

## NOMBRE DE LA MATERIA

## Gestión de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Nivel de formación	Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
Área de formación	Orientación en Gestión	Carga horaria	96 horas
Seriación	N/A	Créditos	6

### SENTIDO DE LA MATERIA EN EL PLAN DE ESTUDIOS

En este curso el alumno MTA lograra desarrollar la capacidad de gestionar ambientes de aprendizaje virtuales, considerando los distintos procesos, espacios, interacciones y dispositivos para contextos y necesidades educativas específicas.

Obtendrá la capacidad para responder a necesidades educativas de grupos en contextos específicos, considerando la integración de componentes de sus ambientes naturales y los artificiales que requieran virtualización; La capacidad de evaluar plataformas y soportes aplicando diferentes criterios con fundamentación clara en enfoques o modelos sobre el aprendizaje e integrar los diferentes procesos de gestión de un ambiente virtual de aprendizaje a casos o situaciones educativas específicas.

### INTENCIONES DE LA MATERIA Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR

#### **Competencias a desarrollar**

- Desarrollar la capacidad de gestionar ambientes de aprendizaje virtuales, considerando los distintos procesos, espacios, interacciones y dispositivos para contextos y necesidades educativas específicas.
- Identificar los elementos que somos capaces de percibir en un entorno digital y nuestra propia definición de ambiente virtual.
- Desarrollar la capacidad para responder a necesidades educativas de grupos en contextos específicos, considerando la integración de componentes de sus ambientes naturales y los artificiales que requieran virtualización.
- Apropiar una visión sistémica sobre el ambiente virtual y ejercitación del diseño de entornos para la composición del ambiente de aprendizaje.
- Desarrollar la capacidad de evaluar plataformas y soportes aplicando diferentes criterios con fundamentación clara en enfoques o modelos sobre el aprendizaje.
- Desarrollar la capacidad de integrar los diferentes procesos de gestión de un ambiente virtual de aprendizaje a casos o situaciones educativas específicas

#### **Competencia general del perfil de egreso con que se vincula o a la que apoya**

Gestionar el cambio en las instituciones, particularmente en las que transitan de ambientes presenciales a entornos virtuales de aprendizaje.

#### **Producto integrador**

Al finalizar el curso los participantes entregarán los documentos básicos del plan de su proyecto de Gestión de Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

### **Campo de aplicación profesional**

Insertarse en el campo de la educación mediada tecnológicamente, como gestores de ambientes educativos no convencionales y con manejo de la investigación como fundamento de su acción, en Instituciones escolares de cualquier nivel, áreas de investigación y desarrollo educativo de todo tipo de organizaciones interesadas en modalidades no convencionales, organizaciones públicas y privadas orientadas a la educación de adultos.

<b>Logros esperados</b>	
Conocimientos	Conocimiento teórico y práctico de las tecnologías de la comunicación y la información, sus debilidades y fortalezas para mejorar los resultados educativos. De planificación y gestión de proyectos.
Habilidades	De adaptación, análisis y transformación ante los cambios emergentes.
Actitudes	Para manejar las tecnologías de la información y la comunicación en la resolución de problemas educativos con una visión que integre los diferentes ámbitos y actores que participan.
Valores	El esfuerzo compartido, el sentido de justicia social, la generosidad para producir y compartir el conocimiento.

### **CONTENIDOS**

<b>Unidad</b>	<b>Finalidad</b>	<b>Contenido</b>	<b>Producto de la unidad</b>
<b>1. Percepción del ambiente: lo que revela la interfaz</b>	Identificar los elementos que somos capaces de percibir en un entorno digital y nuestra propia definición de ambiente virtual a partir de los diferentes referentes que tenemos los integrantes del grupo.	1.1 Vivencia del ambiente virtual 1.2 Determinación de nociones y categorías desde las que observamos el ambiente virtual	
<b>2. Articulación del ambiente natural y el ambiente artificial</b>	Desarrollar la capacidad para responder a necesidades educativas de grupos en contextos específicos, considerando la integración de componentes de sus ambientes naturales y los artificiales que requieran virtualización.	2.1 Noción de sistema y ambiente 2.2 Diferenciación de situaciones y necesidades educativas 2.3 Noción de ambiente natural y ambiente artificial 2.4 La dimensión organizacional en el aseguramiento de la articulación de los componentes del ambiente natural y del ambiente artificial.	
<b>3. Definición espacio-temporal del ambiente virtual</b>	Apropiar una visión sistémica sobre el ambiente virtual y ejercitación del diseño de entornos para la composición del ambiente de aprendizaje.	3.1 La noción de entorno como dispositivo espacio-temporal 3.2 Entorno de información 3.3 Entorno de interacción 3.4 Entorno de producción	

<p><b>4. Extendiendo el entorno de aprendizaje</b></p>	<p>Reconocer y ejercitar otros modos de aprender más allá del concepto de entorno virtual de aprendizaje.</p>	<p>3.5 Entorno de exhibición 4.1 Redes sociales y aprendizaje en colaboración. 4.2 Entornos personales de aprendizaje. 4.3 Expandiendo el ambiente de aprendizaje.</p>	
<p><b>5. Gestión de un ambiente virtual de aprendizaje</b></p>	<p>Desarrollar la capacidad de integrar los diferentes procesos de gestión de un ambiente virtual de aprendizaje a casos o situaciones educativas específicas.</p>	<p>Aplicación de los procesos de diseño de entornos, previsión de interacciones, aseguramiento de la articulación de ambiente natural y artificial y elección de plataforma para la gestión de un ambiente de aprendizaje específico.</p>	

## BIBLIOGRAFÍA

ANUIES, 2002, *Plataformas tecnológicas para la Educación Superior a distancia*, Reporte final, ANUIES, México.

BANNAN BRENDA, DABBAGH AND MURPHY 2000, George Mason University, *Learning Object Systems as Constructivist Learning Environment: Related Assumptions*. Online Version <http://reusability.org/read/chapters/bannan-ritland.doc>.

CHAN María Elena 2002, *Objetos de Aprendizaje: una herramienta para la innovación educativa*, *Revista Apertura* Sep. 2002, Innova, Universidad de Guadalajara, México.

ECHEVERRÍA JAVIER (2000), *Un mundo virtual*, Plaza y Janés.

LÓPEZ RAYÓN, ESCALERA, LEDESMA, 2002, *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*, Instituto Politécnico Nacional, Presimposio Virtual SOMECE

BONSIEPE GUI, 1998, *Del objeto a la interfase*, Ediciones Infinito, Buenos Aires.

FUENTES Navarro Raúl y LUNA Cortés Carlos 1984, La comunicación como fenómeno sociocultural: en Fernández Ch. Y Yépez (Coords.), *Comunicación y Teoría Social*, UNAM México.

LUHMAN Niklas, EBERHARD Schor, 1993, *El sistema educativo, problemas de reflexión*, *Universidad de Guadalajara, Universidad Iberoamericana*, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, México.

MERRILL DAVID (2002), *Position Statement and Questions on Learning Objects Research and Practice*. Learning Development Institute- Utah State University

MORENO CASTAÑEDA Manuel 1998; et al, *Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia*, Coordinación de Educación Continua Abierta y a Distancia de la Universidad de Guadalajara, Guadalajara.

Wiley David, (2000), *The Instructional Use of Learning Objects*: Online Versión. 2000. URL

## RÚBRICA

CRITERIO DE EVALUACIÓN	Porcentaje
Ejercicios y tareas	40%
Participación en foros, redes sociales y en actividad presencial	20%
Coordinación de foros	10%
Producto integrador	30%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Claridad en la concepción y exposición del problema	
Aplicación de la gestión e integración de entornos de acuerdo a la formulación del objeto de intervención del proyecto	
Incorporación de la visión de ambientes cerrados o abiertos de acuerdo a la exploración hecha en la unidad 4.	
Extensión de la metodología de investigación-intervención, considerando lo que habría que ejecutar si se visualiza la estrategia de intervención desde la perspectiva ambiental del aprendizaje.	
Redacción adecuada.	