

NOMBRE DE LA MATERIA:**Diseño de Entornos de Aprendizaje.**

Nivel de formación (Level of education)	Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
Área de formación (Training área)	Especializante selectiva	Carga horaria (Time)	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 diseñar entornos de aprendizaje acordes a las necesidades que se tienen en la actualidad, sobre todo en modalidades virtuales, considerando los distintos procesos, espacios, interacciones y dispositivos para los diversos contextos educativos.

En los entornos de aprendizaje, se requieren conocimientos, habilidades y actitudes, profesionales para diseñarlos. A través del curso los estudiantes conocerán y desarrollarán capacidades que les permitan conocer y crear ambientes de aprendizaje adecuados para las distintas modalidades educativas.

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

- Adquirir la capacidad de diseñar entornos virtuales de aprendizaje, considerando los distintos espacios, interacciones y dispositivos para contextos y necesidades educativas específicas.
- Comparar las metodologías del aprendizaje virtual y con la modalidad presencial.
- Identificar los conceptos básicos para comprender los entornos de aprendizaje virtuales.
- Apropiar una visión sistémica sobre el ambiente virtual y ejercitación del diseño de entornos para la composición del ambiente de aprendizaje.
- Evaluar el diseño de los entornos de aprendizaje para garantizar desde la educación a distancia.
- Reflexionar la importancia de aprendizajes colaborativo, cooperativo y significativo en el para el diseño de los entornos virtuales de aprendizaje.

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

Diseñar entornos virtuales de aprendizaje que faciliten los procesos formativos en ambientes presenciales, mixtos o virtuales.

Producto integrador

Al finalizar el curso los participantes entregarán los documentos del plan de su proyecto y de manera práctica el diseño de un entorno virtual de aprendizaje.

Campo de aplicación profesional

Los profesionales de la educación en general, requieren de capacitación y actualización para el diseño adecuado y eficaz de sus programas, a través entornos virtuales de aprendizaje, por tal razón, con esta materia, se pretende que los alumnos adquieran habilidades y competencias que les permitan resolver problemas que encontrarán en sus áreas de trabajo futuras, a través de propuestas con diseños de entornos virtuales de aprendizaje adaptados a las necesidades que se tengan.

Logros esperados	
Conocimientos (knowledge)	<ul style="list-style-type: none">Fases del proceso de diseño de entornos virtuales de aprendizaje y sus alcances.
Habilidades (Abilities)	<ul style="list-style-type: none">Coordinación de esfuerzos en el trabajo en equipo, para el diseño adecuado de entornos virtuales de aprendizaje.
Actitudes (attitudes)	<ul style="list-style-type: none">Actitud de colaboración y apertura para la intervención con sus compañeros y profesor.Entusiasmo para explorar herramientas tecnológicas para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje.
Valores (values)	<ul style="list-style-type: none">Colaboración al trabajo investigativo, compartir y socializar la información.

CONTENIDOS

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
Unidad 1. Entornos de aprendizaje en los procesos educativos.	Identificar las características de un entorno de aprendizaje óptimo a partir de los diferentes referentes que tienen los integrantes del grupo.	1.1 Entornos de aprendizaje 1.2 Entornos de aprendizaje óptimos 1.3 Pedagogía en entornos de aprendizaje 1.3.1 Constructivismo 1.3.2 Aprendizaje significativo 1.3.3 Aprendizaje colaborativo y cooperativo.	Diagnóstico, cuadro comparativo y presentación multimedia de los temas.
Unidad 2. Análisis de los entornos de aprendizaje	Organizar las actividades para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje.	2.1 Noción de sistema y ambiente 2.2 Diferenciación de situaciones y necesidades educativas	Propuestas de análisis para un espacio virtual.

		<p>2.3 Noción de ambiente natural y ambiente artificial</p> <p>2.4 La dimensión organizacional en el aseguramiento de la articulación de los componentes del ambiente natural y del ambiente artificial.</p>	
<p>Unidad 3. Diseño de entornos virtuales de aprendizaje y actuación docente.</p>	<p>Proveer experiencias de aprendizaje auténtico que permiten al que aprende desarrollar conocimientos significativos y aplicables.</p>	<p>3.1 Entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>3.2 Características de ambientes virtuales de aprendizaje.</p> <p>3.3 Diseño de ambientes virtuales de aprendizaje.</p> <p>3.4 La noción de entorno como dispositivo espaciotemporal</p> <p>3.4.1 Entorno de información</p> <p>3.4.2 Entorno de interacción</p> <p>3.4.3 Entorno de producción</p> <p>3.4.4 Entorno de exhibición</p>	<p>Diseño de un entorno virtual de aprendizaje.</p>
<p>Unidad 4. Expandiendo a entorno de aprendizaje abiertos.</p>	<p>Reconocer y ejercitar otros modos de aprender más allá del concepto de entorno virtual de aprendizaje.</p>	<p>4.1 Expandiendo el entorno de aprendizaje.</p> <p>4.2 Redes sociales y aprendizaje en colaboración.</p> <p>4.3 Entornos personales de aprendizaje.</p> <p>4.4 Recursos educativos abiertos.</p> <p>4.5 Estrategias formativas profesionales</p> <p>4.6 Evaluación de entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>Análisis de herramientas tecnológicas y recursos para el diseño y desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje.</p>
<p>Unidad 5. Proyecto Final</p>	<p>Diseñar un entorno virtual de aprendizaje.</p>	<p>5.1 Proyectos de desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>5.2 Aplicación de los procesos de diseño</p>	<p>Material multimedia en equipos.</p>

		de entornos virtuales de aprendizaje.	
--	--	---------------------------------------	--

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Barreto, C. R. (2017). Ambientes Virtuales de Aprendizaje Retos para la formación y el diálogo intercultural. Editorial Univrsidad del Norte. ISBN: 978-958-741-860-6.
- Barriga Arceo Díaz, Frida. (1993) “El aprendizaje significativo desde una perspectiva constructivista”, Educación, año 1, número 4, octubre, noviembre y diciembre, pp-23-35.
- Bilbao R. M. C. y Velasco G. P. (2014). Aprendizaje cooperativo-colaborativo. Editorial Trillas. ISBN 978-60-7171-944-7
- Cáceres, T. C., Esteban, S. N., Gálvez, C. M. C. y Rivas, R. B. (2021). Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior. Editorial Dikinson. ISBN: 978-84-1377-393-3.
- Castaño G. C. y Cabero A. J. (Coords.). (2014). Enseñar y aprender en entornos m-learning. Madrid: Editorial Síntesis S.A.
- Cerda Sanchis, Inmaculada, Et. Al. (s/f). Buenas Prácticas para la Dinamización de Entornos Virtuales. Formación, Diputación de Valencia. España.
- Chadwick, C. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), vol. XXXI, núm. 4, 4º trimestre, pp.111-126. Centro de Estudios Educativos, A.C. México.
- Chan M. E. (2002). Objetos de Aprendizaje: una herramienta para la innovación educativa, Revista Apertura Sep. 2002, Innova, Universidad de Guadalajara, México.
- García S. N. E. y Pérez D. C. A. (2015). Creación de Ambientes Digitales de Aprendizaje. UNID Editorial Digital.
- Guitert M y Giménez F (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. ISBN 84-8429-161-8, págs. 113-134.
- Martínez L. R. (2013). Sloodle Conexión de Entornos de Aprendizaje. Editorial UOC. ISBN: 978-84-9064-150-7.
- 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.	
Aplicación del análisis, diseño, desarrollo e integración de entornos de acuerdo a la formulación del objeto de intervención del proyecto	

Redacción adecuada.	
---------------------	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Evaluation criteria)	
Actividades generales	50%
Participación en foros, redes sociales y en actividad presencial	20%
Proyecto final	30%