

Diseño de ambientes de aprendizaje basados en tecnología educativa

Curso-Taller
Modalidad virtual
45 horas
4 Créditos

DESCRIPCIÓN

Propicia el análisis y la reflexión de propuestas educativas encaminadas al desarrollo de cursos en línea bajo el enfoque de la tecnología educativa contemporánea, y del aporte del diseño instruccional al diseño curricular, a fin de elaborar la estructura de un programa educativo en línea.



Informes:
www.uv.mx/dgda/competencias
dca@uv.mx (228) 818-19-64

 /profauv
 @dcaprofa



Programa de estudios

0. Nombre de la experiencia educativa

Diseño de ambientes de aprendizaje basados en tecnología educativa

1. Modalidad

Curso-taller virtual

2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	30	45	4

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
Abril 2008	

4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Antonio García Ortiz

5. Descripción

Este curso-taller forma parte del Programa de Formación de Académicos y consta de 15 hrs. teóricas y 30 prácticas, con un valor de 4 créditos. Tiene como finalidad que los académicos de la UV desarrollen las habilidades necesarias para crear ambientes virtuales de aprendizaje basados en la tecnología, para facilitar el proceso educativo. La Experiencia Educativa (EE) aborda el uso de la tecnología denominada web 2.0 (presentaciones web, weblogs, búsquedas en web) que puede ser aplicable a modalidad presencial, distribuida o a distancia. La estrategia metodológica es a través de la construcción y resolución de ejercicios teórico-prácticos, la planeación de un programa educativo utilizando recursos tecnológicos como medios facilitadores del aprendizaje, mediante un proceso de apertura, confianza, creatividad, flexibilidad, tolerancia y colaboración. La evaluación de esta EE se lleva a cabo con evidencias de lectura en el foro electrónico de EMINUS, participación activa en clase y la entrega final de un proyecto académico basado en tecnología, que incluya aspectos de la práctica educativa que lleva a cabo.

6. Justificación

Actualmente las tecnologías de redes y multimedia están impactando fuertemente el desarrollo educativo, en diferentes modelos, bajo diferentes paradigmas y en diversas modalidades. La proliferación de software computacional relativamente barato y fácil de usar y el desarrollo de redes computacionales como el World Wide Web, han hecho que sea relativamente fácil para cualquiera introducirse al intercambio de información en línea. Así como a la construcción de espacios educativos.

Una necesidad básica para los académicos de hoy en día, es conocer, esas nuevas

formas accesibles, para crear y desarrollar nuevos medios de aprendizaje. El Programa de Formación de Académicos atiende la necesidad mediante ésta Experiencia Educativa, la cual incorpora saberes de las Tecnologías de Información y Comunicación necesarios para que el académico descubra y aplique estas nuevas formas de aprendizaje, que apoyan el fortalecimiento de los estudiantes a fin de afrontar a la nueva sociedad del conocimiento, enriqueciendo su quehacer académico y convirtiéndolo en una práctica permanente.

7. Unidad de competencia

El participante incorpora a su quehacer académico saberes sobre el diseño de ambientes de aprendizaje basados en tecnología educativa, a fin de crear y desarrollar medios de aprendizaje, que fortalezcan de forma permanente su práctica académica; en un ambiente de apertura, confianza, creatividad, flexibilidad, tolerancia y colaboración.

8. Articulación de los ejes

A través de las Tecnologías de Información y Comunicación, el participante descubre el desarrollo de nuevos ambientes de aprendizaje, que le sirvan de apoyo permanente dentro de su práctica académica; por medio de la participación, el análisis, la reflexión, la discusión y la construcción de espacios de interacción basados en la web 2.0; en un ambiente de apertura, confianza, creatividad, flexibilidad, tolerancia y colaboración, desarrollando así la estructura de un programa educativo basado en tecnología, que podrá aplicar en su práctica académica y compartirá con sus compañeros de grupo a manera de plenaria.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologías de información y comunicación • Tecnología Educativa • Web 2.0 • Planeación de actividades • basadas en tecnología educativa • Modalidades de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> ○ Presencial ○ Distribuido ○ Distancia • Ambientes de aprendizaje • Aula remota • Estrategias de aprendizaje basadas en tecnología educativa • Evaluación basada en tecnología educativa • Sociedad del conocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración de la web 2.0 Selección de materiales de aprendizaje Planeación de actividades de aprendizaje Organización de materiales Selección de tecnología Manejo de bitácora Identificación de ideas Generación de ideas Manejo de conceptos Metacognición Búsqueda avanzada en internet 	<ul style="list-style-type: none"> Apertura a la crítica Apertura a la interacción y el intercambio de información Autonomía Colaboración Confianza Creatividad Flexibilidad Imaginación Iniciativa Perseverancia Responsabilidad Tolerancia Ética

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> • Discusión acerca del valor y uso del conocimiento • Lluvia de ideas • Analogías • Clasificación • Preguntas aclaratorias e indagatorias • Participación activa y cooperativa • Elaboración de ejemplos • Lecturas • Imitación de modelos • Elaboración de bitácora • Plenaria • Generación de ideas 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizadores previos • Exposición interactiva con apoyo tecnológico • Demostraciones en línea de blog publicados • Preguntas guía • Preguntas metacognitivas • Ilustraciones • Estudio de casos • Asesoría • Tareas para estudio independiente • Práctica dirigida • Discusión dirigida

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
Computadora Cañón proyector de imágenes Conexión a Internet Pintarrón Plumones para pintarrón Plataforma EMINUS Cañón proyector de imágenes	Material electrónico Programa Educativo de su EE Antología Material de su Experiencia Educativa

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Participación en clase	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunidad • Coherencia • Pertinencia 	En línea (Internet)	5%
Reporte de lectura en foro electrónico	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunidad • Coherencia • Suficiencia • Pertinencia 	En línea (Internet)	20%
Reporte de búsquedas en internet	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunidad • Coherencia • Pertinencia 	En línea (Internet)	5%
Desarrollar estructura de un programa educativo o plan de clase basado en tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad • Oportunidad • Coherencia • Pertinencia 	En línea (Internet)	70%
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE el participante habrá presentado con suficiencia cada evidencia de

desempeño, es decir, que en cada una de ellas deberá haber obtenido cuando menos el 70%, también habrá cubierto el 80% de las asistencias.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

Bates, A.W. and Poole, G. (2003). *Effective Teaching with Technology in Higher Education*. San Francisco: Jossey-Bass.

Lozano Rodríguez, A. & Burgos Aguilar, V. (2007) (Comp.). *Tecnología educativa: en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. Distrito Federal, México: Limusa.

García-Valcárcel, A. (2003) *Tecnología educativa: Implicaciones del desarrollo tecnológico*. Madrid, España: La Muralla.

Burbules, N., Callister, T. (2006). *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires, Argentina.

Postman, N. (1992). *De las herramientas a la tecnocracia*. En *Círculo de lectores* (Ed.), *Tecnópolis: La rendición de la cultura a la tecnología* (pp. 35-57). Barcelona, España.

Tapscot, D. (1999). *El salto generacional*. En McGraw-Hill Interamericana (Ed.), *Creciendo en un entorno digital* (pp. 31-49). Santa Fe de Bogotá, Colombia.

14.2 Complementarias

Bates, A.W. (1999). *La tecnología en la enseñanza abierta y la educación a distancia*. México: Trillas.

Escamilla de los Santos, J. G. (2000). *Selección y uso de tecnología educativa* (3a Ed.). México: Trillas: ITESM, Universidad Virtual.

Peters, O. (2002). *La Educación a Distancia. Nuevas Tendencias y Retos*. México: Innova, Universidad de Guadalajara.