

	UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS	
	FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN	
	PROYECTO CURRICULAR DE ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN TECNOLOGIA	
	SYLLABUS	
	NOMBRE DEL ESPACIO ACADEMICO: Entornos virtuales de aprendizaje	
CÓDIGO: 390109	PERIODO ACADEMICO:	NUMERO DE CREDITOS: 2
TIPO DE ESPACIO ACADEMICO:	NUMERO DE HORAS:	
OBLIGATORIO BASICO (X)	TRABAJO DIRECTO	2
OBLIGATORIO COMPLEMENTARIO ()	TRABAJO MEDIADO	1
ELECTIVO INTRINSECO ()	TRABAJO AUTONOMO	3
ELECTIVO EXTRINSECO ()		
JUSTIFICACIÓN: <p>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.</p> <p>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 apoyo del aprendizaje de los estudiantes, por lo cual es pertinente que los futuros especialistas, 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.</p> <p>En la creación de ambientes de carácter virtual, la formación de los especialistas debe tener en cuenta diversos aspectos que van desde la presentación de la <i>interfaz</i> hasta el manejo <i>multimedial e hipertextual</i> 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.</p> <p>De otra parte, es pertinente que el futuro especialista 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.</p> <p>De esta manera, la apropiación conceptual, el diseño y desarrollo, además de su valoración y la reflexión que se realizar sobre este tipo de entornos, es un aspecto que cambia continuamente, por lo cual se hace necesario que el futuro especialista, se apropie de esta discusión y adquiera los elementos e base que le permitan actualizarse en este tema de forma permanente.</p>		
OBJETIVOS: Se espera que los futuros especialistas, al finalizar el trabajo de este espacio académico estén en capacidad de: <ul style="list-style-type: none"> • 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.

CONTENIDO 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:

- Educación virtual:
 - Concepto, características y actores.
 - Las estrategias bimodales.
 - Componentes y aspectos centrales de desarrollo.
 - Entornos virtuales de aprendizaje:
 - Concepto, características y tipos de entornos.
 - Valoración de entornos en red.
 - Diseño pedagógico, comunicativo, disciplinar y administrativo de entornos virtuales.
 - Desarrollo técnico - multimedial
 - Estrategias didácticas para el uso y apropiación de entornos virtuales
 - Desde los procesos presenciales y bimodales.
 - Desde la educación virtual.
- Diseño de actividades de aprendizaje

METODOLOGIA (Descripción de la metodología de acuerdo a las modalidades de trabajo contenidas en la normatividad de la universidad: 1. Créditos académicos: trabajo directo, mediado y autónomo; 2. Competencias a desarrollar ver Artículo 4 Acuerdo No. 009/2006)

Este espacio de formación se asume como un *Seminario Taller*, el cual 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.

La estrategia del **seminario** se asume desde encuentros presenciales que implican tiempos de **trabajo directo**, y encuentros virtuales que se desarrollan en un entorno de aula virtual en la cual se realizan actividades por grupos mediante un **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 directo** en los encuentros presenciales y **trabajo autónomo** del estudiante para desarrollar actividades individuales de estudio y desarrollo de guías técnicas y ejercicios propuestos. 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 integrar elementos en la creación de entornos virtuales.

EVALUACION (Seguimiento evaluativo en relación con las competencias y modalidades de trabajo contenidas en la normatividad de la universidad)

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 Wiki, sobre las características de la educación virtual, las estrategias

bimodales, los entornos virtuales de aprendizaje y su clasificación.

- Realización del diseño y desarrollo de un entorno virtual para el aprendizaje de la tecnología.
- Desarrollo de una estrategia de trabajo bimodal para el uso pedagógico del entorno realizado.

BIBLIOGRAFÍA, HEMEROGRAFIA, CIBERGRAFIA GENERAL Y/O ESPECIFICA: DORADO, Carles (sf) El diseño de contenidos multimedia para entornos virtuales de aprendizaje. En: <http://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n4a6.pdf> Consultado : Noviembre de 2009

DUART, Josep., SANGRÁ, Albert (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, Alvaro (1992). Ingeniería de software educativo. Universidad de los Andes. Santafé de Bogotá.

GROS, Bergoña. (1997). Diseños y programas educativos: pautas pedagógicas para la elaboración de software. Editorial Ariel S.A. Barcelona.

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 DAMIÁN, Amparo (2009) Entornos virtuales en la enseñanza-aprendizaje. En Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol.2, N° 2, 98-100

SANTOVEÑA, Sonia (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, José. (2000). La virtualización de la Universidad. Ediciones lesalc/UNESCO. Caracas.

UNIGARRO, Manuel Antonio. (2001). Educación virtual: encuentro formativo en el ciberespacio. Editorial UNAB. Bucaramanga.