



ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE



Periodo académico
II Semestre



Naturaleza del espacio académico
Obligatorio



Carácter del espacio académico
Teórico-Práctico



Código
2602002



Créditos
3



Horas de Trabajo
Autonomas: 3
Colaborativo: 6
Directo: 0

SUGERENCIAS DE SABERES Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

El estudiantado debe conocer el uso de los servicios de la Internet, de herramientas Suite Office, habilidades con herramientas de software que permita hacer mapas de ideas y navegar adecuadamente en la plataforma Moodle.

JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

La incorporación de las tecnologías de información y comunicación en los procesos educativos se ha convertido en un espacio de uso común en todos los niveles de formación y todas las áreas de conocimiento, además de ser un tema que se ha asumido de manera decidida en la formación del ciudadano del siglo XXI y por tanto, empieza a hacer parte de los currículos, de las competencias esperadas por parte de los estudiantes y por supuesto, de la formación de profesores.

En la última década la incorporación de estrategias de educación virtual, bimodal e híbrida, empiezan a ser consideradas como aspectos importantes en el apoyo del aprendizaje de los estudiantes en todos los niveles de





formación, 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 e híbridas y las características de los ambientes virtuales que apoyan los aprendizajes que se presentan allí, realicen una reflexión sobre su papel como tutores y diseñadores de estos ambientes y estén en capacidad de desarrollarlos.

En la creación de ambientes virtuales y personalizados de formación, los futuros máster debe tener en cuenta diversos aspectos que van desde la presentación de la interfaz hasta el manejo hipermedial y multimodal de la información contenida, la dimensión pedagógica; la interactividad ya sea entre el estudiante y computador, entre estudiantes o entre estudiantes y maestro; los aprendizajes colaborativos, conectivos y personalizados; 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 máster esté en capacidad de diseñar y desarrollar este tipo de ambientes utilizando programas y plataformas en red apoyados en herramientas de inteligencia artificial, así como también de valorar y evaluar este tipo de ambientes, de tal manera que pueda hacer un uso pedagógico y técnico de estos, y además, que pueda utilizar otro tipo de ambientes pertinentes para apoyar actividades específicas de aprendizaje de los estudiantes.

De esta manera, la apropiación conceptual, el diseño, desarrollo, la valoración y la reflexión que se realiza sobre este tipo de entornos, son aspecto que cambian continuamente, por lo cual se hace necesario que el futuro máster, se apropie de esta discusión y adquiera los elementos de base que le permitan actualizarse en este tema de forma permanente.

OBJETIVOS GENERAL

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

- Conceptualizar e Identificar las características de los recursos educativos digitales, los recursos educativos digitales abiertos y los objetos virtuales de aprendizaje. Analizar diferentes entornos de aprendizaje en red, desde el punto de vista de su uso y apropiación pedagógica para la formación en tecnología.
- Establecer los aspectos centrales del proceso de diseño y desarrollo de diversos tipos de entornos virtuales de aprendizaje.





-
- Diseñar estrategias pedagógicas y didácticas, armonizadas con tópicos educativos específicos del área base de los maestrantes, para ser incorporadas en entornos virtuales de aprendizaje.
 - Diseñar entornos virtuales y personalizados de aprendizaje, utilizando plataformas y programas en línea y/o apoyados en herramientas de Inteligencia Artificial.

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE (PFA) DEL ESPACIO ACADÉMICO

En coherencia con el perfil de egreso, los propósitos académicos esperados son:

- Analiza las características, semejanzas y diferencias entre recursos educativos digitales, objetos virtuales de aprendizaje, entornos virtuales de aprendizaje, entornos personalizados de aprendizaje con fundamento en aspectos teóricos y sus potenciales contextos de implementación.
- Diseña un entorno virtual de aprendizaje/ entorno personalizado de aprendizaje con fundamento en aspectos propios de la pedagogía didáctica armonizando las tecnologías digitales con el área académica de su desempeño profesional.
- Desarrolla un entorno virtual de aprendizaje/ entorno personalizado de aprendizaje, en la plataforma administradora de aprendizaje (Learning Management System LMS) que provee la universidad, con fundamento en aspectos propios de la pedagogía didáctica que armonizan las tecnologías digitales con el área académica de su desempeño profesional.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

Las temáticas generales de trabajo son consideradas en sus aspectos generales, debido a que pueden cambiar de acuerdo con los avances en las temáticas y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, por lo cual estarán en permanente revisión:

1. Recursos educativos digitales:

- Concepto, características.
- Recursos educativos digitales abiertos (RED) y Objetos virtuales de aprendizaje (OVA)

2. Entornos virtuales de aprendizaje:

- Concepto, características y tipos de entornos (EVA). oValoración de entornos en red.





3. Entornos personalizados de aprendizaje (PLE):

- Concepto, características o Modelos de diseño

4. Diseño de entornos virtuales y personalizados de aprendizaje:

- Diseño pedagógico, comunicativo, disciplinar y administrativo de entornos virtuales. o Desarrollo técnico - multimedial
- Estrategias didácticas para el uso y apropiación de entornos virtuales
- Valoración y evaluación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA QUE FAVORECEN EL APRENDIZAJE

Este espacio de formación se entiende como un espacio orientado a la construcción social del conocimiento, con base en elementos teóricos, procesos de reflexión basados en la permanente reflexión y socialización de experiencias que contribuyen a la cualificación del ejercicio docente. Lo anterior, se desarrollará haciendo uso de foros de discusión y diferentes talleres presentados en la plataforma virtual del programa mediante trabajo cooperativo. Esta estrategia busca abordar los elementos conceptuales de las temáticas propias del desarrollo del curso bajo la orientación de la docente, partiendo de los conocimientos previos que presentan los estudiantes y con su participación activa en la construcción de las estructuras teóricas que les permiten la comprensión de los temas.

La estrategia de taller, se realiza mediante trabajo autónomo del estudiante para desarrollar actividades individuales de estudio y desarrollo de guías técnicas y ejercicios propuestos, además de trabajo colaborativo en línea de actividades de diseño y desarrollo, mediante el manejo de plataformas y/o programas en línea apoyados en herramientas de IA. El taller parte de reconocer las habilidades técnicas iniciales de los estudiantes y busca desarrollar un trabajo práctico que en conjunción con los aspectos teóricos, permitan integrarelementos en la creación de entornos virtuales y personalizados a partir de actividades prácticas.

EVALUACIÓN

El proceso de evaluación del espacio académico comprende la integración de tres elementos: la autoevaluación que el estudiante realiza sobre el trabajo que ha realizado de forma autónoma, la coevaluación que los pequeños grupos





realizan sobre sus procesos de discusión y el trabajo cooperativo realizado en los talleres y la heteroevaluación que el docente realiza sobre los aspectos centrales del espacio académico.

Los trabajos de evaluación a entregar por parte de los estudiantes incluyen:

- Realización de un documento colaborativo, sobre las características de los recursos educativos digitales los recursos educativos digitales abiertos y los objetos virtuales de aprendizaje y su clasificación. (30%)
- Realización del diseño de un entorno virtual para el aprendizaje de la tecnología. (30%)
- Desarrollo de un entorno virtual y/i personalizado de aprendizaje en un LMS, que permita visualizar como incorporar las TIC en el ámbito escolar para garantizar su uso y apropiación por parte de los estudiantes. (30%)
- Autoevaluación (10%)

MEDIOS Y RECURSOS EDUCATIVOS

El programa de Maestría dispone de la plataforma para administrar los diferentes entornos virtuales de aprendizaje (dirección electrónica <https://aulasvirtuales.udistrital.edu.co/>). Adicionalmente, el programa dispone de los recursos educativos a nivel de software que soportan las diferentes actividades que el profesorado y el estudiantado realizan de manera remota. El programa cuenta con una unidad de soporte que atiende las diferentes necesidades del estudiante vivir profesorado en relación con el acceso a la información y los medios educativos de qué se disponen. El estudiantado debe disponer de los recursos a nivel de software que le permitan desarrollar las diferentes actividades del seminario.

BIBLIOGRAFÍA

Básicas:

El seminario entornos virtuales de aprendizaje cuenta con un aula virtual en el sistema LMS moodle (<https://aulasvirtuales.udistrital.edu.co/>); adicionalmente, esta el documento autor que soporta el presente seminario en forma digital.

Complementarias:

- Bonilla, M.; Molina, R.; Martínez, L.; Narvárez, D.. (2011). Formación de docentes e investigación en redes virtuales de aprendizaje. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá.
- Dillenbourg, P. B. (1996). e evolution of research on collaborative learning. Learning in Humans and Machine: Towards an interdisciplinary learning science, 189- 211.
- Dorado, C. (sf) El diseño de contenidos multimedia para entornos virtuales de aprendizaje. Recuperado de: <http://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n4a6.pdf> Consultado : Noviembre de 2009





- Duart, J.; Sangrá, A. (2000) Aprender en la virtualidad. Editorial Gedisa. España.
- Edel-Navarro, R. (2010). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. La contribución de "lo virtual" en la educación. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 15, 7-15. Galvis, A. (1992). Ingeniería de software educativo. Universidad de los Andes. Santafé de Bogotá.
- Gros, B. (1997). Diseños y programas educativos: pautas pedagógicas para la elaboración de software. Editorial Ariel S.A. Barcelona.
- (2002). Constructivismo y diseño de entornos virtuales de aprendizaje. Revista de educación (Madrid)(383), 225-247.
- Molina, R. (2015) Construcción del concepto de tecnología en una red virtual de aprendizaje. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá. Recuperado de:
- <http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/2298>
- Muñoz, C. (2010). Modelos de diseño instruccional utilizados en ambientes teleformativos. Revista de Investigación Educativa ConeCT@2(2).
- Molina, R.; Briceño, S. (2010) Redes virtuales de aprendizaje: una experiencia de formación con docentes. Universidad Distrital Francisco José d Caldas. Bogotá.
- Peris Pichastor, R., Agut Nieto, S., Gimeno Navarro, M. A. (2006) Entornos virtuales de aprendizaje. En: Current Developments in Technology-Assisted Education. Página 425-430 Rodríguez, A. (2009) Entornos virtuales en la enseñanza-aprendizaje. En Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol.2, Nº 2, 98-100
- Santoveña, S. (2004) Metodología didáctica en entornos virtuales de aprendizaje. En: Etic@net. Año II. Número 3. http://www.educarecuador.ec/_upload/metodologia20didactica.pdf Consultado: Noviembre de 2009
- Silvio, J. (2000). La virtualización de la Universidad. Ediciones Iesalc/UNESCO. Caracas.
- Unigarro, M.A. (2001). Educación virtual: encuentro formativo en el ciberespacio. Editorial UNAB. Bucaramanga.
- Unigarro, M., Castaño, L. A., Mestre, G., Molina, R., Prado, M., Ruiz, E., & Victoria, N. (2003). Las comunidades virtuales de aprendizaje en el contexto de las redes universitarias.

Páginas web

- <https://aulasvirtuales.udistrital.edu.co/>

