

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

**“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE”**

Programa Indicativo

**Carácter:**

Optativo

**Créditos:**

Seis

**Elaborado por:**

Cuitláhuac Isaac Pérez López

Laura Vanesa González Huerta

Universidad Pedagógica Nacional

**Enero 2004**

## **Presentación**

La educación formal siempre ha afrontado múltiples retos, pero hoy en día unos de ellos es dar respuesta a los cambios sociales, económicos y culturales de la “era de la información”. La utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) con fines educativos es un campo abierto a la reflexión y a la investigación.

La educación virtual es la aplicación de las TICs en funciones institucionales educativas básicas, tales como administración, desarrollo y distribución de materiales y proveer al estudiante servicios de asesoría, supervisión, evaluación de conocimientos y planeación de sus programas.

La educación virtual es un fenómeno extremadamente dinámico. En los últimos años se ha incrementado el número de páginas WEB con iniciativas de educación virtual, tanto de instituciones gubernamentales como privadas {Erhmann, 2000 #4}. Esta explosión de interés en la educación virtual es una muestra de hacia donde pudieran moverse los gobiernos para responder en servicios educativos a una demanda de un mercado global cambiante.

El incremento en el flujo de información no sólo alienta la demanda de educación sino crea la necesidad de una mayor flexibilidad de acceso. De la misma manera el crecimiento exponencial de la información científica es acompañado por una constante separación entre los países desarrollados y en desarrollo, siendo para estos últimos difícil conseguir la infraestructura básica necesaria para acceder a dicho conocimiento. La cada vez mayor demanda de productos estandarizados, certificación profesional, infraestructura de servicios y técnica, sistemas modernos de comunicación, crecimiento explosivo de información, demandas por mayor acceso a la educación, la necesidad por mantener y actualizar competencias para el empleo y la demanda del área industrial por disponer de graduados preparados para el trabajo, presionan a los gobiernos por mejorar y satisfacer la demanda de educación superior.

Una estrategia utilizada entre varias para responder a tal presión, se sustenta en la educación a distancia, llámese “e-learning”, educación virtual, aprendizaje basado en Web o educación a distancia. Independientemente del nombre o sistema todas ellas hacen uso de redes digitales, tanto sincrónicas como asincrónicas, para ofrecer y supervisar cursos, dirigir servicios escolares administrativos y servicios de apoyo a los estudiantes.

De cualquier forma en sistemas abiertos, a distancia, virtuales o presenciales, los estudiantes constantemente recurren al uso de alguna tecnología para apoyar su aprendizaje. Sin embargo este crecimiento en el uso de la tecnología en contextos educativos ha enfrentado situaciones desalentadoras. Muchas de las iniciativas de sistema educativos virtuales han sido dirigidas por la tecnología, preferentemente que por la teoría, aunque hay notables ejemplos de una simbiosis saludable. Frecuentemente la tecnología es percibida tan solo como un catalizador para el cambio, y no como algo que requiere un cambio en el estilo de enseñanza, en las aproximaciones al aprendizaje y en el acceso a la información.

Esta modalidad virtual de aprendizaje pone en juego dos elementos esenciales para el análisis de procesos de enseñanza aprendizaje y diseño de situaciones de enseñanza aprendizaje: comunicación y conocimiento. La infraestructura tecnológica por si misma no garantiza la apropiación del conocimiento que por ella circula, para ello se requieren lo que desde los Griegos ha sido relevante; procesos de pensamiento, es decir procesos de apropiación social y cultural.

La disponibilidad del uso de las TICs abre una inmensa cantidad de posibilidades que se concretan en el desarrollo de nuevos modelos pedagógicos en la formación a distancia, con la posibilidad no sólo de difundir información, sino dotar a los participantes de herramientas para la comunicación personal y grupal que refuercen la acción tutorial y el aprendizaje colaborativo, teniendo como objetivo desarrollar y consolidar en los alumnos competencias profesionales, favoreciendo la construcción de competencias generales y específicas formadas por perspectivas multidisciplinarias, conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

En este sentido es que se propone el taller Entornos Virtuales de Aprendizaje.

El taller es un curso optativo de la LIE, con la intención de complementar y diversificar la formación de los estudiantes.

El taller pretende que los alumnos integren información, estrategias, habilidades, actitudes y valores desarrollados en otros espacios curriculares, para diseñar y desarrollar entornos educativos sustentados en el uso de TICs.

Aunque no de manera exclusiva ni suficiente, el presente taller se enfoca en el fortalecimiento y promoción de procesos de formación permanente, con una actitud de disposición al cambio e innovación, utilizando los recursos científicos, tecnológicos y de interacción social que le permitan consolidarse como profesional autónomo con manejo ético de la información. También, pretende el fortalecimiento de competencias particulares como son: las comunicativas y tecnológicas.

Los contenidos y actividades propuestas en el taller alientan a los alumnos a obtener, comprender, analizar e integrar información para el diseño y desarrollo de innovaciones educativas como son los ambientes virtuales de aprendizaje, de igual manera diagnosticar y evaluar propuestas de ambientes virtuales ya existentes.

*Competencias específicas:*

*Diseñar, elaborar y utilizar recursos, medios y materiales para el aprendizaje, la promoción y la difusión de propuestas socioeducativas, acordes con las características de los destinatarios y los objetivos de las mismas.*

**Cursos con las que se relaciona:**

Cursos Obligatorios

1. Creación de ambientes de aprendizaje.

## 2. Organización para el aprendizaje.

Ambas materias pertenecen al área de Formación Profesional en Educación.

Cursos Optativos:

*Nota: Desconozco los contenidos de estos cursos, pero por sus títulos infiero que se relacionan.*

1. Diseño y evaluación de materiales educativos.
2. Nuevas tecnologías de la información en la comunicación.
3. Computación.

### **Modalidad Taller**

No obstante que durante el taller se revisarán algunos artículos referentes a la temática de los bloques que forman este taller, y se llevarán a cabo actividades de reflexión y análisis crítico de su contenido, la mayor parte del tiempo destinado al taller se ocupará en actividades de procedimiento e instrumentales; los alumnos localizarán páginas en la red, las evaluarán, plantearán una problemática, construirán un guión pedagógico y programarán prototipos simples.

### **Contenidos**

Bloque I Entornos virtuales de aprendizaje

Objetivo:

1. Que los alumnos reflexionen y debatan sobre principios teórico-metodológicos que guían la elaboración de entornos virtuales de aprendizaje.

¿Qué son los entornos virtuales de aprendizaje?

## Lecturas básicas

¿Qué son los entornos educativos virtuales? Falta buscar la lectura

Bartolomé, Antonio (1999) Una gran telaraña en el ancho mundo. Distribución de información y autoaprendizaje. En **Nuevas Tecnologías en el Aula**. Cap. 10, Barcelona, GRAO.

## Pedagogía en entornos virtuales de aprendizaje

### Lecturas básicas

Watson, Deryn (2001) Pedagogía antes que tecnología: repensando la relación entre ict y enseñanza. **Education and Information Technologies**, 6, 251-266

Pérez, Cuitláhuac (2004) **Tecnología y Educación**, Reporte Interno.

Bloque II Búsqueda y evaluación de ejemplos de entornos virtuales de aprendizaje.

### Objetivos:

1. Que los alumnos desarrollen estrategias de búsqueda y localización de propuestas de ambientes virtuales de aprendizaje.
2. Que los alumnos discutan y analicen la estructura y contenidos de los ambientes virtuales de aprendizaje localizados.
3. Que los alumnos evalúen los ambientes virtuales de aprendizaje

## Localización en la web de entornos virtuales de aprendizaje

¿Para qué buscar?

¿Qué buscar?

¿Cómo buscar?

Evaluación de entornos virtuales de aprendizaje

¿Qué objetivos se pretenden alcanzar?

¿Es posible alcanzarlos?

¿Corresponde la estructura con los fines?

Lecturas básicas

Hinostroza, E., Rehbein, L., Harvey, M. y Preston, C. (2000) Desarrollando software educativo: una perspectiva de una herramienta profesional. **Education and Information Technologies**, 5, 103-117.

Bartolomé, Antonio (1999) Una gran telaraña en el ancho mundo. Distribución de información y autoaprendizaje. En **Nuevas Tecnologías en el Aula**. Cap. 10, Barcelona, GRAO.

Bloque III Desarrollo de un prototipo

Objetivos

1. Que los alumnos construyan un guión pedagógico
2. Que los alumnos programen un prototipo básico de un entorno virtual de aprendizaje.

Guión pedagógico

Lectura básica

Programación

1. Sistema de autoría Authorware Pro.

## Diseño de actividades pedagógicas

### Lecturas

Teorías del aprendizaje y su relación con el diseño instruccional

Cómo construir un guión pedagógico

### **Recomendación para llevar a cabo la sesiones de trabajo durante el taller:**

Para la revisión de las lecturas los alumnos pueden prepararlas de manera individual, presentando un control de lectura. Durante la sesión se recomienda la discusión en grupo orientada por preguntas que estimulen su revisión crítica y la presentación de argumentos que fundamenten las ideas y opiniones de los alumnos. Con esto se pretende crear un ambiente de construcción social de conocimientos.

La parte donde los alumnos deben realizar actividades de procedimiento o instrumentales, estas deben estar guiadas por tareas claras y supervisión del profesor. El trabajo en grupo alentaría la discusión a partir de distintos puntos de vista.

### **Evaluación**

Como lo que se pretende es fomentar el desarrollo de competencias, la evaluación deberá estar sustentada en la manifestación de dichas competencias. Un indicador importante son los productos finales, sin embargo el procedimiento y la forma en que los alumnos logran dichos productos deben ser considerados para la evaluación final.