

NOMBRE DE LA MATERIA

Gestión de Ambientes Virtuales 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 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

Competencia 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

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.

Logros esperados	
Conocimientos (knowlegde)	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 (Abilities)	De adaptación, análisis y transformación ante los cambios emergentes.
Actitudes (attitudes)	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 (values)	El esfuerzo compartido, el sentido de justicia social, la generosidad para producir y compartir el conocimiento.

CONTENIDOS

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
1. Percepción del ambiente: lo que revela la interfaz	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.	Análisis de ambientes virtuales de aprendizaje
2. Articulación del ambiente natural y el ambiente artificial	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	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	Preparación para la gestión de ambientes virtuales de aprendizaje

		natural y del ambiente artificial. 2.5 Constructivismo 2.6 Aprendizaje significativo 2.7 Aprendizaje colaborativo y cooperativo.	
3. Definición Espaciotemporal del ambiente virtual	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 espaciotemporal 3.2 Entorno de información 3.3 Entorno de interacción 3.4 Entorno de producción 3.5 Entorno de exhibición	Caracterización y esquematización de ambientes virtuales de aprendizaje
4. Extendiendo el entorno de aprendizaje	Reconocer y ejercitar otros modos de aprender más allá del concepto de entorno virtual de aprendizaje.	4.1 Redes sociales y aprendizaje en colaboración. 4.2 Entornos personales de aprendizaje. 4.3 Expandiendo el ambiente de aprendizaje.	Análisis de herramientas tecnológicas para el diseño y desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje
5. Gestión de un ambiente virtual de aprendizaje	Desarrollar la capacidad de integrar los diferentes procesos de gestión de un ambiente virtual de aprendizaje a casos o situaciones educativas específicas.	5.1 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.	Proyecto final.

Bibliografía Básica

- 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>.
- Barreto, C. R. (2017). Ambientes Virtuales de Aprendizaje Retos para la formación y el diálogo intercultural. Editorial Universidad del Norte. ISBN: 978-958-741-860-6.
- 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 Dickinson. ISBN: 978-84-1377-393-3.
- 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.
- Chan M. E. (2002). Objetos de Aprendizaje: una herramienta para la innovación educativa, Revista Apertura Sep. 2002. Innova. Universidad de Guadalajara. México

Castano G. C. y Cabero A. J. (Coord.). (2014). Enseñar y aprender en entornos m-learning. Madrid: Editorial Síntesis S.A.

Echeverría Javier (2000), Un mundo virtual, Plaza y Janés.

García S. N. E. y Pérez D. C. A. (2015). Creación de Ambientes Digitales de Aprendizaje. UNID Editorial Digital.

López Rayón, Escalera, Ledesma. (2002). Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Instituto Politécnico Nacional, Presimposio Virtual SOMECE

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.

Merrill D. (2002). Position Statement and Questions on Learning Objects Research and Practice. Learning Development Institute- Utah State University

Rodríguez M. B. y Castillo S. C. A. (2019). Entornos Virtuales de Aprendizaje. Posibilidades y retos en el ámbito universitario. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

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 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	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Evaluation criterio)	Porcentaje
Ejercicios y tareas	40%
Participación en foros, redes sociales y en actividad presencial	20%
Coordinación de foros	10%
Producto integrador	30%