

**NOMBRE DE LA MATERIA:****Desarrollo de procesos de ambientes de aprendizaje**

<b>Nivel de formación (Level of education)</b>	Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
<b>Área de formación (Training área)</b>	Especializante selectiva	<b>Carga horaria (Time)</b>	96 Horas
<b>Seriación</b>	N/A	<b>Créditos</b>	6

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

Los ambientes de trabajo pueden tener diversos conceptos y enfoques, en este curso el ambiente de aprendizaje es esencialmente el entorno social, los estudiantes y sus interacciones ubicados en un espacio cuyos constituyentes condicionan de diversas maneras los modos de aprender y sus resultados.

La intención es que comprendan que el aprendizaje es un proceso de gran complejidad, que se requiere para la explicación de diversas disciplinas científicas y por lo mismo, de diferentes y complicados conocimientos y competencias de parte de quienes de profesión se dedican a propiciar adecuados ambientes de aprendizaje.

En relación con los ambientes y procesos de aprendizaje deseados, se requiere de actitudes, conocimientos y habilidades profesionales para diseñarlos y propiciarlos. A través del curso los estudiantes conocerán y desarrollarán capacidades que les permitan conocer y crear ambientes de aprendizaje, esto incluye el aspecto evaluatorio de la actuación de los docentes en dichos ambientes que deben caracterizarse por ser significativos, lúdicos, creativos, diversos, interactivos y dialógicos.

**INTENCIONES DE LA MATERIA Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR*****Competencia a desarrollar***

- a) Comparar el cambio metodológico del aprendizaje virtual y su importancia respecto al aula presencial.
- b) Identificar los conceptos clave que permitan a los alumnos comprender los ambientes de aprendizaje virtuales.
- c) Comprender los ambientes de aprendizaje como sistemas desde el marco de la educación a distancia.
- d) Evaluar la actuación de los docentes en el diseño de ambientes de aprendizaje desde la educación a distancia.
- e) Reflexionar sobre la importancia del aprendizaje colaborativo, cooperativo y significativo en el desarrollo de los ambientes de aprendizaje virtual.

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

Facilitar los procesos formativos en ambientes presenciales enriquecidos, mixtos o virtuales.

### **Producto integrador**

Diseño de un ambiente de aprendizaje virtual que resuelva a una problemáticas a través de la metodología establecida durante el curso, utilizando las herramientas tecnológicas y las estrategias adecuadas.

### **Campo de aplicación profesional**

Toda entidad educativa, formativa, de capacitación y actualización requiere de profesionales capacitados para el diseño adecuado y eficaz de sus programas. Así, el campo de aplicación se puede encontrar en las instituciones de educación superior y básica, así como en programas de posgrado y educación continua que deseen implementar instrucción apoyada en ambientes virtuales de trabajo y redes de cómputo.

Logros esperados	
Conocimientos (knowledge)	<ul style="list-style-type: none"><li>De las diferentes fases del proceso de diseño y sus alcances.</li><li>De las diferentes fases del proceso de aprendizaje y sus barreras.</li></ul>
Habilidades (Abilities)	<ul style="list-style-type: none"><li>Para el manejo y coordinación de esfuerzos en el trabajo en equipo, para la consecución de metas y objetivos.</li></ul>
Actitudes (attitudes)	<ul style="list-style-type: none"><li>Para la recolección de experiencias exitosas de aprendizaje.</li><li>Actitud de colaboración y apertura para la intervención de sus pares.</li></ul>
Valores (values)	<ul style="list-style-type: none"><li>Colaboración como disposición al trabajo investigativo en colectivo, a compartir y socializar la información.</li></ul>

## **CONTENIDOS**

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
Unidad 1. Educación, cognición, aprendizaje significativo.	Conocer las características de un ambiente de aprendizaje óptimo. (Investigar las diferentes plataformas de aprendizaje virtual con costo y gratuitas y reconocer sus características)	1.1 Aprendizaje significativo. 1.2 Constructivismo. 1.3 Ambientes de aprendizaje óptimos.	Cuadro comparativo.
Unidad 2. Aprendizaje colaborativo, cooperativo y desarrollo de ambientes y procesos de aprendizaje.	La organización de actividades para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje.	2.1 Aprendizaje colaborativo y cooperativo en ambientes de aprendizaje. 2.2 Desarrollo de ambientes. 2.3 Habilidades sociales.	Propuestas de diseño instruccional para un espacio virtual.

		2.4 Procesos de aprendizaje.	
Unidad 3. Diseño de ambientes virtuales de aprendizaje y actuación docente.	Proveer experiencias de aprendizaje auténtico que permiten al que aprende desarrollar conocimientos significativos y aplicables.	3.1 Ambientes virtuales de aprendizaje. 3.2 Características de ambientes virtuales de aprendizaje. 3.3 Diseño de ambientes virtuales de aprendizaje.	Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje.
Unidad 4. Desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje.	Uso de herramientas y recursos que faciliten actividades para el aprendizaje colaborativo o cooperativo en línea. Aprender a facilitar actividades y oportunidades interactivas y considerar el uso de la tecnología de información y comunicación como la red mundial.	4.1 El “abandono” en cursos de e-learning. 4.2 Ambientes virtuales de aprendizaje dinámicos. 4.3 Prácticas para la dinamización de ambientes virtuales de aprendizaje	Desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje con entornos abiertos.
Unidad 5. Implicaciones educativas de teorías psicológicas. Teorías del aprendizaje para escenarios virtuales.	Conocer diferentes perspectivas y las implicaciones educativas en el aprendizaje virtual.	5.1 Recursos educativos abiertos. 5.2 Estrategias formativas profesionales 5.3 Evaluación de ambientes virtuales de aprendizaje.	Documento de investigación acerca de los diferentes recursos y su correcta aplicación.
Unidad 6. Proyecto	Diseñar en una plataforma virtual un espacio de aprendizaje virtual.	6.1 Proyectos de desarrollo de ambientes. 6.2 Proyectos en ambientes virtuales.	Material multimedia en equipos. (AVA)

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Cerda Sanchis, Inmaculada, Et. Al. (s/f). Buenas Prácticas para la Dinamización de Entornos Virtuales. Formación, Diputación de Valencia. España.
- Barriga Arceo Díaz, Frida. (1993) “El aprendizaje significativo desde una perspectiva constructivista”, Educación, año 1, número 4, octubre, noviembre y diciembre, pp-23-35.
- Chadwick, C. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), vol. XXXI, núm. 4, 4° trimestre, pp.111-126. Centro de Estudios Educativos, A.C. México.
- Cookson, Pedro S. (1997) “Los Ambientes de Aprendizaje de Educación a Distancia: Un Estudio Comparativo. Conferencia Magistral, VI Encuentro Internacional de Educación a Distancia, Guadalajara, Jalisco, México.
- Guitert M y Giménez F (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. ISBN 84-8429-161-8. págs. 113-134.

- Guzmán J. Carlos y Hdez. R. Gerardo “Implicaciones educativas de seis teorías psicológicas” (1993). CONALTE, México.
- Johnson, David W. y Roger T. Johnson (1993) “Realizando el aprendizaje cooperativo”, Educación, número 46, pp. 171-181.
- Marchisio, Susana. (1998) “La actuación docente de los profesores de ciencias ¿Un ambiente de aprendizaje en educación a distancia?”
- Moreno Castañeda, Manuel y otros (1998) Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia, UdeG, Guadalajara.
- Ray Bazán, Antonio (1992) “Desarrollo cognoscitivo y educación”, Renglones, número 23, Guadalajara, ITESO.
- Viesca, Amalia “Los ambientes de aprendizaje de educación a distancia” Universidad de Guadalajara.
- Gregori, Álvaro. “Claves para evitar abandonos en el e-learning”. E-learning América Latina [En línea. Fecha de consulta: 18/08/2012. Disponible en: <[http://www.elearningamericalatina.com/edicion/julio2/na\\_2.php](http://www.elearningamericalatina.com/edicion/julio2/na_2.php)>].
- Pereira Moure, Manuel y Cristina CastroBermejo. “El tutor pedagógico como clave del éxito del e-learning”. Libro de buenas páginas de e-learning [En línea. Fecha de consulta: 18/08/2012. Disponible en: <<http://www.buenaspracticaselearning.com/practica-35.html>>].
- Silva Q. J. (2011), Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), editorial UOC. España.
- Villasana N y Dorrego E. (2007). Habilidades sociales en Entornos Virtuales de Trabajo Colaborativo. I.S.S.N. 1138-2783. RIED v. 10: 2, 2007, pp 45-74.

## RÚBRICA

DOCUMENTO DE EVALUACIÓN (Evaluation grades)
Claridad en la concepción y exposición del tema.
Coherencia interna del trabajo.
Argumentación con sustento teórico.
Precisión conceptual.
Redacción adecuada.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Evaluation criteria)	
Ejercicios y actividades	50%
Participación en foros, redes sociales, exposiciones y en actividad presencial	25%
Proyecto final	25%