

## 0. Nombre de la experiencia educativa

Diseño de ambientes virtuales para el aprendizaje.

## 1. Modalidad

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	15	30	3

(15 horas teoría: 2 créditos) (15 horas prácticas: 1 crédito)

## 3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
2008	2020

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

Edgar Fernández Mendoza, Viridiana Anaid Lobato Curiel, Gerardo García Ortiz, Antonio García Ortiz, Fátima Guadalupe Márquez Silva.

## 5. Descripción

“Diseño de ambientes virtuales para el aprendizaje” es una actualización de la Experiencia Educativa “Diseño de ambientes basados en tecnología educativa”, se presenta como un Curso-Taller orientado a pensar la hipótesis de que la educación y el aprendizaje a través de medios digitales es, de por sí, un paradigma nuevo y debe atenderse con la precaución de conocer aquellas características que conforman lo que coloquialmente ha sido denominado educación “virtual”, con la finalidad de tener los fundamentos necesarios que permitan la construcción de espacios de aprendizaje apoyados en el uso de los medios de comunicación digital y plataformas educativas. Forma parte del Programa de Formación de Académicos (ProFA) y tiene una duración de 30 horas, distribuidas en 15 de teoría y 15 de práctica, con un valor de 3 créditos. En esta experiencia se analizan conceptos tales como; democratización de la información, sociedad de la información, sociedad del aprendizaje y sus implicaciones en el fenómeno que nos ocupa, así como la exploración de herramientas digitales, metodologías de aprendizaje para entornos digitales. La estrategia metodológica consistirá en la promoción del trabajo autónomo mediante plataforma digital vía internet, las actividades comprenderán; revisión de diversos documentos/archivos digitales, discusión en foros, trabajo colaborativo a distancia y la construcción de actividades que permitan el diseño de un ambiente de aprendizaje en línea.

## 6. Justificación

Este curso-taller parte de dos principios; el primero, se asume a partir de lo que estudiosos en el tema de las tecnologías digitales han acordado en llamar “revolución digital”, que surge con el advenimiento de internet como medio de masificación de la

comunicación y ha pretextado la creación e invención de recursos diversos que faciliten dicho proceso, impactando innegablemente en los procesos educativos. Si bien es cierto, podemos empezar a buscar la génesis de esa llamada revolución digital después de la segunda mitad del siglo XX, no ha sido sino hasta entrado el siglo XXI cuando se ha puesto mayor énfasis en la incursión de las herramientas digitales hacia los procesos educativos. Esto responde, al hecho de que siendo la educación un subsistema del sistema social, según lo entiende Niklas Luhmann, en la medida en que los recursos digitales de información van siendo parte inherente de las prácticas sociales, tarde o temprano impactarán en el proceso educativo, lo cual manifiesta que no necesariamente se trata de un elemento adoptado positivamente en el subsistema educativo, sino como un fenómeno, de principio ajeno, que lo atraviesa y en consecuencia fuerza a repensar la práctica educativa.

El segundo principio se desprende del primero. En tanto que es innegable el uso del recurso digital como fenómeno que atraviesa y fuerza a la educación a repensarse y replantearse, se hace evidente la creación de condiciones que permitan la exploración de posibilidades en el uso de dichos recursos. A finales del siglo XX, cobra fuerza la educación a distancia gracias a los primeros intentos de crear espacios basados en tecnología digital. La optimización de tales herramientas durante los últimos treinta años ha permeado la posibilidad de concebir a la educación a través de estos recursos, por lo que se justificó qué a través de los medios, que permitían una comunicación más fluida y una democratización de la información, un entorno educativo institucionalizado como la escuela podía duplicar su entorno como elemento virtual. Esto explica porque en un principio se trató de llevar las prácticas comunes de la educación a un ambiente digital. Sin embargo, se han identificado características particulares de este fenómeno al que hemos de llamar educación “virtual” por no encontrar un concepto mejor, en tanto que la educación a través de los medios digitales sí es posible, aunque el concepto “virtual” en su definición más general hace referencia a una posibilidad que podría no concretarse. Aún más afectado quedaría el concepto de Aprendizaje, si se adjetivara con el concepto virtual, pues el Aprendizaje es un fenómeno por sí mismo y no requiere el adjetivo “virtual” para diferenciarlo. No se habla de un virtual aprendizaje o un aprendizaje virtual. El segundo principio plantea, por lo tanto, que la educación “virtual”, aquella que se práctica a través de los medios digitales, contiene características propias, diferentes a lo que ahora ha tenido que definirse como educación presencial (Ejercicio educativo que se lleva a cabo en el mismo espacio físico). La práctica educativa en cuestión, emergida a partir de la “revolución digital”, está vinculada a los procesos de aprendizaje autónomo, por lo tanto, su trato didáctico debe ser particular y específico.

Este curso taller, revisa las condiciones teóricas del sistema social y las condiciones prácticas del subsistema educativo que permitan pensar en la planeación de ambientes virtuales o digitales a favor del aprendizaje, considerando como base sus dos principios, postulando la hipótesis de que educación y aprendizaje, a través de medios digitales, corresponden a un nuevo paradigma.

La Universidad Veracruzana como institución de educación superior, a través de su plantilla académica tiene el profundo compromiso de indagar y analizar los diferentes paradigmas a los que hace frente el fenómeno educativo. Es por tal la necesidad de teorizar y reflexionar sobre los sucesos informáticos que acompañan hoy a los sistemas sociales y que se vuelcan como factores a su vez culturales, todos de interés educativo. Si se concluye que la educación a través de medios digitales emerge como un nuevo paradigma, merece la atención no solo en el estudio de sus causas e implicaciones, sino en el aprovechamiento oportuno del uso que permita la generación de espacios de aprendizaje bajo esta nueva propuesta

## 7. Unidad de competencia

El académico desarrolla habilidades para el diseño de ambientes virtuales a partir del estudio de postulados que permiten debatir la hipótesis de que la educación virtual y el aprendizaje a través de medios digitales representan un nuevo paradigma, y en razón de ello permitirse la generación de espacios digitales que promuevan el aprendizaje a través de metodologías de acción pertinente, en un ambiente de apertura, disposición, sensibilización, compromiso, colaboración y dedicación.

## 8. Articulación de los ejes

A través de la indagación, la exploración de documentos, el debate, la crítica, la construcción de actividades basadas en metodologías centradas en el aprendizaje, el académico analizará las posibilidades que conlleva la generación, creación y aplicación de espacios digitales, reflexionando la hipótesis de que la educación “virtual” se manifiesta como un paradigma nuevo y diferente al de la educación presencial, con miras al mejoramiento de su propia práctica académica y atendiendo las demandas socio-culturales de la educación superior en la actualidad, lo anterior en un ambiente necesario de apertura, disposición, sensibilización, compromiso, colaboración y dedicación. Todo lo anterior deberá verse reflejado en la entrega de una guía de actividades para un entorno digital o plataforma educativa.

## 9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
Revolución digital y un nuevo paradigma educativo. Sociedad de la información Sociedad del conocimiento Sociedad del aprendizaje Modalidades de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"><li>- Presencial.</li><li>- Virtual/Digital.</li><li>- Mixto</li></ul> Aprendizaje, y autodidactismo en ambientes virtuales. Metodologías para los ambientes digitales/virtuales de aprendizaje (AVA). Modelos basados en TICS para la educación, (IDEA/TPACK) Plataformas digitales para el aprendizaje Evaluación para trabajo en línea. <ul style="list-style-type: none"><li>- Desarrollo de rúbricas</li></ul>	Lectura crítica y reflexiva Manejo de conceptos clave. Selección de recursos digitales en internet. Uso de recursos para espacios digitales de aprendizaje Aplicación de metodologías que promuevan el aprendizaje. Organización y discriminación de información. Elaboración de actividades para trabajo en línea. Elaboración de procesos de evaluación para actividades en línea.	Apertura Disposición, Sensibilización, Compromiso, Colaboración, Dedicación.

## 10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
Lecturas Elaboración de actividades Selección y discriminación de información Discusión de conceptos Participación en foro Generación de ideas Estudios de casos Trabajo colaborativo Metacognición	Guía de actividades Infografías Videos explicativos Preguntas detonadoras Práctica dirigida Asesorías Retroalimentación

## 11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
• Computadora	• Lecturas digitales
• Conexión a internet	• Videos
• Acceso a ecosistema de plataformas UV	• Infografías
• Paquete de ofimática	• Guía del estudiante
•	•

## 12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Reporte de lectura	Pertinencia Coherencia Claridad	Ecosistema de plataformas UV	15%
Participación en foro	Pertinencia Suficiencia Claridad	Ecosistema de plataformas UV	15%
Rúbrica de evaluación	Pertinencia Suficiencia Claridad	Ecosistema de plataformas UV	20%
Guía de actividades aplicable a entornos digitales o plataforma educativa, debe contener procesos de evaluación de las actividades.	Orden Pertinencia Claridad Suficiencia Coherencia	Ecosistema de plataformas UV	50%
			Total: 100%

## 13. Acreditación

Para acreditar esta EE. el académico deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

## 14. Fuentes de información

14.1 Básicas
Las revoluciones como cambios de la visión del mundo, en La estructura de las revoluciones científicas, de Thomas S. Kuh (2015) primera reimpresión. Fondo de cultura económica., pp. 256-290.

- Pautas de masificación en la educación superior, en La nueva producción del conocimiento, de Michael Gibbons, et. al. (1997). Ediciones pomares., pp. 105-111.
- La revolución del aprendizaje, en La creación de una sociedad del aprendizaje, de Joseph E. Stiglitz (2015) Crítica., pp. 35-42.
- Merchán Basabe, C. A. (2018). Modelamiento pedagógico de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Tecné, Episteme y Didaxis: TED, 44, 51-70. Disponible en: <https://url2.cl/C6EzX>
- Araque, Iralí & Montilla, Lissette & Meleán, Ramón & Arrieta, Xiomara. (2018). Entornos virtuales para el aprendizaje: una mirada desde la teoría de los campos conceptuales, en Góndola, enseñanza y aprendizaje de las ciencias. 13, 86- 101. Disponible en: <https://url2.cl/XEHDC>
- Marciniak, Renata. (2017). Propuesta metodológica para el diseño del proyecto de curso virtual: aplicación piloto. Apertura (Guadalajara, Jal.), 9(2), 74-95. <https://dx.doi.org/10.32870/ap.v9n2.991>
- Marciniak, R., & Gairín Sallán, J. (2018). Dimensiones de evaluación de calidad de educación virtual: revisión de modelos referentes. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(1), 217-238. Disponible en: <https://url2.cl/gPYQt>
- Cano, Elena LAS RÚBRICAS COMO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR: ¿USO O ABUSO?. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado. 2015;19(2):265-280.[fecha de Consulta 13 de Julio de 2020]. ISSN: 1138-414X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=567/56741181017>
- Cano, E. (2015). Las rúbricas como instrumento de evaluación de competencias en educación superior: ¿uso o abuso?. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 19. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56741181017>
- Sánchez, A. I. R. (2016). La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5766698>
- Teliz, Elvia. (2018). Aprender de tus pasiones: gestión de un curso masivo de aprendizaje invertido. Revista Internacional de Aprendizaje. 5. 1-15. 10.18848/2575-5544/CGP/v05i01/1-15.
- Pawelek, J. G. (2013). El aprendizaje experiencial. Universidad de Buenos Aires. [https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE\\_LECTURE\\_5/1/3.Gomez\\_Pawelek.pdf](https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf)
- J.Cabero, R. Roig-Vila & S.Mengual-Andrés Digital Education Review – Number 32, December 2017 - <http://greav.ub.edu/der/>
- El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos de Mercè Gisbert Cervera. Acción Pedagógica A, volumen 11. No 1(2002), pp. 48 – 59. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2973102>
- Evaluación del aprendizaje en la educación a distancia “en línea” de Roció Quesada Castillo. Facultad de Psicología y Dirección General de Evaluación Educativa - Universidad Nacional Autónoma de México. Disponible en: <https://www.um.es/ead/red/M6/quesada.pdf>

#### **14.2 Complementarias**

- Morales-Salas, Rubí & Infante Moro, Juan Carlos & Gallardo Pérez, Julia. (2019). La mediación e interacción en un AVA para la gestión eficaz en el aprendizaje virtual. 8. 2019. Disponible en: <https://url2.cl/Xy82t>
- Aramburuzabala, P., Hernández-Castilla, R., Ángel-Urbe, I. C. (2013). Modelos y tendencias de la formación docente universitaria. Profesorado. Revista de

- Currículum y Formación de Profesorado, 17(), 345-357. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56729527020>
- Mas Torelló, O. (2011). El profesor universitario: sus competencias y formación. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 15(3). Recuperado de <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev153COLI.pdf>
- Cabero, J., Marín, D. V., & Castaño G.C. (2015). Validación de la aplicación del modelo TPACK para la formación del profesorado en TIC. *Revista de innovación educativa*, 14(13).
- Cabero, J. y Llorente, M. C. (2008). Del eLearning al Blended Learning: nuevas acciones educativas. *Quaderns Digitals*, 51 (ISSN 1575-93939). Recuperado el 20 de Junio de 2018, de: <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/jca19.pdf>
- Cabero, J y Llorente, M.C. (2009). Actitudes, satisfacción, rendimiento académico y comunicación online en procesos de formación universitaria en blended learning. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, Vol. 10, n° 1. Recuperado el 20 de Junio de 2018, de: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_10\\_01/n10\\_01\\_cabero\\_lloren te.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_10_01/n10_01_cabero_lloren te.pdf)
- Cabero, J. (2006) Bases Pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, Vol. 3 - N. ° 1.
- Cataldi, Z. & Al (2005, agosto 10, 11 y 12). El rol del profesor en la modalidad de b-learning tutorial Documento presentado en el Congreso Internacional Educación Superior y Nuevas Tecnologías, Santa Fe Argentina.
- Stephenson, J. Y Sangrà, A. (2003). *Modelos pedagógicos y e-learning*. Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya.
- Marciniak, R., y Gairín Sallán, J. (2018). Dimensiones de evaluación de calidad de educación virtual: revisión de modelos referentes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), pp. 217-238. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.1.16182>
- Cebrián, M. (2010). La evaluación formativa con el e-portafolios y la e-rúbrica. Recuperado de [http://vicadc.uvigo.es/opencms/export/sites/vicadc/vicadc\\_gl/documentos/ciclos\\_conferencias/Material.ePor\\_eRubric.pdf](http://vicadc.uvigo.es/opencms/export/sites/vicadc/vicadc_gl/documentos/ciclos_conferencias/Material.ePor_eRubric.pdf)
- Bedoya, V. D. & Moñoz, J. F. (2019). Alternativas emergentes de mediación pedagógica en la sociedad del conocimiento para la educación superior: tecnología educativa, entornos virtuales de aprendizaje y posibles paradigmas globales de innovación aplicables al contexto colombiano. Recuperado de: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/30719>