



Maestría en  
Educación en  
Tecnología

# ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE



## Dimensión de formación

Tecnologías digitales



## Periodo académico

II Semestre



## Espacio académico

Obligatorio básico



## Código

2602002



## Créditos

3



## Horas de Trabajo

Directo: 4

Mediado: 5

## JUSTIFICACIÓN

En la última década, con el advenimiento de las redes universales de información, ha cobrado gran auge la utilización de lo que ha dado en llamarse la educación virtual, que aparece inicialmente al interior de la educación a distancia, pues busca llegar a personas que no tienen la posibilidad de asistir presencialmente a las instituciones educativas. En la educación virtual el proceso de aprendizaje se realiza mediante el uso de autopistas de información presentadas de forma hipertextual, en aulas virtuales con posibilidades técnicas y multimediales; además, de una concepción de conocimiento, currículos y metodologías particulares.

Se puede entender que el proceso de educación virtual y las estrategias Bimodales que combinan tanto estrategias de carácter presencial como virtual, empiezan a ser consideradas como aspectos importantes en el



UNIVERSIDAD DISTRITAL  
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS  
Facultad de Ciencias y Educación



## Maestría en Educación en Tecnología

apoyo del aprendizaje de los estudiantes, por lo cual es pertinente que los futuros másteres, no sólo tengan una formación en el uso pedagógico de las Tic, sino que también, comprendan los elementos conceptuales básicos de la educación virtual, las estrategias bimodales y las características de los ambientes virtuales que apoyan el aprendizaje, realicen una reflexión sobre su papel como tutores y diseñadores de estos ambientes y estén en capacidad de desarrollarlos.

En la creación de ambientes de carácter virtual, la formación de los másteres debe tener en cuenta diversos aspectos que van desde la presentación de la interfaz hasta el manejo multimedial e hipertextual de la información contenida, la dimensión pedagógica; la interactividad ya sea entre el estudiante y computador, entre estudiantes o entre estudiantes y maestro; el aprendizaje colaborativo centrado en procesos; el carácter global de la información; la conformación de redes de conocimiento; la determinación de los medios técnicos a utilizar y sus características.

De otra parte, es pertinente que el futuro mágister esté en capacidad no solo de diseñar y desarrollar, sino también de valorar ambientes virtuales de aprendizaje que se encuentran disponibles en la red, de tal manera que pueda hacer un uso pedagógico de estos, y además, que pueda utilizar otro tipo de ambientes para apoyar actividades específicas de aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, la apropiación conceptual, el diseño y desarrollo, además de su valoración y la reflexión que se realiza sobre este tipo de entornos, es un aspecto que cambia continuamente, por lo cual se hace necesario que el futuro mágister, se apropie de esta discusión y adquiera los elementos e base que le permitan actualizarse en este tema de forma permanente.

### OBJETIVOS

Se espera que los futuros másteres, al finalizar el trabajo de este espacio académico estén en capacidad de:

- Conceptualiza e Identificar las características de la educación virtual, las estrategias bimodales y los entornos virtuales para el aprendizaje.
- Determinar los aspectos centrales del proceso de diseño y desarrollo de diversos tipos de entornos virtuales de aprendizaje.
- Valorar diferentes entornos de aprendizaje en red, desde el punto de vista de su uso y apropiación pedagógica para la formación en tecnología.
- Determinar las características pedagógicas y personales del papel del docente, en cuanto tutor y diseñador pedagógico de entornos virtuales de aprendizaje.
- Diseñar estrategias pedagógicas y didácticas para el área de tecnología e informática, utilizando entornos virtuales de aprendizaje.

