PLATAFORMA.....	19
5.3.	TECNOLOGÍA, EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA.....	20
6.	EJECUCIÓN DE CURSOS E-LEARNING O BLENDED.....	21
6.1.	PROCESO PREVIO AL INICIO DE CURSOS.....	21
6.2.	PROCESO DE INICIO DE CURSOS.....	21
7.	CONSIDERACIONES PARA LOS CURSOS E-LEARNING Y BLENDED.....	21
7.1.	ESTRUCTURA DEL CURSO Y CONFIGURACIÓN.....	21
7.2.	RECOMENDACIONES PARA TENER EN CUENTA.....	24
8.	ANEXOS.....	25
	ANEXO N°1. ACTIVIDADES Y RECURSOS DISPONIBLES EN LA PLATAFORMA AULA DIGITAL.....	25
	ANEXO N°2. INSTRUCCIONES PARA EL DISEÑO DE MÓDULOS EN LMS PROPIO O AULA DIGITAL DE CURSOS CON MODALIDAD INSTRUCCIONAL E-LEARNING Y BLENDED.....	33

## **I. SOBRE EL MODELO E-ELARNING.**

### **1. INTRODUCCIÓN**

Hasta hace poco tiempo la educación a distancia era considerada como una forma de educación a la cual solo accedían aquellas personas que no tenían posibilidad de asistir a la educación presencial. Sin embargo, el surgimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), juntamente con una conceptualización de la educación como un proceso que se extiende a lo largo de la vida, han hecho que la educación a distancia se considere en la actualidad como una alternativa real a la educación presencial<sup>1</sup>.

El uso de las TICs en la educación a distancia ha permitido una visión más moderna de este tipo de modalidad y ha conseguido superar uno de los mayores obstáculos que históricamente habían impedido que se manifestara con fuerza como una modalidad de enseñanza válida y eficiente, cual es la falta de posibilidad de interacción entre participantes y Tutor Administrativo.

Mediante los avances tecnológicos los sistemas informáticos incorporan el uso de Internet y aparecen así las Plataformas o soportes formativos, resignificando el concepto tradicional de educación a distancia, incorporándose el de E-learning<sup>2</sup> o capacitación virtual.

Las TICs han permitido concretar la flexibilización de programas y cursos a distancia, en especial a través de E-learning lo que ha facilitado la interacción, el acceso a la información y otras características que la educación a distancia de las primeras generaciones no lograba satisfacer.

### **2. PRESENTACIÓN**

El Servicio Nacional de Capacitación y Empleo, en adelante el Sence, ha estimado necesario incluir en los concursos públicos y llamados a licitación pública de programas de capacitación que se realicen en el marco de los Programas del Fondo Nacional de Capacitación, Becas Laborales, Transferencias al Sector Público y Programas Extrapresupuestarios, la presentación y ejecución de cursos de capacitación en modalidad a distancia, específicamente E-Learning y Blended (también denominada semipresencial o combinada).

De este modo, el objetivo del presente instructivo es definir los estándares tecnológicos y andragógicos que deberán satisfacer ambas modalidades de capacitación y entregar orientaciones a los Ejecutores de las condiciones que deberá cumplir este tipo de capacitación, lo que les permitirá anticiparse a la preparación de sus propuestas de capacitación.

Para los cursos en modalidad E-Learning o Blended los Ejecutores, podrán hacer uso de sistemas tecnológicos denominados Plataformas de Gestión de Aprendizaje (LMS por su sigla en inglés<sup>3</sup>). De esta manera, tendrán la opción de elegir la plataforma tecnológica para desarrollar sus cursos entre una gratuita administrada por Sence denominada Aula Digital o a través de la implementación y administración de su propia plataforma las que serán explicadas en este documento.

En el proceso de concursos o licitaciones públicas, cada Oferente deberá definir en cuál tipo de plataforma implementará sus cursos y conforme a aquello presentar sus propuestas técnicas. En caso resultar seleccionado, el Ejecutor deberá hacer uso exclusivo de ésta en la ejecución del programa. Independiente que para otro programa o curso de Sence esté utilizando otra plataforma.

Cualquier otro tipo de aplicación tecnológica que no sea LMS, como por ejemplo Zoom, Meet u otras similares<sup>4</sup>, no es regulada por este Instructivo.

---

<sup>1</sup> Cabero, 2007; Sangrá, 2002 en Rev. Pensamiento Educativo, Vol. 41, N°2, 2007. pp. 101-114. Adriana Vergara G

<sup>2</sup> García, 2001. en Rev. Pensamiento Educativo, Vol. 41, N°2, 2007. pp. 101-114. Adriana Vergara G

<sup>3</sup> Learning Management System (LMS)

<sup>4</sup> Estas aplicaciones tecnológicas son Sistemas de Conferencia web. En definitiva, estos se deben incorporar al LMS.

### 3. CARACTERÍSTICAS, DEFINICIONES DE TIPO DE CAPACITACIÓN, ACTIVIDADES Y ROLES EN CAPACITACIÓN E-LEARNING Y BLENDED

#### 3.1. CARACTERÍSTICAS DE LA CAPACITACIÓN E-LEARNING

**Flexibilidad horaria:** es una particularidad importante a tener en consideración pues con esto se facilita que las personas participantes puedan estudiar en cualquier momento y cumplir con las exigencias del curso, respetando un calendario de trabajo acordado, administrando sus propios tiempos. En esta lógica, pueden comunicarse entre participantes o con su Tutor Académico, sin la limitación de tiempo y espacio que tiene la modalidad presencial.

**Accesibilidad e Inclusión:** la capacitación E-Learning facilita el acceso, disminuyendo las barreras físicas, ya que cada participante, desde su lugar de trabajo o desde su hogar, podrá acceder a los materiales del curso, sin necesidad de tener que asistir a una sala de clases o a la biblioteca. Además, facilita que personas con limitaciones de movilidad puedan participar de este tipo de capacitaciones.

**Formación personalizada:** cada participante debe cumplir determinadas exigencias, pero existen opciones para satisfacer intereses y necesidades individuales. Quien participa de un curso debe percibir que el curso está dirigido directamente a él o a ella.

**Seguimiento del proceso formativo:** a través de herramientas tecnológicas se puede contar con un sistema que facilite el trabajo del Tutor en cuanto a mantener un registro actualizado y automático de las personas participantes en relación con el cumplimiento de las tareas, evaluaciones y fechas acordadas. El seguimiento por parte de quien realiza la labor del Tutor es fundamental en la modalidad E-Learning.

**Variedad de formatos:** la modalidad E-Learning permite el uso de una amplia gama de formatos de audio, video, multimedios, realidad aumentada, entre otros, y todos integrados en un solo ambiente de aprendizaje, lo cual ayuda a aquellas personas participantes que tienen diferentes formas de aprender o de aproximarse al estudio de un tema. Esto es fundamental para provocar una experiencia de aprendizaje significativo. (Algunos formatos son los Paquetes SCORM y los H5P.)<sup>5</sup>

#### 3.2. MODALIDADES INSTRUCCIONALES DE CURSOS

La ejecución de cursos de capacitación se podrá realizar en dos modalidades instruccionales:

##### 3.2.1. CAPACITACIÓN E-LEARNING

Se entiende por capacitación E-Learning aquella modalidad de enseñanza a distancia, a través de internet, que permite a quien participa de un curso desarrollar el proceso de enseñanza - aprendizaje de manera integrada, utilizando redes virtuales con recursos informáticos de comunicación y producción, provistas a través de las herramientas disponibles en una Plataforma LMS y en la que las personas que interactúan pueden estar temporal y geográficamente dispersos.

El Sence considerará cursos en modalidad E-Learning a aquellos en que el 100% de los módulos se realicen y evalúen a distancia a través de medios virtuales, donde las actividades sincrónicas (más adelante explicadas) deben ser desarrolladas mediante Tutor académico.

##### 3.2.2. CAPACITACIÓN BLENDED

Modalidad de capacitación E-Learning (también denominada combinada o semipresencial), que incluye dos entornos para ejecutar la capacitación: el presencial y el virtual.

El Sence considerará como un curso en modalidad Blended a aquel que se compone por módulos E-Learning y módulos presenciales y donde al menos 1 módulo del total de módulos del curso, se efectúe

---

<sup>5</sup> Paquete SCORM: Siglas de Shareable Content Object Reference Model. Se trata del conjunto de especificaciones que permiten estandarizar la producción de contenidos en E-Learning para poder crear contenidos fácilmente reutilizables. Y los archivos H5P, abreviatura para Paquete HTML5. Le permite a los educadores crear contenido, como por ejemplo presentaciones, exámenes y videos interactivos.

de forma virtual (E-Learning). Con todo, cada módulo en sí mismo sólo podrá considerar un tipo de modalidad (E-Learning o Presencial<sup>6</sup>).

En general los módulos E-Learning, como así mismo los presenciales, se evaluarán y gestionarán conforme a los procedimientos establecidos para cada modalidad, según la normativa que corresponda. Sin perjuicio de lo anterior, para los casos de cursos Blended se consideran algunas reglas especiales detalladas en el punto 8.2 de este instructivo.

### **3.3. TIPOS DE ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN E-LEARNING**

Los cursos E-Learning podrán considerar los siguientes tipos de actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a saber:

#### **a) Actividad E-Learning Asincrónica:**

Actividad en la cual quienes participan del curso no requieren conectarse a la Plataforma<sup>7</sup> al mismo tiempo. Estas actividades se desarrollan en forma remota y en horarios no predeterminados (de ahí la condición de “asincrónica”), con lo cual el proceso de enseñanza y aprendizaje queda diferido en el tiempo y en el espacio, respetando los ritmos de aprendizaje y distribución del tiempo de manera personalizada.

Las actividades E-Learning Asincrónicas pueden ser Auto Instruccional o facilitada el Tutor Para la modalidad E-Learning de Sence se deberá usar la actividad facilitada por Tutores:

- i) *Actividad E-Learning Auto instruccional o auto dirigida:* Esta actividad no requiere la acción, interacción o presencia directa del Tutor; solo con el apoyo de medios didácticos escritos, audiovisuales o informáticos cada participante avanza en el curso a su propio ritmo, y definen rutas de aprendizaje personales en función de sus propias necesidades e intereses en aquellos cursos que así lo permitan.
- ii) *Actividad E-Learning facilitada por Tutores:* Actividad donde existe la acción, interacción o presencia directa de Tutores, mediante herramientas de comunicación como e-mails, foros de discusión, chats, encuestas, intercambio de aplicaciones, audios para comunicarse con las personas participantes, de forma individual o grupal y/o colaborativa. La opción de que cada participante pueda comunicarse con el Tutor Académico posibilita un aprendizaje personalizado con foco en brindar mayor asistencia para guiarles en la resolución de dudas y asegurar un adecuado -proceso de aprendizaje. Este tipo de actividad es la que impulsa el Sence para sus programas de capacitación.

#### **b) Actividad E-Learning Sincrónica:**

Actividad que requiere que todas las personas que participan en un curso estén conectadas al mismo tiempo, ya que les exige reunirse en tiempo real (en un mismo momento), siendo conducidos por el Tutor a través de internet. En esencia este modelo intenta replicar la presencialidad, sin embargo, al ser efectuado a través de una Plataforma permite ejecutar la actividad desde cualquier lugar que disponga conexión a Internet y de un software apropiado para interactuar. Estas actividades, también llamadas videoconferencias, requieren audio y video, permitiendo interacciones bidireccionales, es decir, que el grupo de participantes puedan interactuar ya sea mediante chat, voz u otro medio.

Este tipo de actividades podrán realizarse con un máximo de 25 cupos por sesión. Si el grupo curso es de más de 25 participantes (100 cupos máximo), el Ejecutor deberá dividir en sesiones sincrónicas de no más allá del máximo señalado por sesión (es decir, 4).

Por otra parte, este tipo de actividades podrán comprender hasta un 50% de las horas totales del plan formativo de manera sincrónica, salvo que la normativa del programa indique otra cosa. Además las clases siempre deberán ser grabadas para que puedan ser visualizadas por los y las participantes de manera posterior.

---

<sup>6</sup> No se podrá fraccionar un módulo entre las dos modalidades.

<sup>7</sup> Aula Digital o Plataforma del Ejecutor.

### 3.4. CONSIDERACIONES PARA LA EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES E-LEARNING Y BLENDED

Un curso o módulo en modalidad E-Learning deberá estar formado por distintos tipos de actividades con cualquier combinación posible, dependiendo del aprendizaje esperado y grupo objetivo (población beneficiaria), por ejemplo: un módulo introductorio podría estar compuesto totalmente por actividades conducidas por el Tutor, es decir quien realiza el acompañamiento de la actividad y además que organiza una sesión en vivo a la que todas las personas de un curso deben conectarse en una hora determinada. Un curso no podrá estar compuesto, en su totalidad, sólo por actividades auto instruccionales o sólo por actividades sincrónicas, sino que deberá combinarlas con otro tipo de actividades.

Cada Ejecutor deberá determinar los tipos de actividades y recursos (Anexo N°1 de este instructivo) a incluir en el diseño del curso de capacitación (chat, tareas, talleres tareas, H5P quiz, wikis, enlaces foro, lección, archivos, multimedia, etc.) los que serán evaluados de acuerdo a los criterios que se detallan en las respectivas bases de Concurso Público o Licitación Pública que realice este Servicio Nacional. Las citadas bases podrán establecer exigencias diferentes respecto del porcentaje máximo de actividades sincrónicas- a las establecidas en el presente Instructivo.

### 3.5. ROLES O PERFILES EN CAPACITACIÓN E-LEARNING O BLENDED

Los roles presentan un conjunto de privilegios o atributos predeterminados que se conceden a las personas que participarán como Usuarios y definen el nivel de acceso a la plataforma.

La asignación de roles será responsabilidad de quien administre cada plataforma. Para el caso de Aula Digital del Sence, será el Administrador E-Learning quien dará acceso a estos perfiles para quien diseñe el curso en la plataforma. Esta asignación deberá realizarse hasta 5 días hábiles previos al inicio del curso/módulo o a la presentación de las ofertas, conforme a lo que establezca la normativa de cada Programa, informándolo, hasta 2 días hábiles, por correo electrónico, a la respectiva Dirección Regional u OTIC, según corresponda.

Para el caso de plataformas propias de cada Ejecutor, son éstas quienes crean los perfiles y brindan los accesos a los roles que se indican a continuación. Así mismo, son quienes deberán entregar los roles de Supervisor y Fiscalizador tanto al Sence, OTIC o a las Instituciones Públicas. Esto deberá realizarse como máximo en los mismos plazos señalados en el párrafo anterior.

Así como el Aula digital considera los perfiles de: Tutor Académico, Tutor o Tutor Administrativo, Supervisor General y Fiscalizador, además de participante del curso, las plataformas propias de Ejecutores deberán considerar los mismos perfiles, además de otros que estime adecuados o necesarios.

#### 3.5.1. Rol para el Diseño de cursos.

**Rol de diseño de curso Profesor en Aula Digital:** Corresponde al rol de experto o experta en un área del conocimiento durante el proceso de diseño y creación (desarrollo) de un curso de capacitación E-Learning o Blended. El diseño y desarrollo de las experiencias de aprendizajes podrán ser elaboradas directamente en la Plataforma o ser transformadas por editores o editoras con experiencia en contenido multimedia.

**Rol Diseñador o Diseñadora:** Quien tiene el rol de diseñar los cursos en el LMS<sup>8</sup>, a nivel de configuración de contenidos finales para ser usados y consumidos por el grupo de participantes

#### 3.5.2. Rol para la ejecución de cursos.

- a) **Tutor Administrativo (Profesor sin permiso de edición):** Corresponde a un rol, que brinda apoyo y ayuda a participantes de un curso, en aspectos técnicos y también administrativos durante el transcurso de una actividad de capacitación. Además, debe hacer seguimiento a la conexión de cada participante en la Plataforma debiendo prestarle soporte en su primera conexión y en las etapas posteriores. El rol de Tutor Administrativo se encontrará en todas las modalidades de ejecución de los cursos E-Learning.

---

<sup>8</sup> LMS, Learning Management System o Sistema de Gestión de Aprendizaje.

- b) Tutor Académico (Profesor):** Corresponde a quien participa como experto o experta en un área del conocimiento específica durante la actividad de capacitación E-Learning (Rol del Facilitador para el caso de los cursos presenciales). Además, es la persona responsable del aprendizaje de quienes participan del curso y algunas de sus funciones son: conducir al grupo de participantes hacia el logro de los aprendizajes, liderando, facilitando, respondiendo las preguntas, dirigiendo foros, trabajos en grupo, generando tutorías grupales o individuales, asignando las calificaciones, etc., brindando retroalimentación oportuna a las personas participantes respecto de las actividades realizadas y monitoreando el debido seguimiento de éstas.

Tutores Académicos deberán tener, de preferencia, conocimiento y competencias específicas para impartir cursos en modalidad E-Learning y para el área o sector productivo vinculado a la capacitación del curso propuesto por el Ejecutor.

Específicamente para el caso del Tutor Académico se deberá considerar por cada curso, al menos, un Tutor por cada 100 participantes como máximo. La tasa escogida por cada Ejecutor debe cumplir con una respuesta de máximo 48 horas hábiles (para estos efectos de lunes a viernes, excepto días feriados, considerados desde las 8:00 horas a las 22:00 horas) contados desde el momento de la solicitud o requerimiento del participante. Adicionalmente, este Tutor deberá ser registrado de la misma forma que los y las facilitadoras de los cursos presenciales y en los plazos que dispongan las respectivas bases de licitación.

Para el caso de Tutor Administrativo, la tasa puede variar dependiendo de la tecnología utilizada, de un 1 tutor o tutora por cada 15 a 600 participantes, siempre que cumpla con una tasa de respuesta de 24 horas hábiles (lunes a viernes, excepto días feriados, considerados desde las 8 horas a las 22 horas).

Cada Tutor Académico, deberá inscribirse como Facilitador conforme al procedimiento que establezca el Manual de Operación de Procesos Transversales que rija para el año 2023.

### 3.5.3. Rol para el monitoreo de cursos.

Corresponde al perfil que podrán tener Direcciones Regionales del Sence, Unidades del Nivel Central de Sence<sup>9</sup>, OTIC o Instituciones Públicas<sup>10</sup> con el objeto de revisar un curso o cursos específicos en el Aula Digital. El perfil dependerá del rol que deban cumplir en el proceso de ejecución de cursos.

- a) **Supervisor General:** Este perfil permite a los Encargados de Programas o Supervisores de las Direcciones Regionales de Sence, Unidades del Nivel Central de Sence, OTIC o de Instituciones Públicas acceder a cualquier curso en ejecución en Aula Digital. Este perfil permite al usuario acceder a revisar **cualquier** curso en el Aula Digital.
- b) **Fiscalizador:** Este perfil permite al equipo de fiscalizadores de las Direcciones Regionales del Sence, Unidades del Nivel Central de Sence, OTIC o de Instituciones Públicas ingresar a la plataforma para realizar acciones propias de fiscalización de los cursos.

Para los roles de Supervisor General o Fiscalizador las personas Encargadas de Programa, Supervisores o Fiscalizadores del Sence Nivel Central, Direcciones Regionales, OTIC o Instituciones públicas, según corresponda, deberán solicitar acceso vía correo electrónico, al Administrador E-Learning.

En general, el plazo para la solicitud de perfiles o roles es de 5 días hábiles antes del inicio del curso o del uso para la presentación de ofertas, siendo el Administrador E-Learning quien comunicará en un plazo de 2 días hábiles, la asignación respectiva.

Los roles o perfiles de Supervisor o Fiscalizador, en los casos de cursos a ejecutar en plataformas propias de Ejecutores deberán cumplir con los mismos plazos señalados en los párrafos anteriores, donde adicionalmente estos roles deberán cumplir con las siguientes características:

---

<sup>9</sup> Unidades del Nivel Central de Sence pueden ser Encargados del Departamento de Capacitación a Personas o profesionales de fiscalización, entre otros.

<sup>10</sup> Para programas como Transferencias al Sector Público, etc.

- No deberán caducar. Al menos el acceso con el perfil otorgado deberá durar por toda la vigencia del Convenio del Programa respectivo.
- Perfil amplio, que permita acceder a la plataforma para revisar él o los cursos de manera completa y que a su vez permita descargar todo tipo de reportes o informes (Reporte de progreso de participantes, tiempos de conectividad y reportes de actividad de participantes en la plataforma, entre otros que se desarrollará más adelante).

#### **4. PLATAFORMAS PARA EL DESARROLLO DE CURSOS EN MODALIDAD E-LEARNING O BLENDED**

Para la presentación de ofertas y ejecución de los cursos en modalidad E-Learning o Blended, Ejecutores podrán optar a dos tipos de plataformas tecnológicas a saber, Plataforma LMS Sence (Aula Digital) y Plataforma propia del Ejecutor.

Sin perjuicio de lo anterior, las Bases del Concurso o Licitación Pública que se dicten por parte de Sence, podrán exigir solo el uso de un tipo de Plataforma LMS.

##### **4.1. CARACTERÍSTICAS DE LA PLATAFORMA AULA DIGITAL**

Para la ejecución de los cursos en modalidad E-Learning y Blended, el Sence dispondrá de la Plataforma Aula Digital, a través de la página [www.sence.cl](http://www.sence.cl) o donde éste disponga. Los Ejecutores que deseen utilizar el Aula Digital deberán solicitar acceso al Sence para poder presentar sus propuestas en el marco de concursos o licitaciones públicas que realice el Sence, OTIC o Instituciones Públicas. Será el Administrador E-Learning de Sence quien deberá dar acceso al ejecutor a la plataforma, donde este último podrá desarrollar o cargar el contenido del curso a ofertar o que haya sido seleccionado o adjudicado y de esta forma entregar la capacitación del grupo de participante matriculado o inscrito.

La solicitud de acceso se deberá efectuar directamente al Administrador E-Learning, quien dará acceso a un curso de prueba. Una vez solicitado, el equipo de Administrador E-Learning deberá, en un plazo no superior a 5 días hábiles contados desde la recepción del correo electrónico, otorgar este acceso al Ejecutor, remitiéndole junto a la confirmación de acceso, el correspondiente Manual del Ejecutor.

La Plataforma Aula Digital, se encuentra actualmente desarrollada en Moodle versión 3.7 y cuenta con una serie de Actividades y Recursos para facilitar el desarrollo de los cursos de acuerdo con lo que se detalla en el Anexo N°1 del presente instructivo.

Adicionalmente y con el objeto de brindar orientaciones, el Sence dispondrá en su sitio web de material de apoyo que se irá actualizando permanentemente, especialmente Manuales de usuario para Ejecutores, participantes y supervisores (Encargados de Sence Regional, Nacional, Encargados de OTIC e Instituciones Públicas).

La Plataforma Aula Digital y sus componentes podrán ser actualizados o modificados por el Sence siempre que no afecte el desarrollo de los cursos en proceso de ejecución y con el propósito de entregar una mejor experiencia al usuario final.

##### **4.2. CARACTERÍSTICAS DE LA PLATAFORMA PROPIA DEL EJECUTOR**

Ejecutores que tengan experiencia en cursos E-Learning con sus propias plataformas tecnológicas o que deseen implementar una podrán hacerlo y para ello, deberán contar con las siguientes características:

- Que la Plataforma sea un LMS, que permita realizar seguimiento diario a las horas de trabajo, porcentaje de avance y tiempos de conectividad de los participantes.
- En caso de considerar actividades sincrónicas en la propuesta, deberá tener integrada alguna aplicación de conferencia web que sea parte del LMS para hacer clases sincrónicas y que de esta manera **permita cuantificar los tiempos de conexión** (Zoom, Meet, Big Blue Button o similar).
- Que la plataforma sea capaz de soportar la conexión de 100 participantes por curso, al mismo tiempo.
- Que sea capaz de detectar los márgenes de inactividad, señalados en numeral 5.3 letra a) de este



Instructivo.

- Mantener obligatoriamente todos los recursos y actividades dentro de sí misma.
- Contar con acceso a la Plataforma utilizando Clave Única, a través de la integración de Registro de Asistencia E-Learning<sup>11</sup>.
- Incluir en la información del curso el código de éste y el código de cada módulo, lo que permitirá la comunicación con el Sistema Integrado de Capacitación, en adelante el SIC.
- Permitir la lectura de información por parte del Sence a los servidores de base de datos de la plataforma del Ejecutor, donde se registra la información de ejecución de los cursos. (Conexión a la API<sup>12</sup> señalada más adelante)
- Entregar un acceso a las personas Encargadas del Sence Regional, Nacional, Encargados o encargadas de OTIC e Instituciones Públicas para permitir el monitoreo dentro de la plataforma de la ejecución de las actividades del curso. (Perfil de Supervisor o Fiscalizador conforme a las características señaladas en el numeral 3.5).
- Contar con un sistema de reportería que entregue al menos lo siguiente<sup>13</sup>:
- Registro de actividades por persona participante, que considere hora de ingreso, número de IP, tipo de actividad, etc.
- Porcentajes de avance en el curso y módulo por cada persona participante, conforme a los indicadores señalados en el numeral 7 de este instructivo.
- Tiempos de conectividad, conforme a los indicadores señalados en el numeral 5.3
- Debe poder conectarse a SIC a través de la integración con API<sup>14</sup> al Gestor Intermedio, para ello los Ejecutores dispondrán de manuales de apoyo que serán entregados por la Dirección Regional, la OTIC o la Institución Pública según corresponda.

Si el Ejecutor no logra dar cumplimiento a todos los requisitos antes señalados para poder ejecutar cursos en su plataforma propia, deberá obligatoriamente hacer uso de la plataforma Aula Digital de Sence, a menos que las bases de un respectivo concurso público o licitación establezcan instrucciones diversas, adoptando las medidas necesarias para que el proceso de capacitación reinicie en un tiempo acotado y con el menor impacto hacia los alumnos.

Para implementar su plataforma, cada Ejecutor deberá incorporar en su propuesta técnica, el link de acceso, incluyendo el respectivo usuario y contraseña para permitir que la comisión evaluadora designada pueda revisar su diseño.

## 5. INDICADORES DE DESEMPEÑO A MEDIR EN LOS CURSOS DE CAPACITACIÓN Y MÓDULOS A EJECUTARSE EN MODALIDAD E-LEARNING

De la misma manera que el Aula Digital lo realiza, las plataformas propias de los Ejecutores deberán medir los siguientes indicadores, **de manera obligatoria**, para poder determinar la aprobación, pagos y seguimiento de las personas participantes de un curso ejecutado en modalidad E-Learning y Blended:

- Aprobación de la Evaluación.
- Porcentaje de Avance.
- Tiempo de Conectividad.

Estos indicadores serán traspasados de forma electrónica al Sistema SIC para el monitoreo de los cursos y gestión de pagos por parte de las Direcciones Regionales, OTIC e Instituciones Públicas, sin perjuicio que, para los cursos del Programa Becas Laborales y Transferencias al Sector Público, la información de SIC se utilizará sólo como insumo para la gestión de pagos, toda vez que la tramitación de pagos en estos casos, no se realiza a través de dicho sistema.

Los indicadores de desempeño a medir en los cursos E-Learning, serán incorporados a SIC de manera automática a través de la lectura que realiza el Gestor Intermedio a la plataforma Aula Digital y plataformas propias de los Ejecutores para traer los datos e inyectarlos a SIC. Este proceso se hace

---

<sup>11</sup> Sence a través de las Direcciones Regionales o de las OTICs, podrá hacer entrega del Manual de Integración de Registro de Asistencia Sence.

<sup>12</sup> API significa "Interfaz de Programación de Aplicaciones" (Application Programming Interface).

<sup>13</sup> Disponibles en formato Excel (csv, xlsx, entre otros) al que podrá tener acceso el supervisor y fiscalizador.

<sup>14</sup> API, interfaz de programación de aplicaciones. Las **API** permiten que sus productos y servicios se comuniquen con otros.

periódicamente desde el momento que el curso inicia hasta que termina.

Es importante señalar que, para el caso de las plataformas propias de los Ejecutores, estas deberán basarse en el procedimiento establecido en el Manual Integración entre LMS y SIC, para permitir la lectura de datos periódica al SIC. No se permitirá que el Ejecutor envíe el reporte de sus propios registros.

### 5.1. APROBACIÓN DE LA EVALUACIÓN

La aplicación de un instrumento de evaluación a las personas participantes de un curso corresponde a la medición de los aprendizajes obtenidos por estos. Todas las evaluaciones deberán estar determinadas en forma porcentual (de 1 a 100), siendo aprobado si la o el participante obtiene un 60% en la evaluación, como mínimo. Se exceptúa de esta condición los cursos Blended con módulos de hasta 40% de horas E-Learning, en cuyo caso no se considera el resultado de la evaluación.

A continuación, se señalan los tipos de evaluaciones:

- a) **Evaluación diagnóstica:** Corresponde a la evaluación inicial, antes de comenzar el curso y busca entender en qué estado se encuentra cada participante, para que de esta forma el Tutor pueda guiar de forma personalizada el aprendizaje durante todo el desarrollo del curso. A su vez, permite tener un punto de comparación para efectos de evaluar el avance alcanzado por los participantes al finalizar el curso.

La Evaluación Diagnóstica deberá ser incorporada al inicio en el módulo de Bienvenida para que no sea considerada dentro de los módulos con actividades obligatorias. Esta actividad de evaluación además no deberá ser considerada para la nota final del participante.

- b) **Evaluación por módulo:** Corresponde a la evaluación efectuada a cada participante por el módulo cursado. Cada módulo deberá considerar una evaluación final que permita reflejar el avance de la persona respecto de los contenidos impartidos en dicho módulo. Sin perjuicio de lo anterior, el módulo podrá considerar otras evaluaciones a lo largo de su ejecución (como evaluaciones intermedias u otras).
- c) **Evaluación final:** Corresponde a la evaluación efectuada a cada participante al finalizar la actividad decapitación o curso.

La aprobación final podrá ser una ponderación de los porcentajes obtenidos en cada módulo o adicionalmente considerar esta evaluación final, lo que será definido en las Bases de cada Programa. Sólo se aprobará el curso si el porcentaje obtenido es mayor al 60% de la evaluación, en cualquiera de los dos casos.

En el caso de considerar una evaluación final del curso y obtener una nota por participante, la persona deberá haber cumplido con las evaluaciones de cada módulo. Sin perjuicio que las Bases del Concurso o Licitación Pública señalen algo diferente.

Con la finalidad de verificar el resultado de los y las participantes, cada Ejecutor deberá tener registradas en el LMS, todas las evaluaciones consideradas en el desarrollo del curso, lo que además podrá ser fiscalizado por el Sence, OTIC e Instituciones Públicas según corresponda.

### 5.2. PORCENTAJE DE AVANCE

La plataforma registrará el porcentaje de avance de cada participante del curso y estos datos se irán cargando periódicamente al SIC.

Este porcentaje reflejará el avance alcanzado por cada participante en los módulos y actividades. Será medido en base al consumo de las actividades o recursos de aprendizaje individuales que conforman el módulo (videos, evaluaciones, etc.), considerando sólo aquellos recursos obligatorios completados en su 90%. Adicional a la aprobación de cada participante, según resultados de evaluación, se entenderá por aprobado un curso E-Learning cuando el o la participante registre un porcentaje de avance del 90%, que implica que consumió el 90% de los recursos y actividades que el Ejecutor definió como obligatorias en el

curso.

Para el caso de un curso Blended que consideren hasta un 40% de horas E-Learning, la aprobación de cada participante se alcanzará con el consumo de, al menos, un 75% de las actividades o recursos obligatorios, independiente del porcentaje de aprobación de módulos presenciales indicado en la regulación del Programa respectivo (Por ejemplo, un programa con aprobación del 80% de asistencia, en su parte presencial, la aprobación de los y las participantes se cumple con al menos el 75% de avance).

El cálculo del porcentaje de avance se realiza multiplicando las horas del módulo por el porcentaje de avance logrado por cada participante en el módulo. Luego, se realiza una sumatoria de los resultados obtenidos por cada participante en cada módulo y se divide por el total de horas del curso. Para este cálculo solo se deben considerar los módulos identificados como “exigibles”.

Para cursos Blended al porcentaje de avance calculado para la parte E-Learning, según lo detallado en el párrafo anterior, se deberá sumar el resultado de la asistencia presencial para efectos de calcular el estado final de cada participante, en relación al total de horas de la fase lectiva, conforme a las reglas de cada programa.

Si bien el Aula Digital y todas las plataformas LMS que son Moodle permiten incorporar una barra denominada “Estado de Finalización” que arroja un reporte por participante de manera porcentual respecto de su cumplimiento de actividades, esta herramienta es de apoyo para los Tutores para monitorear el cumplimiento de recursos y actividades, pero en ningún caso arroja el porcentaje de avance de participantes del curso, porque si bien esta barra muestra el avance en función de los recursos y actividades obligatorios, no considera el número de horas de cada módulos, para realizar el cálculo de porcentaje de avance contemplado en este instructivo. Esto último lo calculará el SIC conforme a lo que se indica en los párrafos siguientes:

#### **Ejemplo de cálculo de porcentaje de avance, para cursos E-Learning:**

Para un curso de un total de 150 horas, distribuidos de la siguiente forma:

Módulo 1: 10 horas  
Módulo 2: 30 horas  
Módulo 3: 40 horas  
Módulo 4: 40 horas  
Módulo 5: 30 horas.

Una persona participante que realiza los módulos 1 y 2 en un 100% y el módulo 3 hasta un 40% (porcentajes de avance entregados por el LMS).

Ejemplo e-learning

$$\text{Porcentaje de Avance} = \frac{\sum_i (\text{horas módulo}_i + \text{avance módulo}_i)}{\text{horas totales curso}}$$

$$\frac{(10 \text{ horas} * 100\% + 30 \text{ horas} * 100\% + 40 \text{ horas} * 40\% + 40 \text{ horas} * 0\% + 30 \text{ horas} * 0\%)}{150 \text{ horas}}$$

$$\text{Porcentaje de Avance} = \frac{56}{150} = 37,3\%$$

Es decir, el % de avance en este ejemplo es de un 37,3%, y acorde a las reglas de aproximación sería un 37%.

**Por ejemplo, para curso Blended:**

En un curso de 200 horas compuesto por 5 módulos de la siguiente forma:

Módulo	Número de Horas	Modalidad Instruccional	Horas de Asistencia	Porcentaje de Asistencia	Porcentaje de Avance
Módulo 1	80	Presencial	68	85%	
Módulo 2	60	E-learning			100%
Módulo 3	20	E-learning			100%
Módulo 4	20	E-learning			40%
Módulo 5	20	Presencial	15	75%	

Para la parte presencial del curso, el o la participante realizó más del 75% de las horas totales de módulos y para los módulos E-Learning realizó el módulo 2 y 3 en un 100% de avance y en un 40% el módulo 4 (porcentajes de avance entregados por el LMS).

Ejemplo Blended, parte E-Learning

$$\text{Porcentaje de Avance módulos elearning} = \frac{\sum_i(\text{horas módulo}_i + \text{avance módulo}_i)}{\text{horas totales curso}}$$

$$\frac{(60 \text{ horas} * 100\% + 20 \text{ horas} * 100\% + 20 \text{ horas} * 40\%)}{100 \text{ horas}}$$

$$\text{Porcentaje de Avance} = \frac{88}{100} = 88\%$$

**Es decir, el % de avance en este ejemplo, para módulos E-Learning es de un 88%.**

A este % de avance, SIC sumará el resultado de la asistencia presencial para efectos de calcular el estado final de cada participante.

Parte presencial:

$$\text{Porcentaje de asistencia} = \frac{68 + 15}{100} = 83\%$$

**Para la parte presencial entonces, el porcentaje de asistencia es de 83%.**

Por lo tanto, para este ejemplo:

$$\text{Resultado final curso Blended} = \frac{88\% \times 100 + 83\% \times 100}{200} = \frac{171}{200} = 85\%$$

**Finalmente, el resultado del curso Blended es de un 85%.**

### 5.3. TIEMPO DE CONECTIVIDAD

Las Plataformas registrarán el tiempo de conectividad de cada participante al curso de capacitación para determinar las horas de conexión y poder contrarrestar con las horas planificadas de cada módulo del curso.

**Interacción en plataforma.** Para efectos de medir el tiempo de conectividad de cada participante, los LMS (Aula Digital y plataformas propias del Ejecutor) deberán considerar en su configuración como tiempo activo en el curso, cuando entre el clic inicial que genere una acción dentro del curso y el segundo clic no hayan pasado más de 45 minutos dentro del espacio de trabajo.

Este factor de medición busca controlar y medir el tiempo entre cada interacción para el consumo de contenidos y actividades de cada módulo. Si entre el clic inicial para comenzar a visualizar un contenido multimedia y el clic siguiente se supera el tiempo indicado previamente, el tiempo transcurrido no se

considerará como trabajo efectivo y por lo tanto no será contabilizado en las horas de conectividad que se envían a SIC por las LMS.

Quien participa de un curso, deberá conectarse un mínimo del 30% de las horas totales del curso. Por ejemplo, si se declara que el curso es de 40 horas, cada participante deberá realizar actividades con conexión a la plataforma durante un mínimo de 12 horas. El resto del tiempo se entiende lo utilizará en ejecutar las otras actividades offline del curso, como lectura de documentos, desarrollo de casos o trabajos, etc.

Por otra parte, todas las plataformas deberán considerar un cierre por inactividad a los 60 minutos. Este cierre tiene por objetivo garantizar la seguridad en el acceso a la Plataforma con las credenciales del alumno y su participación en el proceso de aprendizaje.

Se entiende por interacción o actividad dentro de la Plataforma aquellas acciones gatilladas con un clic que generan acciones concretas, como cambio de vistas, revisión de contenidos, navegación en el sistema, etc.

## **II. DESARROLLO DE CURSOS EN MODALIDAD E-EARNING O BLENDED.**

### **1. PROCESO DE CODIFICACIÓN DE CURSOS E-LEARNING EN SISTEMA INTEGRADO DE CAPACITACIÓN (SIC)**

#### **1.1. RESPECTO DE LA CODIFICACIÓN DE CURSOS/MÓDULOS.**

La codificación de cursos / módulos la realizan Ejecutores, seleccionados o adjudicados, directamente en SIC, una vez que las ofertas o cursos se encuentran cargados en este sistema y consiste en la asignación de una combinación alfanumérica especial que se asigna a cada módulo con el objeto de permitir la comunicación entre las plataformas LMS (Aula Digital o Plataforma propia del Ejecutor) con SIC, lo que asegura obtener el tiempo de conectividad, porcentaje de avance y resultado de las evaluaciones parciales y finales de los participantes.

Esta codificación también realiza el envío de datos entre las plataformas LMS con SIC de cada participante que se encuentra matriculado/a o inscrito/a y les permite el acceso a las correspondientes plataformas.

Los módulos que reportan los datos a SIC desde las plataformas LMS son los que se configuran como módulo E-Learning, al momento de crear la sección, bajo la categoría de módulo “exigible” en SIC.

#### **1.2. CONEXIÓN CON SIC**

El proceso de gestión de la ejecución de los cursos por parte de los Ejecutores, independiente del tipo de plataforma que utilicen, se efectuará a través del Gestor Intermedio y del SIC. Para ello, el Sence velará que todos los datos de las personas participantes estén correctamente cargados en SIC. Adicionalmente, será responsabilidad de la Dirección Regional de Sence, del OTIC o de la Institución Pública que los datos en SIC sean coherentes con la información de resultado final del curso contrastando, si es necesario con los datos que se reflejen en Aula Digital o las plataformas propias de los Ejecutores para dar su validación final. Sin perjuicio de que cada Ejecutor realice las validaciones pertinentes, los datos recibidos en SIC serán los oficiales.

El Gestor Intermedio es un software desarrollado por el Sence, (Middleware), que permite el envío de datos desde el Aula Digital o de las plataformas propias de los Ejecutores hacia el SIC. Por otra parte, y solo para el caso de plataformas propias de los Ejecutores, éstos deberán conectarse a SIC a través de la integración con API de Sence al Gestor Intermedio. Para ello, todo tipo de documentación de apoyo técnico asociado al uso de la API será entregada por parte de la Dirección Regional, del OTIC o de la Institución Pública, según corresponda. Sin perjuicio de lo anterior, todo el material de apoyo estará disponible en la web de Sence.

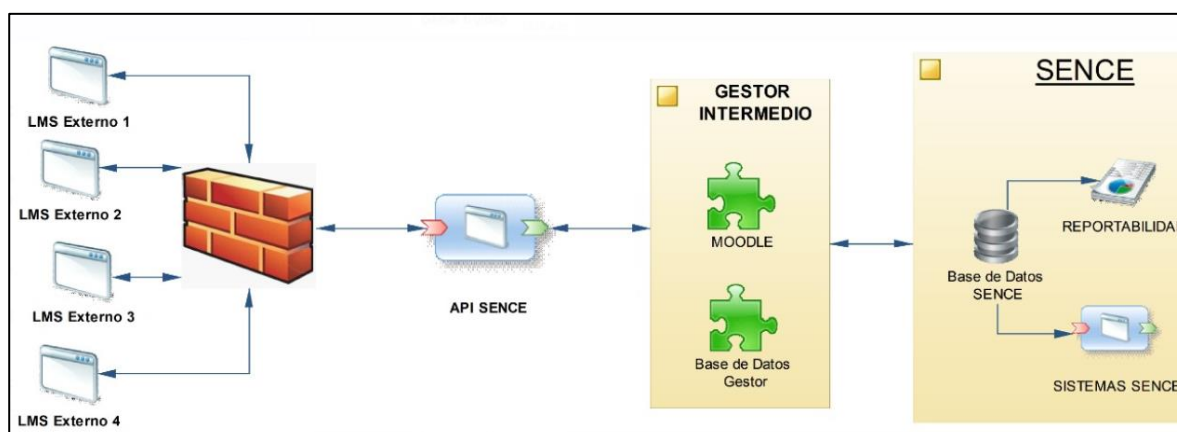
### 1.3. PROCEDIMIENTO DE CONEXIÓN CON API SENCE.

Respecto del uso de plataformas propias del Ejecutor, y con objeto de poder enviar los datos de porcentajes de avance y tiempos de conectividad de las personas participantes de manera periódica, previo al inicio del curso estas plataformas deberán estar habilitadas para integrarse a la API Sence para que opere la funcionalidad de manera automática.

Una API es un componente que permite la comunicación entre dos aplicaciones, esto para el envío o recibo de datos de forma automática. La comunicación se establece en base a protocolos definidos y aplicado al modelo de Sence, se debe hacer envío de datos por medio del formato de texto JSON<sup>15</sup>. Ambas aplicaciones interpretan en sus protocolos de comunicación y logran entregarse información. Todo esto se hace para que sistemas de información distintos puedan comunicarse.

En consecuencia, cada Ejecutor debe integrar la API Sence en su plataforma LMS, para lo cual deberá desarrollar e instalar un componente que obtenga los avances desde la Base de Datos de la plataforma propia y la envíe a la API Sence en formato JSON.

Respecto del procedimiento, luego de iniciado el curso, al segundo día de clases debería comenzar a reflejarse la información de avances respecto de las personas participantes que hayan ingresado a la plataforma en el SIC. En caso de no contar con registros en este sistema, el Ejecutor deberá realizar las correcciones para resolver el problema, debiendo subsanar los errores modificando la configuración en su plataforma para volver a revisar SIC y constatar que los datos se estén recibiendo de manera automática.



Los datos del avance de cada participante (Porcentajes de avance y tiempos de conectividad) deberá ser configurado para ser enviado una vez al día con objeto de evitar duplicidades con lo enviado a SIC. Para lo anterior, Sence dispondrá de una ventana de tiempo diaria, para los envíos de información (Período de tiempo que podrá variar y será siempre informado por Sence).

Por otra parte, y de manera excepcional, en caso de no lograr subsanar las dificultades durante la ejecución del curso, una vez terminado este, el Ejecutor podrá enviar al Administrador E-Learning el archivo con extensión JSON para gestionar el traspaso de datos los que podrán ser cargados a SIC.

Será el Administrador E-Learning quien revisará que los datos registrados por el Ejecutor, en el archivo JSON estén transcritos de manera correcta, para ser cargado a SIC. Es importante considerar que el Administrador E-Learning revisará que los datos en el archivo JSON estén correctos respecto de su estructura, no así la validez del dato. Respecto de esto último será responsabilidad del Ejecutor que los datos entregados sean fiel reflejo de la información que se puede constatar en el LMS, ya que una vez cargado el JSON, el Administrador E-Learning informará de la gestión a la Dirección Regional o al OTIC para que procedan a validar que la información cargada en SIC corresponda a lo que contiene el LMS del Ejecutor.

Sobre esta última opción, y luego de cargados los datos de avance de participantes y tiempos de conectividad, en caso de verificarse por parte de la persona Encargada Nacional o Regional del Programa

<sup>15</sup> JSON es un formato de texto sencillo para el intercambio de datos. Se trata de un subconjunto de la notación literal de objetos de JavaScript, aunque, debido a su amplia adopción como alternativa a XML, se considera un formato independiente del lenguaje

de Sence o encargada del OTIC, que los datos registrados en SIC difieren de lo que se visualice en el LMS del Ejecutor, esto será considerado como una infracción grave, debiendo ser derivado el caso a Fiscalización para acreditar la adulteración de información del LMS.

## 2. APOYO Y SOPORTE TÉCNICO PARA CURSOS E-LEARNING O BLENDED.

Independiente del tipo de plataforma que se utilice (Aula Digital o propia del Ejecutor) para brindar apoyo y soporte técnico, existirá por parte del Sence el Administrador E-Learning quien, dependiendo del tipo de plataforma, podrá realizar las siguientes tareas, según corresponda:

- 1) Entregar acceso al Aula Digital a Ejecutores para cursos de prueba.
- 2) Entregar acceso al Aula Digital para ofertar en concursos públicos.
- 3) Entregar acceso al Aula Digital para ejecutar cursos adjudicados o seleccionados.
- 4) Realizar la carga o sincronización de cursos en la plataforma Aula Digital en base a la Codificación de módulos previamente generados en SIC.
- 5) Comunicar a los Ejecutores respecto de la creación de un curso en Aula Digital o de la codificación de módulos de su curso a diseñar en la plataforma propia.
- 6) Sincronizar o reprocesar los datos de los cursos en Aula Digital o la Plataforma propia del Ejecutor.
- 7) Atender incidencias para dar solución con el equipo Administrador de Sistemas del Sence<sup>16</sup>.
- 8) Llevar el registro de cursos en las plataformas del Ejecutor en el Gestor Intermedio para realizar las lecturas de datos e información para inyectar a SIC
- 9) Otorgar en Aula Digital los perfiles descritos en el punto 3.5 del ítem I.
- 10) Brindar soporte a Ejecutores antes dificultades para instalación de API para conexión con el Sence.

Si bien será el Administrador E-Learning quien brindará apoyo y solución a las dificultades técnicas, serán las personas Encargadas de Programa quienes deberán entregar a las Direcciones Regionales, OTIC, Instituciones Públicas y Ejecutores, directrices relacionadas a la normativa de cada programa y su relación con los procesos de ejecución E-Learning. Por su parte, el Ejecutor, será el responsable de atender los requerimientos de información y asistencia de los participantes, a través del Tutor Académico y Administrativo.

## 3. PROCESO DE CARGA DE CURSO Y CONTENIDO EN MODALIDAD E-LEARNING O BLENDED

Se entiende como carga de cursos, al proceso que realiza el Ejecutor para crear y editar su curso E- Learning o Blended.

En la siguiente tabla se establecen las acciones a realizar para efectuar la carga de cursos, según tipo de plataforma E-Learning:

Acciones a realizar	¿Quién lo ejecuta?	
	Plataforma Aula Digital	Plataforma propia del Ejecutor
1. Acceso a la plataforma.	SENCE	EJECUTOR
2. Creación de Perfiles y accesos de Tutores (Académicos, Administrativos, Supervisores, etc.).	SENCE	EJECUTOR
3. Confirmación de códigos.	SENCE	SENCE
4. Creación de curso en blanco.	SENCE	EJECUTOR
5. Diseño del curso	EJECUTOR	EJECUTOR
6. Incorporación de participantes a la plataforma.	SENCE	EJECUTOR
7. Asignación de Supervisores y fiscalizadores.	SENCE	EJECUTOR

Cada Ejecutor seleccionado o adjudicado que haya optado por Aula Digital tendrá acceso a la Plataforma a través de todos aquellos perfiles que solicite, de acuerdo a lo detallado en el numeral 3.5 del ítem 1 de este instructivo. Para los casos de plataformas propias del Ejecutor será éste quien asigne los perfiles una

<sup>16</sup> Administrador de Sistemas: Equipos de Soporte Interno de Sence, Administrador SIC, TI Sence, etc.

vez se encuentren creados los cursos seleccionados o adjudicados, en su plataforma.

Con todo, una vez aprobado el Convenio de Condiciones Generales de Ejecución o Contrato de Prestación de Servicios, según corresponda, el Ejecutor deberá tener su curso cargado en SIC o creada la sección, según corresponda. Ocurrido esto, el SIC generará los códigos de los módulos respectivos. Lo anterior deberá realizarse conforme a los plazos establecidos en la normativa que regule cada Programa.

Para los cursos a ejecutar en Aula Digital, una vez creada la respectiva sección o curso en SIC, se generará el curso en blanco para cada Ejecutor, además de enviarse automáticamente la información a Gestor Intermedio respecto del código de curso y sus módulos. Esto último también aplicará para los cursos a ejecutar en plataforma propia del Ejecutor.

Para el caso de Aula Digital, el Ejecutor contará con una plantilla en blanco (Curso en blanco) para desarrollar el curso, la que solo tendrá la identificación del nombre del módulo con su código respectivo. Tratándose de la plataforma propia del Ejecutor, este será responsable de crear su curso con sus respectivos módulos codificados, que previamente generó en SIC, a partir de lo cual deberá crear los contenidos del curso.

Para el caso de Aula Digital, una vez creado el curso, la persona Encargada de Sence Regional, del OTIC o de la Institución Pública deberá informar al Administrador E-Learning las personas que deberán contar con acceso para comenzar la edición del curso. Los datos que deberá enviar son: Nombre completo, número de cédula de identidad y correo electrónico. Sin perjuicio de que pudiera solicitarse algún otro dato adicional.

Efectuado lo anterior, cada Ejecutor podrá acceder al Aula digital, a través de su RUT y Clave Única y de esta forma cargar los cursos, administrar la actividad del grupo de participantes, hacer seguimiento y generar actividades colaborativas, entre otros. En caso de que la persona encargada o supervisora de la ejecución u OTIC no cuenten con Clave Única, podrán obtenerla desde el sitio <https://claveunica.gob.cl/>

Para Aula Digital, el Sence dispondrá de un “Manual del Organismo Ejecutor”, el cual estará disponible en la web de Sence, el que además deberá ser enviado a cada Ejecutor seleccionado y/o adjudicado por parte de la persona Encargada de Programa. Este Manual del Ejecutor tiene por objeto facilitar, entre otros, el desarrollo de los indicadores por parte de los Ejecutores, estableciendo lineamientos para el correcto diseño dentro de la Plataforma que permita medir de forma correcta los indicadores a evaluar.

Para los cursos a implementar en la plataforma propia del Ejecutor, el Sence dispondrá de un Manual Técnico de Integración de Registro de Asistencia Sence, este es el que permite que los y las participantes puedan acceder a las plataformas con Clave Única y un Manual Integración entre LMS y SIC, los cuales se disponibilizarán en el sitio web [www.sence.cl](http://www.sence.cl) y podrán ser solicitados por el Ejecutor a la Dirección Regional de Sence, a la OTIC o Institución Pública según corresponda.

Los Ejecutores deberán tener en consideración que, en cada módulo E-Learning, se deberán cargar las actividades o recursos de aprendizaje. Asimismo, no deben agregar material fuera de los módulos codificados, toda vez que esos datos adicionales no se contabilizarán como porcentaje de avance al SIC, por ejemplo, recibir información incompleta de los avances de cada persona lo que podría generar un impedimento para la aprobación de participantes.

Por otra parte, no se deberá modificar el código del módulo o crear otros módulos adicionales, a partir de la división de uno original, dado que generará diferencias en los registros de avance de cada participante. La única excepción a lo anterior será el material o recurso como actividad introductoria al curso (Bienvenida), ya sea inducción tecnológica o metodológica en un módulo inicial, además del material opcional o complementario que se debe incorporar obligatoriamente como módulo extra al final del último módulo codificado del curso.

El detalle de las actividades y recursos disponibles para el caso de Aula Digital se encuentran contenidas en el Anexo N°1 del presente Instructivo las cuales se sugiere sean de similares condiciones para plataformas de Ejecutores.



#### **4. REGLAS DE DISTRIBUCIÓN DE LAS HORAS DE LOS CURSOS EN MODALIDAD E-LEARNING Y BLENDED.**

- Los cursos en modalidad E-Learning o Blended deben incorporar el plazo para realizar cada curso el cual debe considerar como mínimo un avance de 8 horas por semana más 2 semanas adicionales de holgura para permitir que cada participante con un ritmo diferente de avance logre terminar el curso. Es decir, por ejemplo, si el curso dura 40 horas, el plazo para hacer el curso debe ser de máximo 7 semanas (5 semanas (8 horas por semana) + 2 semanas de holgura). Esto aplicará para cursos E-Learning y Blended, y para este último caso, el Ejecutor deberá considerar las dos semanas de holgura dentro de la planificación del curso, teniendo en consideración que eventualmente deberá terminar el curso de manera presencial, lo que deberá quedar informado en el Acuerdo Operativo o Anexo de éste. Por ejemplo, 7 semanas E-Learning que considera las dos semanas de holgura y a continuación ejecutarla parte presencial del curso que permitirá dar término al proceso de capacitación en modalidad Blended.
- La fecha de inicio del curso la definirá el Ejecutor, cumpliendo con los plazos y procesos establecidos por cada normativa del Programa, la cual quedará registrada en SIC y será la misma para todas las personas participantes del curso, independiente de la fecha en que cada una comience a realizar el curso en la Plataforma. Al mismo tiempo, el curso establecerá una fecha de término en SIC de acuerdo con lo señalado en el párrafo anterior, pero quienes avancen más rápido podrán terminar el curso antes de la fecha establecida, sin perjuicio que para los cursos E-Learning, la fecha de término válida será siempre la del grupo curso en su conjunto y para los cursos Blended aplicando la misma regla y considerando adicionalmente el término de los módulos presenciales.

#### **5. ESTRUCTURA NECESARIA PARA LA CREACIÓN DE CURSOS DE CAPACITACIÓN A EJECUTARSE EN MODALIDAD E-LEARNING O BLENDED**

Los aspectos que el Ejecutor deberá desarrollar en su plataforma o en LMS al crear un curso de capacitación en modalidad E-Learning o Blended, para efectos de postular en los concursos o licitaciones públicas que se efectúen para la ejecución de los programas a los que aplica el presente instructivo. Detalles de los pasos a seguir se complementan en Anexo N°2.

##### **5.1. INDICACIONES PARA EL DISEÑO DEL CURSO Y CONTENIDO**

En esta etapa es importante revisar que el diseño completo del curso esté enfocado en entregar una experiencia de aprendizaje de calidad, para lo cual se deben cumplir algunos aspectos mínimos detallados a continuación. Es obligatorio que los conceptos que se señalan a continuación sean revisados Supervisor del Sence o Supervisor del OTIC antes del inicio del curso.

Estos aspectos además podrán ser considerados al momento de evaluar una propuesta conforme a las consideraciones del numeral 7 de este Instructivo.

##### **1. Diseñar el contenido del curso de manera coherente, flexible y en secuencias lógicas.**

- El contenido del curso debe ser presentado de manera coherente y subdividirlo en secuencias lógicas de módulos y actividades. Siempre observando no cargar contenido fuera de los módulos codificados.
- El contenido debe ser organizado de manera secuencial, desde lo más simple a lo más complejo, permitiendo el logro de los objetivos de aprendizajes.

##### **2. Inducción tecnológica.**

Todos los cursos E-Learning o módulos E-Learning deben tener una inducción considerando que hay participantes que por primera vez ingresarán a una Plataforma de cursos bajo esta modalidad. Las plataformas, independiente de cuál sea la que utilice el Ejecutor, deberá incluir una inducción tecnológica que será entregada por el Sence, para el caso de Aula Digital, con los conceptos básicos para el trabajo en plataformas E-Learning con el objeto de preparar a cada participante en el uso de éstas en cuanto a la forma de acceder y sus principales funcionalidades. Este material deberá ser incluido por el Ejecutor fuera

de los módulos codificados (Módulo de Bienvenida) que registran información de porcentaje de avance de cada participante. Sin perjuicio de lo anterior, en caso de que alguna plataforma propia del Ejecutor tuviera diferencias importantes con Moodle, (Aula Digital, por ejemplo) será el propio Ejecutor quien deberá crear una Inducción Tecnológica.

La descripción que se utilice para entregar estas orientaciones debe tener presente un lenguaje inclusivo, que esté libre de sesgos de género.

### 3. Inducción metodológica.

Considerar en el diseño del curso un capítulo o módulo inicial de inducción metodológica que prepare a los y las participantes en la metodología, instrumentos de evaluación y recursos educativos del curso la que, al igual que la Inducción Tecnológica del punto anterior, deberá estar fuera de los módulos codificados que registran información de porcentaje de avance de cada participante. Este material es responsabilidad de cada Ejecutor independiente del tipo de plataforma.

### 4. Uso de diferentes formatos de contenido.

- Los diferentes formatos utilizados (audio, video, texto, imágenes, gráficas, etc.) deben tener un propósito claro y ayudar a la comprensión de los contenidos.
- Los diferentes formatos utilizados deben facilitar la interacción entre el participante y el contenido.
- Los cursos deben contener formatos interactivos, de manera que el Tutor tenga información en cada momento de la situación del participante, que le permita optimizar su rendimiento.
- Para el desarrollo de cursos de idiomas deben considerar formatos que permitan el reconocimiento de voz de tal manera de trabajar las cuatro habilidades del aprendizaje de una lengua, producción escrita y oral, y comprensión auditiva y lectora.

### 5. Diseño de tareas y actividades coherentes con los objetivos de aprendizaje.

- Considerar actividades didácticas y prácticas que permitan el aprendizaje de las habilidades y/o competencias deseadas del curso.
- Considerar actividades grupales o colaborativas con las herramientas adecuadas de soporte colaborativo.
- Contemplar actividades donde los participantes puedan contribuir activamente, por ejemplo: reflexión, retroalimentación a compañeros, paneles de discusión, etc.

### 6. Uso correcto de los materiales de aprendizaje.

- Ofrecer una experiencia de aprendizaje que pueda ser usada en el mundo laboral incluyendo por ejemplo casos de estudio, ejemplos prácticos, casos de aplicación real, entre otros. Incluir en estos casos situaciones que afecten más a hombres, a mujeres y también para diversidades sexo genéricas.
- Incluir en cada unidad de aprendizaje los elementos necesarios para guiar el aprendizaje y los objetivos esperados: descripción del módulo y/o unidad, objetivos específicos de aprendizaje, duración, detallar test o actividades de evaluación.
- Entregar un glosario de los términos asociados a los materiales de aprendizaje en cada módulo, lección y/o unidad.
- Detallar claramente los materiales de estudio y/o lectura obligatorios y los complementarios.
- Contener un resumen de los contenidos tratados al final de cada módulo o unidad temática.

### 7. Uso de herramientas de evaluación para el aprendizaje.

- Explicar detalladamente las actividades o tareas de evaluación a realizar, las acciones a realizar, tiempos involucrados y resultados esperados.
- Las evaluaciones deben estar alineadas con los objetivos esperados con resultados medibles del logro de los objetivos.
- Monitorear en forma progresiva el logro de los y las participantes para identificar aquellos que necesiten más soporte o acompañamiento, poniendo especial atención a los géneros

subrepresentados

- Considerar diferentes tipos de herramientas de evaluación como la autoevaluación, evaluación de pares, tareas de aplicación, evaluación del Tutor, entre otras.
- Entregar la retroalimentación de las evaluaciones que requieran resolución de problemas.
- Detallar el tiempo de respuesta de las evaluaciones y aquellas que tendrán retroalimentación asociado.

#### 8. Tiempo de conexión.

Considerar en el diseño del curso que cada participante deberá estar conectado un mínimo de 30% de las horas totales del curso.

Conforme a lo anterior es responsabilidad del Ejecutor, a través de una adecuada configuración de las actividades y recursos, garantizar una conexión mínima de los participantes. Con todo, los efectos de un tiempo de conexión menor al señalado se calculan para efectos de pago en las Bases de los respectivos Concursos Públicos.

#### 9. Publicidad

Se prohíbe toda publicidad o promoción dentro de la Plataforma, aplicaciones o links que deriven a otra Plataforma con publicidad o cualquier actividad fuera del contenido necesario para la capacitación.

### **5.2. DISEÑO DE MEDIOS UTILIZADOS EN LA PLATAFORMA**

#### 1. Diseño de curso accesible e inclusivo.

El hablar de accesibilidad en plataformas tecnológicas se refiere a que todos los participantes puedan realizar las actividades cumpliendo con los objetivos para el que se han diseñado a través de un conjunto de herramientas tecnológicas para seguir aprendiendo.

Las personas participantes requieren de un conocimiento básico sobre la plataforma que se pretende utilizar, los beneficios del uso de los foros y actividades que puedan realizar con esta herramienta que es accesible y además se encuentra adaptada para personas en situación de discapacidad.

Es deseable, considerar diseño inclusivo en el desarrollo del curso siguiendo las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG) 2.117 para personas con discapacidad, incluyendo ceguera y baja visión, sordera y pérdida auditiva, movimiento limitado, dificultades en el habla, fotosensibilidad y discapacidades de aprendizaje y cognitivas y combinaciones de las anteriores. Cada Programa podrá determinar en las bases de concurso o licitación pública, según corresponda, la obligatoriedad y condiciones de estas exigencias en pos de permitir el mejor acceso a personas en situación de discapacidad.

#### 2. Usabilidad y navegabilidad de la Plataforma.

- Desarrollar el curso en un ambiente de aprendizaje de fácil uso e intuitivo respecto de cómo los contenidos y materiales son presentados en la Plataforma.
- Hay que considerar que los contenidos y materiales de aprendizaje puedan ser impresos por los y las participantes, con excepción de algunos materiales multimedia que por sus características no es posible imprimir, como por ejemplo animaciones.
- Considerar elementos que permitan al grupo participante saber su estado de progreso a lo largo del curso.
- Desarrollar material responsivo que permitan la adaptabilidad hacia los diferentes equipos desde los cuales el participante pueda acceder: Pantalla ancha, computador personal portátil, tablet, smartphone, etc.

---

<sup>17</sup> <https://www.w3.org/blog/2018/06/wcag21-rec/>

### 3. Uso de formatos de empaquetamiento.

El Ejecutor podrá cargar un paquete SCORM (más adelante detallado) como parte del contenido de desarrollo del curso, el cual deberá estar segmentado y construido como mínimo a nivel de módulo, de tal manera de poder leer y reproducir las actividades ahí desarrolladas y que éstas puedan registrar en la plataforma propia del Ejecutor o en Aula Digital los indicadores detallados en el numeral 8 de este instructivo.

De existir un Ejecutor que utilice otro estándar de empaquetamiento distinto a SCORM podrá ser evaluado por el equipo de Administrador E-Learning, previa solicitud del Ejecutor, para ver la factibilidad técnica de ser incorporado en la Plataforma Aula Digital.

### 5.3. TECNOLOGÍA, EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA

Esta área considera la tecnología utilizada y cómo ésta entrega soporte para una óptima experiencia de aprendizaje considerando la confiabilidad de los sistemas.

#### a) Consumo de los recursos didácticos desde diferentes navegadores y sistemas operativos.

- Los oferentes deberán considerar en el diseño del curso que este funcione adecuadamente en los principales navegadores: Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Safari, entre otros.
- Además, considerar que el curso funcione adecuadamente en los distintos sistemas operativos: Windows, Mac OS, Android, iOS, Linux, entre otros.

#### b) Ejecución de metodología sincrónica.

Para la ejecución de cursos E-Learning o Blended con actividades sincrónicas, estará habilitada dentro de Aula Digital, la funcionalidad de Conferencia Web a través de la aplicación Big Blue Button (definida en Anexo N°1) para que cada Ejecutor pueda realizar estas actividades. Si un Ejecutor cuenta con otros sistemas para el cual es necesario configurar otra herramienta o aplicación dentro de Aula Digital, esto podrá ser consultado al equipo de Administrador E-Learning, quien revisará la posibilidad de incluirlo dentro de la Plataforma. Para ambos tipos de plataforma el Ejecutor deberá considerar no generar links que lo lleven a actividades fuera de la plataforma toda vez que esos registros de avance y conectividad no serán registrados por SIC.

Respecto de las actividades sincrónicas, **será obligación del Ejecutor grabar la actividad** con el objeto de que el participante, haya o no participado en vivo de la actividad pueda posteriormente volver a revisarla. Se sugiere además que las actividades sincrónicas no superen las 2 horas continuas, realizando pausas entre actividades con objeto de permitir el respectivo descanso de los participantes.

Por otra parte, en ningún caso las actividades de capacitación sincrónicas diarias podrán superar la cantidad máxima de horas diarias permitidas en las bases del programa que regule la ejecución del curso.

#### c) Acceso de los participantes.

La Plataforma, ya sea Aula Digital o propia del Ejecutor, debe permitir el acceso a cada participante matriculada o inscrito en un curso, a través de su RUT y Clave Única, la cual será validada con los servidores del Sence cada vez que el participante se conecte al curso de capacitación.

#### d) Acceso del Tutor Académico y Administrativo.

La Plataforma, ya sea Aula Digital o propia del Ejecutor, debe permitir el acceso a cada tutor o tutora académica y administrativa, registrada para el curso respectivo, a través de su RUT y Clave Única, la cual será validada con los servidores del Sence cada vez que este se conecte al curso de capacitación.

#### e) Acceso de supervisores Sence, OTIC o de Instituciones Públicas.

Independiente del tipo de plataforma los y las supervisoras o fiscalizadores, del Sence, OTIC o de Instituciones Públicas, deberán siempre acceder con su Clave Única.

Es importante señalar que el uso de la Clave Única es intransferible y su uso indebido por terceras personas es considerado un delito de "suplantación de identidad", el cual deberá ser denunciado al Ministerio Público, por cualquier funcionario o funcionaria del Servicio, del OTIC o Institución Pública que tome conocimiento de aquello. Lo anterior aplica respecto de los usos indebidos por participantes, Tutores y supervisores.

## **6. EJECUCIÓN DE CURSOS E-LEARNING O BLENDED**

### **6.1. PROCESO PREVIO AL INICIO DE CURSOS.**

Previo a la autorización de inicio del curso, el Ejecutor deberá contar con el curso habilitado y disponible en el portal de postulación del Sence. Lo anterior, independiente de que el Ejecutor no haya comenzado a crear en la plataforma el contenido de su curso o sección.

Salvo excepciones justificadas, acreditadas por el Ejecutor ante el Sence, el OTIC o la Institución Pública, antes de iniciar un curso E-Learning o módulo E-Learning de un curso Blended, el contenido del curso en cada uno de sus módulos deberá estar completamente cargado en la plataforma, entiéndase Aula Digital o plataforma propia del Ejecutor. Además, será obligatorio para poder iniciar que, previamente, se haya realizado la Supervisión del curso en la plataforma por parte de la persona Encargada de Sence Regional, Nivel Central, Encargados de OTIC e Instituciones Públicas según corresponda.

Además de lo señalado, el resto de las condiciones y el plazo de inicio de cursos se regularán en las respectivas bases de concurso o licitación pública.

### **6.2. PROCESO DE INICIO DE CURSOS**

Para poder iniciar el curso, el Ejecutor deberá generar el Acuerdo Operativo, conforme a los plazos establecidos en las respectivas bases. Una vez aprobado el Acuerdo Operativo en SIC se confirmará de manera automática el Formulario N°1 con la nómina de participantes que inician la capacitación enviando un correo electrónico a la persona Encargada Regional o Supervisora Sence para su conocimiento. Para el caso de Becas Laborales el formulario estará disponible desde la carga de participantes en SIC.

La ocurrencia de una partida falsa o inicio fallido, como puede suceder en la modalidad presencial, no aplicará para la modalidad E-Learning o Blended en su ejecución online, toda vez que los y las participantes pueden sumarse al curso en los horarios que lo deseen, por lo que no es exigencia que deban ingresar a la plataforma el mismo día y hora en que inicia la capacitación.

Luego de iniciado el curso y durante su ejecución, las personas participantes deberán, utilizando la plataforma, ser parte en las distintas actividades establecidas en el programa. De esta manera se podrá registrar su participación en función de los indicadores señalados en el numeral 8 del presente Instructivo, los cuales buscan medir el avance y aprobación de los participantes y pagos asociados al Ejecutor.

## **7. CONSIDERACIONES PARA LOS CURSOS E-LEARNING Y BLENDED.**

### **7.1. ESTRUCTURA DEL CURSO Y CONFIGURACIÓN<sup>18</sup>**

Los cursos por ejecutar en Aula Digital se generarán de manera automática una vez habilitados los módulos del curso en SIC. Para el caso de cursos en plataformas propias del Ejecutor, éstos deben obedecer a la misma estructura.

**Título del curso:** Nombre del curso o Plan Formativo.

**Módulo General o de Bienvenida:** Módulo en el cual puede ir un saludo de bienvenida al curso en formatos como texto, imágenes o video, etc.

---

<sup>18</sup> Sence dispondrá permanente material de apoyo para usuarios. Manual del Participante, Ejecutor y Supervisor, los que además de estar disponibles en [www.sence.cl](http://www.sence.cl), será entregado por las Direcciones Regionales, los OTICs o las Instituciones Públicas.

Para la bienvenida al grupo de participante se puede generar una sesión sincrónica o disponer de un video, donde el equipo del Ejecutor (Tutor Académico y Administrativo) se presente y se atiendan consultas de los mismos. Estas actividades no se deben considerar dentro de las horas del curso.

Además, este módulo debe incorporar los siguientes temas como mínimo:

- Inducción Tecnológica.
- Inducción Metodológica.
- Datos de contacto del Tutor Académico y Administrativo.
- Documento con el Reglamento Interno (Incluye derechos y deberes de los participantes).
- Manuales del curso.
- Evaluación diagnóstica.
- Foro General o de Bienvenida.

**A continuación, cuando se hable de recurso o actividad obligatoria, se hace referencia a que éstos, al ser consumidos o realizados por el participante, aumentarán su porcentaje de avance por lo que su configuración en la plataforma (Aula Digital o propia del Ejecutor) tendrá un impacto tanto en el aprendizaje del participante como en su cumplimiento de actividades para aprobar el curso.**

**Las actividades obligatorias deberán estar asociadas a los aprendizajes esperados de cada módulo del plan formativo. Los tipos de actividades y recursos a considerar se detallan en el Anexo N°1.**

Además, todo material de estudio, como glosarios, archivos, carpetas, libros, URL u otros, no se deben considerar con marca de finalización obligatoria, sino que deben servir, para finalmente, generar actividades o recursos como Tareas, Talleres, Cuestionarios o Evaluaciones de Módulo, etc., dado que este tipo de actividades permite medir aprendizajes y, como se indica más adelante respecto de la estructura mínima del diseño de curso, todas estas actividades deben tener carácter de recurso o actividad obligatoria.

Los Ejecutores deben tener presente que las actividades a desarrollar en la plataforma deben estar en consistencia con las horas de el o los módulos del plan formativo con el objeto de que, además de generar el aprendizaje de los participantes, se puedan alcanzar los tiempos mínimos de conectividad<sup>19</sup>.

**Para los módulos del Plan Formativo, se deberán considerar de manera obligatoria los siguientes contenidos mínimos para el curso:**

**Módulo 1 del Plan Formativo.** (Con nombre y código asignado por SIC al módulo<sup>20</sup>)

- Como mínimo 3 recursos o actividades obligatorias, por cada aprendizaje esperado del módulo. (Con marca de finalización, las que se explican más adelante)
- Foro del módulo, como recurso obligatorio. (Con marca de finalización)
- Actividades o recursos sin marca de finalización obligatoria, según defina el Ejecutor.
- BigBlueButton o sistema de conferencia web (según lo indicado en el punto 11.2 de este instructivo), en caso de que el módulo considere actividades sincrónicas. De incluir esta actividad debe configurarse como obligatoria. (Con marca de finalización)
- Evaluación del módulo, como recurso obligatorio (Con marca de finalización) .
- Por los siguientes módulos se debe realizar el mismo diseño de contenidos mínimo según sea la cantidad de módulos del Plan Formativo, salvo para el último módulo que se explica a continuación.

**Último Módulo del Plan Formativo.** (Con nombre y código asignado por SIC al módulo)

- Como mínimo 3 recurso o actividades obligatorias, por cada aprendizaje esperado del módulo. (Con marca de finalización)
- Foro del módulo, como recurso obligatorio. (Con marca de finalización)
- Actividades o recursos sin marca de finalización obligatoria, según defina el Ejecutor.
- BigBlueButton o sistema de conferencia web (según lo indicado en el punto 11.2 de este instructivo), en caso de que el módulo considere actividades sincrónicas. De incluir esta actividad

---

<sup>19</sup> El consumo de recursos y actividades en un tiempo de conexión menor al 30% de las horas totales de los módulos y cursos E-Learning afecta el valor alumno final a pagar.

<sup>20</sup> Solo los códigos asignados por SIC a los módulos están permitidos en el curso y solo las actividades incorporadas ahí como material obligatorio aportarán porcentaje de avance de los participantes.

- debe configurarse como obligatoria. (Con marca de finalización)
- Evaluación del módulo, como recurso obligatorio (Con marca de finalización)
- Evaluación Final del curso, como recurso obligatorio (Con marca de finalización)

Para cursos y módulos con duración igual o menor a 10 horas, será opcional la exigencia de un recurso o actividad obligatoria por cada aprendizaje esperado.

Para incorporar material complementario de apoyo a la capacitación, el Ejecutor podrá agregar un módulo adicional (Sin código SIC y al final del último módulo), donde podrá incorporar recursos o actividades tales como: manuales, documentos de lectura complementaria, videos, etc. Se sugiere indicar a qué módulo corresponde cada material complementario.

Si bien los manuales del curso pueden ir en el módulo General o de Bienvenida, el Ejecutor también podrá incorporar dentro del módulo respectivo, pero como material no obligatorio, es decir, que no reporte porcentaje de avance.

#### **Marcas de finalización automáticas y manuales<sup>21</sup>:**

Las marcas de finalización reportan el porcentaje de avance de cada participante y si éste finaliza o no una actividad. Para considerar un recurso o actividad como obligatorio se deben asociar las marcas de finalización a cada recurso o actividad.

**Las marcas automáticas de finalización** permiten que una vez que un o una participante haya consumido el recurso o actividad, ésta quede marcada como actividad finalizada o cumplida, lo que genera aumento en el porcentaje de avance.

**Las marcas manuales de finalización** permiten que un o una participante que ha consumido el recurso o actividad posteriormente marque la actividad como cumplida. En este sentido, el participante podría, por error desmarcar la actividad realizada generando errores de lectura. Por lo tanto, este tipo de marcas de finalización no se deben utilizar para actividades obligatorias.

Para los casos de configurar un recurso o actividad sin marca, el Ejecutor debe omitir el paso de configuración de marca de finalización.

Ejemplo de los 3 tipos de configuraciones en Aula Digital (Moodle)<sup>22</sup>:



El cuadro de línea discontinua corresponde a marca de finalización automática; las que no tienen cuadro, son opcionales (no reportan porcentaje de avance) y el cuadro de línea continua, corresponde a marcas de finalización manual.

Si bien, tanto las marcas de finalización automáticas como manuales reportan avances que son leídos por el Gestor Intermedio y se envían a SIC, solo se deben utilizar las marcas automáticas, para evitar que un

<sup>21</sup> Para la configuración de cursos en Aula Digital se encuentra disponible en [www.sence.cl](http://www.sence.cl) el manual del Ejecutor.

<sup>22</sup> Para los casos de Moodle 3.11 en adelante, y otros LMS donde no se visualicen los cuadros con marca de finalización. El Ejecutor deberá demostrar la evidencia de la configuración de sus actividades y recursos en el momento de la Supervisión Previa al inicio del curso.

alumno marque una actividad sin haberla realizado o desmarque una actividad efectivamente consumida.

## **7.2. RECOMENDACIONES PARA TENER EN CUENTA**

### **Sugerencia metodológica:**

Con el objeto de entregar una mejor experiencia de aprendizaje, se recomienda incluir en las actividades y recursos de cada módulo, una metodología de enseñanza inversa desde los participantes hacia el Tutor académico, donde se presenten actividades grupales que permitan una participación activa de cada persona (por ejemplo: investigación, análisis de caso, presentación de proyectos a los demás participantes, entre otros).

### **Sobre las sesiones sincrónicas:**

Las sesiones deberán ser configuradas como recurso obligatorio (con excepción de sesiones en módulo General o de Bienvenida o el módulo adicional). Estas sesiones siempre deberán ser grabadas para posterior revisión de los participantes. Se sugiere además crear salas virtuales por fecha o evento (dentro del módulo respectivo).

La creación de salas virtuales separadas por fechas o eventos permite asegurar el porcentaje de avance del participante y dan cuenta de una planificación académica consistente con lo informado previamente para iniciar la capacitación.

Sólo en caso de que la plataforma Aula Digital no permita el correcto uso del BigBlueButton (BBB), el Ejecutor podrá realizar las actividades sincrónicas a través de los sistemas de conferencias web como Zoom, Google Meet, Teams u otro.

Para poder hacer uso de los sistemas de conferencias web antes señalados, el Ejecutor deberá previamente dar aviso al Administrador E-Learning (al correo electrónico [adminelearning@sence.cl](mailto:adminelearning@sence.cl) o el que Sence defina) y Supervisor del Sence, del OTIC o Institución Pública, según corresponda, adjuntando o detallando evidencia del error o problema presentado en el uso del BBB e indicando el sistema de conferencia web que se utilizará en su reemplazo.

- Si el error se debe a temas de configuración, deberá ser resuelto por Administrador E-Learning y se informará al ejecutor para que continúe realizando las actividades sincrónicas utilizando el BBB.
- Si el error evidenciado no corresponde a un problema de configuración, Administrador E-Learning podrá dar visto bueno para el uso de los medios antes descritos para su actividad sincrónica, situación que deberá informar dentro de 2 días hábiles de la recepción del aviso de problemas en BBB y necesidad de uso de sistema de conferencia web.

En caso de que Administrador E-Learning dé autorización para usar otro sistema de conferencia web, el Ejecutor deberá cumplir con las siguientes condiciones:

- Crear URL o link por cada sala y módulo E-learning.
- El Link o URL que se incorpore para el acceso a Zoom, Google Meet, Teams u otro debe tener configurada la marca de finalización obligatoria para que el Aula Digital lo contabilice como actividad realizada.
- Luego de finalizada cada actividad sincrónica, el Ejecutor deberá cargar la grabación del video en el módulo respectivo con marca de finalización obligatoria, para que quede disponible para los participantes.

En caso de dudas respecto de los pasos para agregar URL o link de acceso al sistema de conferencia web, el Ejecutor podrá consultar la información de apoyo que el Sence tendrá disponible en su sitio web [www.sence.cl](http://www.sence.cl).



## 8. ANEXOS

### ANEXO N°1. ACTIVIDADES Y RECURSOS DISPONIBLES EN LA PLATAFORMA AULA DIGITAL

A continuación, se detallan las actividades y recursos incluidos actualmente en la Plataforma Aula Digital23, para la carga y creación de cursos de los Ejecutores que no cuenten con Plataforma propia.

Sin perjuicio de lo anterior, los oferentes de cursos E-Learning seleccionados o adjudicados podrán solicitar, vía correo electrónico al Administrador E-Learning, agregar un plugin<sup>24</sup> o bloques adicionales a la Plataforma en caso de tener un requerimiento específico para utilizar algún recurso especial que permitiera mejorar la experiencia de aprendizaje de los participantes. Esta solicitud se deberá enviar a al Administrador E-Learning quien evaluará lo solicitado y responderá al Ejecutor, también vía correo electrónico, en un plazo de 5 días hábiles desde la recepción de la solicitud. De ser aprobado quedará disponible para todos los Ejecutores que lo soliciten al acceder a la Plataforma.

#### I. ACTIVIDADES:

##### 1. Base de Datos:

El módulo de actividad de base de datos permite a los participantes crear, mantener y buscar información en un repositorio de registros. La estructura de las entradas el Ejecutor la define según una lista de campos. Los tipos de campo incluyen casilla de verificación, botones de radio, menú desplegable, área de texto, URL, imagen y archivo cargado.

La presentación visual de la información al listar, ver o editar las entradas de la base de datos se controla mediante plantillas de base de datos. Las actividades de base de datos pueden ser compartidas entre los cursos como opción preestablecida de manera que cada Ejecutor también puede importar y exportar las entradas de base de datos.

Si el filtro de base de datos "auto enlace" está activo, cualquier entrada de la base de datos podrá ser enlazada automáticamente desde donde las palabras o frases aparecen dentro en el curso.

Un Ejecutor puede permitir comentarios en las entradas, las que también pueden ser calificadas por Tutores u otros participantes (evaluación por pares). Las calificaciones se agregarán para formar una calificación final que se registrará en el libro de calificaciones.

Las actividades de base de datos tienen muchos usos, como, por ejemplo:

- Una colección de enlaces de colaboración web, libros, reseñas de libros, referencias de revistas, etc.
- Para la visualización de fotos, carteles, sitios web o blogs de los participantes, y así poder ser comentados por otros participantes.

##### 2. Chat:

La actividad chat permite a los participantes tener una discusión en formato texto de manera sincrónica en tiempo real.

El chat puede ser una actividad puntual o puede repetirse a la misma hora cada día o cada semana. Las sesiones de chat se guardan y pueden hacerse públicas para que todos las vean o limitadas a los usuarios con permiso para ver los registros de sesiones del chat.

Los chats son especialmente útiles cuando un grupo no tiene la posibilidad de reunirse físicamente para poder conversar cara a cara, como, por ejemplo:

---

<sup>23</sup> Aula Digital es una plataforma Moodle, uno de los LMS.

<sup>24</sup> Un **Plugin** es un fragmento o componente de código hecho para ampliar las funciones de un programa o de una herramienta. La mayoría de las herramientas con las que se trabaja en el ámbito web, incluso muchos dentro del marketing digital, contemplan la posibilidad de aumentar su radio de acción a través de **plugins**.

- Reuniones programadas de participantes en cursos en línea, para permitirles compartir experiencias con otros compañeros del mismo curso, pero de diferentes ciudades.
- Un o una participante que temporalmente no puede asistir en persona podría chatear con su Tutor para ponerse al día.
- Una sesión de preguntas y respuestas con una persona invitada de una localidad diferente (a distancia).
- Sesiones para ayudar a los participantes a prepararse para exámenes, donde el Tutor, o las personas participantes, hagan preguntas de ejemplo.

### 3. Consulta:

El módulo “Consulta” permite al tutor o tutora académica hacer una pregunta especificando las posibles respuestas posibles.

Los resultados de la elección pueden ser publicados después que los participantes hayan respondido, después de cierta fecha o no publicarse. Los resultados pueden ser publicados, con los nombres de las personas participantes o de forma anónima, lo que deberá ser consultando previamente a los participantes para su autorización.

Una “Consulta” puede utilizarse:

- Para realizar una encuesta rápida que estimule a los y las participantes a reflexionar sobre un tema.
- Para comprobar rápidamente que el grupo de participantes han entendido algo concreto.
- Para facilitar la toma de decisiones, por ejemplo, permitiendo a los y las participantes votar algún aspecto relacionado con el curso.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso. (en el o los módulos que defina el Ejecutor).

### 4. Cuestionario:

La actividad “Cuestionario” permite al Ejecutor diseñar y plantear cuestionarios con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica.

El Tutor puede permitir que el cuestionario se intente resolver varias veces, con las preguntas ordenadas o seleccionadas aleatoriamente del banco de preguntas. Se puede establecer un tiempo límite.

Cada intento se califica automáticamente, con la excepción de las preguntas de tipo "ensayo" y el resultado se guarda en el libro de calificaciones.

El Ejecutor puede determinar si se muestran y cuándo se muestran al o la participante los resultados, los comentarios de retroalimentación y las respuestas correctas.

Los “Cuestionarios” pueden usarse para hacer:

- Exámenes del curso.
- Mini Test para tareas de lectura o al final de un tema.
- Exámenes de práctica con preguntas de exámenes anteriores.
- Para ofrecer información inmediata sobre el rendimiento.
- Para autoevaluación.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso. (en el o los módulos que defina el Ejecutor).

### 5. Encuestas:

El módulo de actividad “Encuesta” permite que el Tutor pueda crear una encuesta personalizada para obtener la opinión de los participantes utilizando una variedad de tipos de pregunta, como opción múltiple, sí/no o texto.

Las respuestas de la “Encuesta” pueden ser anónimas si así se quiere y los resultados pueden ser mostrados a todos los participantes o bien sólo a los Tutores, según lo defina cada Ejecutor.

La actividad “Encuesta” puede ser utilizada:

- Para la evaluación del curso, ayudando a mejorar el contenido de este para los futuros participantes.
- Para la evaluación de los Tutores del curso.
- Para permitir que los participantes se inscriban en otras actividades como por ejemplo ferias de empleo, postulación a trabajos, nuevos cursos, etc.
- Para encuestar a los participantes a la hora de la elección de cursos, áreas de capacitación, etc.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso. (en el o los módulos que defina el Ejecutor)

#### 6. Encuesta Predefinida:

El módulo de actividad “Encuestas predefinidas” proporciona una serie de instrumentos que se han mostrado útiles para evaluar y estimular el aprendizaje en entornos en línea. Un Tutor puede usarlos para recopilar información entre sus participantes que le ayude a conocer mejor su clase, así como su propia forma de enseñar.

#### 7. Foro:

El módulo de actividad “Foro” permite a los y las participantes tener discusiones asincrónicas, es decir discusiones que tienen lugar durante un período prolongado de tiempo.

Hay varios tipos de foro para elegir, como el foro estándar donde el o la participante puede iniciar una nueva discusión en cualquier momento, un foro en el que cada participante puede iniciar una única discusión o un foro de pregunta y respuesta en el que los participantes primero deben participar antes de poder ver los mensajes de otros participantes. El Tutor puede permitir que se adjunten archivos a las aportaciones al foro. Las imágenes adjuntas se muestran en el mensaje en el foro.

Los participantes pueden suscribirse a un foro para recibir notificaciones cuando hay nuevos mensajes en éste. El Tutor puede establecer el modo de suscripción como opcional, obligatorio o automático, o prohibir completamente la suscripción. Si es necesario, las personas participantes pueden ser bloqueados a la hora de publicar más de un número específico de mensajes en un determinado período de tiempo; esta medida busca evitar que algunos participantes dominen las discusiones.

Los mensajes en el foro pueden ser evaluados por Tutores o participantes (evaluación por pares). Las clasificaciones pueden agregarse a una calificación final que se registra en el libro de calificaciones.

Los foros tienen muchos usos, como, por ejemplo:

- Un espacio social para que el grupo de participantes se conozcan.
- Para los avisos del curso (usando un foro de noticias con suscripción forzada).
- Para discutir el contenido del curso o de materiales de lectura.
- Para discusiones solo entre Tutores del curso (mediante un foro oculto).
- Un centro de ayuda donde Tutores y participantes pueden dar consejos.
- Un área de soporte uno-a-uno para comunicaciones entre participante y Tutor (usando un foro con grupos separados y con un participante por grupo).
- Para actividades complementarias, como una "lluvia de ideas" donde los participantes puedan reflexionar y proponer ideas.

#### 8. Glosario:

El módulo de actividad “Glosario” permite al Ejecutor crear y mantener una lista de definiciones, de forma similar a un diccionario o para recoger y organizar recursos o información.

El Tutor puede permitir que se adjunten archivos a las entradas del glosario. Las imágenes adjuntas se mostrarán en la entrada. Las entradas se pueden buscar y se puede navegar por ellas en orden alfabético

o por categoría, fecha o autor. Las entradas pueden aprobarse por defecto o requerir la aprobación de un Tutor antes de que sean visibles para los demás participantes.

Si se ha habilitado el filtro de vinculación automática del glosario, las entradas se enlazan automáticamente cuando las palabras o frases aparecen en el curso.

El Tutor puede permitir comentarios en las entradas. Las entradas también se pueden calificar por Tutores o por los demás participantes. Las calificaciones pueden agregarse para formar una calificación final que se registra en el libro de calificaciones.

Los glosarios tienen muchos usos, como, por ejemplo:

- Un registro cooperativo de términos clave.
- Un espacio para darse a conocer, donde los participantes nuevos añadan su nombre y sus datos personales.
- Un recurso con "consejos prácticos" con las mejores prácticas en un tema concreto.
- Un área para compartir videos, imágenes o archivos de sonido.
- Un recurso con "asuntos que recordar".

#### 9. Herramienta Externa:

El módulo de actividad de "Herramienta Externa" les permite a participantes interactuar con recursos educativos y actividades alojadas en otros sitios de internet. Por ejemplo, una herramienta externa podría proporcionar acceso a un nuevo tipo de actividad o de materiales educativos de una editorial.

Para crear una actividad de herramienta externa se requiere un proveedor de herramienta que soporte LTI (Learning Tools Interoperability = Interoperabilidad de Herramientas de Aprendizaje). Un Ejecutor puede crear una actividad de herramienta externa o hacer uso de una herramienta configurada por el administrador del sitio.

Las herramientas externas difieren de los recursos URL en varias formas, a saber:

- Las herramientas externas están conscientes del contexto, por ejemplo: tienen acceso a información acerca de la persona participante que invocó la herramienta.
- Las herramientas externas soportan leer, actualizar y borrar calificaciones asociadas con la instancia de la actividad.
- Las configuraciones de la herramienta externa crean una relación de confianza entre la plataforma el Proveedor de la herramienta, permitiendo la comunicación segura entre ambos.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso.

#### 10. Lección:

La actividad lección permite a Tutores presentar contenidos y/o actividades prácticas de forma interesante y flexible. Un Ejecutor puede utilizar la lección para crear un conjunto lineal de páginas de contenido o actividades educativas que ofrezcan al participante varios itinerarios u opciones. En cualquier caso, el Tutor pueden optar por incrementar la participación de participantes y asegurar la comprensión mediante la inclusión de diferentes tipos de preguntas, tales como la elección múltiple, respuesta corta y correspondencia. Dependiendo de la respuesta elegida por el o la participante y de cómo el Ejecutor desarrolla la lección, las personas participantes pueden pasar a la página siguiente, volver a una página anterior o dirigirse a un itinerario totalmente diferente.

Una lección puede ser calificada y la calificación registrada en el libro de calificaciones. Las lecciones pueden ser utilizadas:

- Para el aprendizaje autodirigido de un nuevo tema.
- Para ejercicios basados en escenarios o simulaciones y de toma de decisiones. (en este punto es importante reforzar que los diferentes ejemplos idealmente deben aludir a los diversos géneros).
- Para realizar ejercicios de repaso diferenciados, con distintos conjuntos de preguntas de repaso, dependiendo de las respuestas dadas a las preguntas anteriores.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso. (en el o los módulos que defina el Ejecutor).

#### 11. Paquete SCORM:

Un paquete SCORM es un conjunto de archivos que se empaquetan conforme a una norma y estructura estándar de indicaciones XML que agrupan objetos de aprendizaje. El módulo de actividad SCORM permite cargar y añadir a los cursos un conjunto de especificaciones que permiten estandarizar la producción de contenidos en e-learning para poder crear contenidos fácilmente reutilizables.

El contenido se muestra normalmente en varias páginas, con navegación entre ellas. Hay varias opciones para la visualización de los contenidos, con ventanas pop-up, en tablas de contenidos, con botones de navegación, etc. Las actividades SCORM generalmente incluyen preguntas calificables, que se registra en el libro de calificaciones.

Las actividades SCORM se pueden usar:

- Para la presentación de contenidos multimedia y animaciones.
- Como herramienta de evaluación.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso. (en el o los módulos que defina el Ejecutor).

#### 12. Taller:

El módulo de actividad "Taller" permite la recopilación, revisión y evaluación por parte de los demás participantes (pares del que realiza la actividad) del trabajo realizado en el taller.

Los y las participantes pueden enviar cualquier contenido digital (archivos), tales como documentos de procesador de texto o de hojas de cálculo y también pueden escribir el texto directamente en un campo empleando un editor de texto (dentro del LMS).

Los envíos son evaluados empleando un formato de evaluación de criterios múltiples definido por el Tutor. El proceso de revisión por pares y el formato para comprender cómo funciona la evaluación se pueden practicar por anticipado con envíos de ejemplo proporcionados por el maestro, junto con una evaluación de referencia. Al grupo de participantes se les dará la oportunidad de evaluar uno o más de los envíos de sus pares. Los que envían y los que evalúan pueden permanecer anónimos si se requiere así.

Los y las participantes podrán tener dos calificaciones para la actividad de taller: una calificación por enviarlo y otra por la evaluación de sus pares. Ambas calificaciones se guardan en el libro de calificaciones.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso. (en el o los módulos que defina el Ejecutor).

#### 13. Tarea:

El módulo de Tarea permite a Tutores evaluar el aprendizaje de los participantes mediante la creación de una tarea a realizar que luego revisará, valorará, calificará y a la que podrá dar retroalimentación.

Cada participante puede presentar cualquier contenido digital, como documentos de texto, hojas de cálculo, imágenes, audio y vídeos entre otros. Alternativamente, o como complemento, la tarea puede requerir que los y las participantes escriban texto directamente en un campo utilizando el editor de texto.

Para tareas en grupo, el módulo tiene la capacidad de aceptar tareas de uno de los miembros del grupo y que ésta quede vinculada al resto.

Durante el proceso de revisión, el Tutor pueden dejar comentarios y subir archivos, tales como trabajos calificados, documentos con observaciones escritas. Las tareas pueden ser calificadas usando una escala numérica o una escala personalizada; o usando métodos de calificación complejos como rúbricas. Las

calificaciones finales se actualizan automáticamente en el módulo de calificaciones.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso. (en el o los módulos que defina el Ejecutor).

#### 14. Wiki:

El módulo de actividad Wiki les permite a las personas participantes añadir y editar una colección de páginas web. Un wiki puede ser colaborativo, donde todos sus usuarios pueden editarlo o puede ser individual, donde cada persona tiene su propio wiki que solamente ella podrá editar.

Se conserva un histórico de las versiones previas de cada página del wiki, permitiendo consultar los cambios hechos por cada participante.

Los wikis tienen muchos usos, como, por ejemplo:

- Para generar unos apuntes de clase colaborativamente entre todos.
- Para los Tutores de un área específica que planean una estrategia o reunión de trabajo en equipo.
- Para participantes que trabajarán en equipo, creando contenidos de un tema elegido por sus Tutores.
- Como un diario personal para apuntes para examen o resúmenes (wiki personal).

#### 15. BigBlueButton<sup>25</sup>:

El módulo de actividad BigBlueButton (BBB) es una herramienta que permite realizar y gestionar sesiones de videoconferencia entre múltiples usuarios. Básicamente, cada usuario asume un rol de moderador u oyente que puede intercambiarse durante la sesión. Esta solución permite participar en chats privados o públicos, compartir presentaciones en diversos formatos (PDF, Word, PowerPoint), visualizar el escritorio del moderador, realizar grabaciones para ser dispuestas luego como lecciones y otras funcionalidades relacionadas con la actividad académica para impartir módulos de aprendizaje de forma sincrónica en tiempo real.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso. (en el o los módulos que defina el Ejecutor).

## II. RECURSOS:

### 1. Archivo

El recurso “Archivo” permite a Tutores proveer un archivo como un recurso del curso. Cuando sea posible, el archivo se mostrará dentro del interfaz del curso; si no es el caso, se les preguntará a los participantes si quieren descargarlo. El recurso “Archivo” puede incluir archivos de soporte, por ejemplo, una página HTML puede tener incrustadas imágenes u objetos Flash.

Observe que los participantes necesitan tener el software apropiado en sus ordenadores personales para poder abrir los archivos.

Un “Archivo” puede utilizarse para:

- Compartir presentaciones utilizadas en clase.
- Incluir una mini-web como recurso del curso.
- Proveer a los participantes de borradores de archivos para que los editen y los envíen en sus tareas.

### 2. Carpetas:

El recurso “Carpeta” permite al Ejecutor mostrar un grupo de archivos relacionados dentro de una única carpeta. Se puede subir un archivo comprimido (zip) que se descomprimirá (unzip) posteriormente para

---

<sup>25</sup> En el sitio web de Sence se dispondrá material de apoyo (Manuales) para la correcta configuración de estos recursos, sin perjuicio de que el Sence y los OTIC pueden hacer entrega de dicho material a Ejecutores que lo requieran.

mostrar su contenido, o bien, se puede crear una carpeta vacía y subir los archivos dentro de ella.

Una “Carpeta” se puede usar para:

- Agrupar una serie de documentos sobre un tema, por ejemplo, un conjunto de exámenes de otros años en formato pdf, o una colección de archivos para crear un proyecto concreto por parte de los participantes.
- Crear un espacio de subida de archivos compartido entre los Tutores del curso (se debería ocultar la carpeta a los participantes para que lo vean solo los Tutores).

### 3. Etiquetas:

El módulo “Etiqueta” permite insertar texto y elementos multimedia en las páginas del curso entre los enlaces a otros recursos y actividades. Las etiquetas son muy versátiles y pueden ayudar a mejorar la apariencia de un curso si se usan cuidadosamente.

Las etiquetas pueden ser utilizadas:

- Para dividir una larga lista de actividades con un subtítulo o una imagen.
- Para visualizar un archivo de sonido o vídeo incrustado directamente en la página del curso.
- Para añadir una breve descripción de una sección del curso.

### 4. Libro:

El módulo “Libro” permite crear material de estudio de múltiples páginas en formato libro, con capítulos y subcapítulos. El libro puede incluir contenido multimedia, así como texto y es útil para mostrar grandes volúmenes de información repartido en secciones.

Un libro puede usarse:

- Para mostrar material de lectura de los módulos individuales de estudio.
- Como un manual para los distintos usuarios.
- Como un portafolio de trabajos de los participantes.

### 5. Página:

El recurso “Página” permite a Tutores crear una página web mediante el editor de textos. Una página puede mostrar texto, imágenes, sonido, vídeo, enlaces web y código incrustado (como por ejemplo los mapas de Google) entre otros.

Entre las ventajas de utilizar el recurso “Página” en lugar del recurso de “Archivo” está en que el recurso es más accesible (por ejemplo, para usuarios de dispositivos móviles) y de más fácil actualización.

Una “Página” puede ser utilizada para:

- Dar a conocer los términos y condiciones de un curso.
- Para incrustar varios vídeos o archivos de sonido, junto con un texto explicativo.

### 6. Paquete de Contenido IMS:

Un paquete de contenidos IMS permite mostrar dentro del curso paquetes de contenidos creados conforme a la especificación IMS Content Packaging.

### 7. URL:

El recurso URL permite que cada Ejecutor pueda proporcionar un enlace de Internet como un recurso del curso. Todo aquello que esté disponible en línea, como documentos o imágenes, puede ser vinculado; la URL no tiene por qué ser la página principal de un sitio web. La dirección URL de una página web en particular puede ser copiada y pegada por Tutores, o bien, este puede utilizar el selector de archivo y seleccionar una URL desde un repositorio, como Flickr, YouTube o Wikimedia (dependiendo de qué repositorios están habilitados para el sitio).

Hay una serie de opciones de visualización de la URL, como incrustada o abierta en una nueva ventana, y opciones avanzadas, como copiar información a la URL.

Se deberá tener en cuenta que las URL's también pueden ser añadidas en otros recursos o actividades a través del editor de texto.

### **III. BLOQUES:**

Los bloques son ítems o ventanas ajustables que permite a los y las usuarias obtener información oportuna y de fácil acceso a diversas herramientas y vistas rápidas de los datos de Moodle que se incluyan en las funciones de dicho bloque, según la necesidad a resolver. Estos bloques se pueden añadir y configurar a medida de la necesidad de cada usuario.

#### **1. Reportes Configurables (Configurable Reports)**

Este bloque es un generador de informes personalizados de Moodle donde se pueden crear informes personalizados sin conocimiento de SQL.

Informes posibles de crear:

- Informes de cursos, con el detalle de la información sobre los cursos.
- Informes de usuarios, con información sobre los usuarios y su actividad en un curso.
- Informes de línea de tiempo, este es un tipo especial de informe que muestra una línea de tiempo en la cual se puede incrustar un curso o informe de usuario que muestre datos dependiendo de la hora de inicio y finalización seleccionado.
- Informes SQL personalizados, consultas SQL personalizadas. Este bloque puede usar las mismas consultas SQL que el complemento de consultas SQL personalizadas de Tim Hunt.
- Crear sus propios informes.

#### **Características avanzadas del reporte configurable**

Otras características posibles de utilizar son los filtros, paginación, condiciones lógicas y permisos, diagramas, soporte de plantillas, exportación a xls.

#### **2. Indicador de Progreso (Completion Progress):**

El bloque de progreso de finalización es una herramienta de gestión del tiempo para los participantes. Algunas opciones que permite este bloque son:

- Representación visual de las actividades a completar.
- Codificado por colores para referencia rápida.
- Descripción general para docentes, identificar estudiantes en riesgo.
- Progreso combinado en la página Panel.

Este bloque no debe ser confundido como el resultado del porcentaje de avance de cada participante en el curso, esto solo lo reflejará el sistema SIC.

#### **3. Calificación (Grade Me):**

Este bloque muestra a un Tutor todas las tareas y preguntas del cuestionario manual (ensayos y respuestas de archivo) que se han enviado, pero que no se encuentran calificadas. El bloque está configurado para trabajar con grupos, es decir, los Tutores solo verán las tareas enviadas por los participantes si ambos son miembros del mismo grupo. Al agregar el bloque en la página de un curso, solo mostrará las tareas no calificadas para ese curso.

#### **4. Interactive Content – H5P:**

El uso del bloque H5P brinda acceso a muchos tipos diferentes de contenido interactivo y permite compartir y reutilizar contenido fácilmente.



Las principales características de H5P son:

- Fuente abierta
- Gratis para usar
- HTML5
- Sensible

Los H5P no deben usarse para exámenes o similares donde se requiera una evaluación o puntuación.

Esta actividad deberá ser configurada como obligatoria en el curso. (en el o los módulos que defina el Ejecutor).

## **ANEXO N°2. INSTRUCCIONES PARA EL DISEÑO DE MÓDULOS EN LMS PROPIO O AULA DIGITAL DE CURSOS CON MODALIDAD INSTRUCCIONAL E-LEARNING Y BLENDED**

El oferente deberá solicitar la creación de uno varios módulos en Aula Digital o crear en su LMS por cada oferta presentada en la plataforma de presentación de ofertas, con su respectivo número de oferta otorgado por esta plataforma, identificando el nombre del plan formativo o propuesta propia, nombre del módulo y el número de oferta obtenido en al momento de postular.

### **1. PROCEDIMIENTO EN CASO DE USO DE LMS PROPIO DEL EJECUTOR**

El Ejecutor podrá contar con una plataforma propia para la ejecución de cursos. Para ello, deberá incorporar en la propuesta que presente en el respectivo concurso, el link (URL) de acceso, incluyendo el respectivo usuario y contraseña, para que puedan ingresar los evaluadores.

El Ejecutor deberá crear un módulo de presentación-oferta con el nombre y el número de oferta entregado por la plataforma de presentación de ofertas, con los mismos requisitos de desarrollo de los módulos para concursos, para compra de cursos E-Learning o Blended.

NOTA: La plataforma donde se desarrolle el curso deberá tener niveles de seguridad altos, de tal manera que los Firewall del Sence permitan la libre navegación; de lo contrario nuestros sistemas no permitirán el acceso a estos links y su solicitud no podrá ser evaluada.

### **2. PROCEDIMIENTO EN CASO DE USO DE LMS SENCE AULA DIGITAL.**

Cada Ejecutor que desee utilizar el Aula Digital deberán solicitar acceso al Sence para poder presentarsus propuestas en el marco de concursos o licitaciones públicas que se realicen por el Sence u el OTIC. Esta solicitud se deberá efectuar directamente al equipo Administrador E-Learning, enviando un correo electrónico a la casilla [adminlearning@sence.cl](mailto:adminlearning@sence.cl) o la casilla que el Sence informe en caso demodificación de esta, quien dará acceso a un curso de prueba. El correo debe contener la siguienteinformación:

- Nombre de la Institución
- RUT de la Institución
- Nombre de la persona que estará a cargo de ingresar a la plataforma
- RUT de la persona que estará a cargo de ingresar a la plataforma
- Correo de la persona que estará a cargo de ingresar a la plataforma
- Nombre del módulo a desarrollar y número de oferta asignado por la plataforma de presentación de ofertas.

Para los cursos a ejecutarse en Aula Digital, Soporte Aula Digital creará los cursos y módulos solicitados en blanco para cada oferente en dicha plataforma.

El plazo para que el Oferente realice la solicitud de creación de cursos en Aula Digital es de 5 días hábiles anteriores a la fecha de término del cierre de la presentación de ofertas, a través del envío de un correo al Administrador E-Learning æel detalle anteriormente señalado.

Una vez recepcionado el correo electrónico con la solicitud, el equipo Administrador E-Learning tendrá un plazo de 3 días hábiles, para otorgar acceso al oferente, remitiéndole en respuesta el otorgamiento del acceso y el correspondiente manual del usuario de Aula Digital para la creación de cursos.

Una vez recepcionado el acceso para Aula Digital, el oferente no podrá cambiar el nombre ni el número de oferta ingresado en dicha plataforma, sino solo diseñar el módulo a evaluar.

2.- Publíquese un extracto de la presente resolución en el Diario Oficial, en cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 48 de la Ley N°19.880.

3.- Publíquese la presente resolución en el sitio electrónico del Servicio Nacional de Capacitación y Empleo: [www.sence.cl](http://www.sence.cl) para los efectos de lo señalado en el artículo 7 de la Ley N°20.285 sobre Acceso a la Información Pública.

**ANÓTESE, COMUNÍQUESE Y PUBLÍQUESE.**

**RODRIGO VALDIVIA LEFORT  
DIRECTOR NACIONAL (S)  
SERVICIO NACIONAL DE CAPACITACIÓN Y EMPLEO**

LRF/LJO/LDM/MRB/NAT

Distribución:

- Direcciones Regionales Sence
  - Departamento de Capacitación a Personas
  - Departamento de Desarrollo y Regulación de Mercado
  - Departamento Jurídico
  - Oficina de Partes
- EXP: 36420/2022