

### Ambientes de aprendizaje.

<i>Nombre del curso</i>	<i>Período</i>	<i>Clave</i>	<i>Créditos</i>	<i>Carga horaria</i>	<i>Horas conducidas por el profesor</i>	<i>Horas de trabajo independiente</i>
Ambientes de aprendizaje	3	MGIE19	4	64	48	16
<b>Expertiz del docente:</b> Especialista en la materia						
<b>Tipo:</b>		<i>Obligatoria</i> ( )		<i>Optativa</i> (x)		
<b>Curso antecedente:</b>						
<b>Curso consecuente:</b>						
<b>Descripción general de la asignatura:</b> Al abordar la asignatura de Ambientes de Aprendizaje nos adentramos a uno de los bloques metodológicos pertenecientes a la Maestría en Gestión e Intervención Educativa; lo que hace imperativo adentrar al alumno en una de las grades temáticas y retos de la educación del siglo XXI: la incorporación pedagógica de las tecnologías emergentes en los procesos formativos y atender; con ello, como los profesores en sus nuevos roles deben diseñar ambientes virtuales de aprendizaje bajo un marco que implique a innovadoras metodologías instruccionales, a estrategias didácticas intermediadas por las tecnologías, la aplicación de herramientas para la administración y gestión del saber; como el posicionamiento que deben ejercer los docentes como tutores virtuales en momentos donde se requiere atender y desarrollar una multitud de aprendizajes ante dos figuras que cohabitan en el aula los nativos digitales y los migrantes digitales. La asignatura aportará al perfil del egresado en el saber conocer, hacer y ser de los ambientes o entornos soportados por las nuevas tecnologías; dominando y aplicando planteamientos teóricos, instruccionales, metodológicos y tecnológicos en base a la exploración y solución de problemáticas de aprendizaje que busquen aportar a la calidad e innovación de la educación.						
<b>Intención educativa:</b> Tiene como propósito formar expertos con una visión holística en el diseño de la educación virtual, con la capacidad de valorar el contexto socioeducativo en el que se da el proceso de enseñanza-aprendizaje, para precisar cuáles tecnologías son estratégicas para responder, atender y dar solución a las problemáticas de aprendizaje; y con ello, aportar para disminuir la brecha digital, el acceso al conocimiento y mejorar las competencias tecnológicas. Cabe indicar que cada instrucción que el docente indique, esclarezca que el director de tesis tendrá la decisión sobre los cambios que el <b>doctorante</b> realice sobre su trabajo de						

titulación.	
<b>Objetivo general:</b> Como alumno dominará los fundamentos, componentes y estrategias que permiten diseñar el andamiaje de un proceso formativo virtual, que privilegia el aprendizaje colaborativo, cooperativo y ubicuo bajo el rol modelador que le compete al docente tutor.	
<b>Contenidos temáticos:</b>  <b>UNIDAD 1.</b> Conceptualizaciones y componentes de ambientes de aprendizaje. 1.1 Sustentos conceptuales como base para los ambientes de aprendizaje. 1.2. Ambientes de aprendizaje presenciales, multimodal, e-learning, b-learning y m-learning. 1.3. Integración de componentes para el diseño de ambientes. 1.4. Innovación como eje transversal en los ambientes de aprendizaje.  <b>UNIDAD 2.</b> Interdependencia del aprendizaje en la educación virtual. 2.1 Los sistemas educativos en el marco de un mundo digital. 2.2 El aprendizaje digital. 2.3 Aprendizaje colaborativo y el aprendizaje ubicuo. 2.4 Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje en la educación virtual. 2.5 Planificación de ambientes de aprendizaje interactivos on- line: las aulas virtuales como espacios de organización y el desarrollo del teletrabajo educativo. 2.6 La educación a distancia virtual: el ADN de su planificación, diseño, gestión y aplicación.  <b>UNIDAD 3</b> La función virtual del profesor.	<b>Objetivos particulares:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprenderás las características, componentes y tipo de ambientes virtuales que permiten diseñar y construir de forma pertinente un entorno significativo de aprendizaje.</li> <li>• Al término del módulo, reconocerás los procesos sistemáticos del aprendizaje virtual y de la planificación para el desarrollo de la educación virtual.</li> <li>• Domina los fundamentos para activar los roles del tutor virtual en los nuevos escenarios virtuales de aprendizaje.</li> <li>• Aplica teorías y modelos del diseño instruccional para el desarrollo innovador de unidades didácticas para el aprendizaje virtual. -La orientación del cambio.</li> </ul>

<p>3.1. El tutor virtual, características y funciones.</p> <p>3.2. El tutor virtual en el contexto del e-learning y b-learning.</p> <p>3.3. Modelos de la tutoría virtual.</p> <p>3.4. El tutor virtual y la evaluación del aprendizaje.</p> <p><b>UNIDAD 4.</b></p> <p>Modelamiento del andamiaje instruccional virtual.</p> <p>4.1. Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje.</p> <p>4.2. Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje.</p> <p>4.3. Lineamientos para el diseño de cursos virtuales.</p> <p>4.4. Metodología: diseño de contenidos para el aprendizaje virtual.</p> <p>4.5. Uso didáctico de los sistemas de administración del aprendizaje (LMS).</p>	
<p><i>Estrategias de enseñanza del trabajo conducido por el profesor:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cátedra virtual.</li> </ul> <p>Mediante presentaciones, proyectos, computadora y Moodle. Favorece competencias cognitivas, adquisición y análisis de conocimientos y tecnológicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seminario con apoyo virtual.</li> </ul> <p>Mediante Discusiones y dinámicas, uso de foros específicos, correo electrónico, análisis de videos, esquemas en formato digital. Favorece competencias orales, escritas, liderazgo intelectual, pensamientos y argumentación crítica y competencias digitales.</p>	<p><i>Estrategias de aprendizaje del trabajo independiente:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Foros de discusión.</b> Uso del Moodle. Favorece competencias metacognitivas, capacidad crítica y autocrítica, sustenta posicionamientos de relevancia general y personal, de trabajo colaborativo, comunicación escrita</li> <li>• <b>Aprendizaje basado en la investigación.</b> Mediante revistas electrónicas, platillas y uso de los libros electrónicos. Favorece competencias de análisis, razonamiento inductivo y deductivo, trabajo colaborativo y cooperativo, gestión del conocimiento.</li> <li>• <b>Aprendizaje basado en casos.</b> Mediante platillas, revistas y libros digitales, portales y material impreso. Favorece competencias</li> </ul>

	<p>identificar, planear, y resolver problemas, Pensamiento crítico y creativo, trabajo colaborativo y cooperativo, visión integradora y autorregulación del aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Redacción de ensayo.</b> Mediante direcciones electrónicas, plantillas, artículos digitales y foros. Favorece competencias para la comunicación escrita, la argumentación crítica, el aprendizaje autónomo y autorregulado.</li> <li>• <b>Uso de Facebook.</b> Uso de la red social. Favorece competencias para lo dialógico, la expresión escrita, el liderazgo colaborativo y el trabajo en equipo.</li> <li>• <b>Elaboración de mapa conceptual.</b> Mediante plantillas, libro y artículos electrónicos. Favorece competencias para el pensamiento visual-espacial, el trabajo colaborativo y cooperativo, la metacognición y el desarrollo de conocimientos propios.</li> </ul>
<p><b>Instrumentos de Evaluación:</b></p> <p>Asistencia al 100%      10%</p> <p>Participación individual 10%</p> <p>Participación en equipo 20%</p> <p>Actividades extra-clase 30%</p> <p><b>EVALUACIÓN SUMATIVA:</b></p> <p>Trabajo final              30%</p>	

**Producto:**

**Bibliografía Básica y Complementaria:**

**Unidad I**

1. Begoña Groos S., Gleyvis Coro M., Cabero A. Julio y otros.(2017).Experiencias innovadoras de aprendizaje habilitadas y mediadas por TIC. Universidad de Valparaíso.
2. Bustos Sánchez A. / Coll S. César. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. *Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis*. RMIE, ENERO-MARZO 2010, VOL. 15, NÚM. 44, PP. 163-184
3. Pérez Gómez A. (2012). Educarse en la era digital. Editorial Morata.
4. Ramírez Montoya, María Soledad. (2013). Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey. <https://itunes.apple.com/mx/book/modelos-y-estrategiasensenanza/id677785288?mt=11>;

**Unidad II**

1. Cope, Bill y Kalantzis, Mary. (2009). Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media. University of Illinois Press.  
[http://www.nodosele.com/blog/wpcontent/uploads/2010/03/Cope\\_Kalantzis.Aprendizajeubicuo.pdf](http://www.nodosele.com/blog/wpcontent/uploads/2010/03/Cope_Kalantzis.Aprendizajeubicuo.pdf)
2. Dussel, Inés y Quevedo, Luis Alberto. (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. [www.fundacionsantillana.com](http://www.fundacionsantillana.com)
3. García Martínez, Verónica; Fabila Echaury, Angélica María. (2011). Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje en la educación a distancia. Apertura, vol. 3, núm. 2. Universidad de Guadalajara.
4. Hernández, R. Mauricio; García Leal María; Padilla, Sánchez Gabriela y otros. (2015). La incorporación de las herramientas Web 2.0 a la educación a distancia. En mitos, prejuicios y realidades de la educación a distancia. UAT, UV, UPV, UMV y PUCMM. Venezuela.
5. Kent, Rollin. (2001). El aprendizaje digital. Brown, John. "Growing up digital" en Change, marzo-abril de

2000.American Association for Higher Education Washington, pp.11-20. <http://www.aahe.org/change/digital.pdf>

6. Ortega Carrillo, J. Antonio. Planificación de ambientes de aprendizaje interactivos on-line: las aulas virtuales como espacios de organización y el desarrollo del teletrabajo educativo. Universidad de Granada. UNESCO de Andalucía.

7. Quintina, Martín y Moreno Cerrillo. (2004). Aprendizaje colaborativo y redes de conocimiento. Ponencia publicada en el libro de actas de las IX Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas. Granada, 15-17 de diciembre de 2004. Grupo Editorial. Universitario, pp.55- 70. ISBN: 84-8491-432-1.

## **Unidad II**

1. Casati, Susana. (2005). Apuntes sobre el rol del tutor virtual. Virtual educa. UNAM.

2. Padilla, Sánchez Gabriela; Leal Ríos, Fernando; Hernández R., Mauricio, Cabero A., Julio y García Leal, María. (2014). Un reto para el profesor del futuro: la tutoría virtual. UAT, UV, UPV, UMV y PUCMM. España.

3. Rodríguez-Hoyos, Carlos y Adelina Calvo Salvador, Adelina. (2011). La figura del tutor de *e-learning*. Aportaciones de una investigación con estudios de caso. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Enero. <http://rusc.uoc.edu>

4. Sánchez Romero, Cristina y Castellanos Sánchez Almudena. ( 2013). Las competencias profesionales del tutor virtual ante las tecnologías emergentes de la sociedad del conocimiento. EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 44 Junio.

## **Unidad III**

1. Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. En J. Sánchez (Ed.): Nuevas Ideas en Informática Educativa, Volumen 5. Santiago de Chile.

2. Churches, Andrew. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital <http://edorigami.wikispaces.com>

3. Delgado Fernández, Marianela; Solano González, Arlyne. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos

virtuales para el aprendizaje. Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación, Vol. 9, Núm. 2, mayo-agosto, 2009. <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=44713058027>

4. Padilla Sánchez, Gabriela; Hernández R., Mauricio; García L., María y Leal Ríos; Fernando. (2013). Lineamientos para el diseño de cursos en virtuales. Unidades Académicas de Educación a Distancia. UAT.

5. Padilla Sánchez, Gabriela; Hernández R., Mauricio y García L., María y Leal Ríos; Fernando. (2011) Metodología-DCAV: Diseño de contenidos para ambientes virtuales. Unidades Académicas de Educación a Distancia. UAT.

**Software especializado:**

Uso de la plataforma Moodle e integración office 365.

**Páginas web:**

<http://www.grupotecnologiaeducativa.es/>

<https://www.youtube.com/watch?v=5sLFjYGDM0U>

<http://www.oei.es/bibliotecadigital.php>

<http://www.crefal.edu.mx/crefal25/>

**Base de datos:**

- Grupo de Tecnología Educativa Sevilla
- Biblioteca Virtual UNAM
- Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe CREFAL.
- Biblioteca OEI.

**Nombres de los miembros del comité académico que participó en la elaboración del curso:**

Cuerpo en Formación de Tecnologías Emergentes para Ambientes Virtuales: Dr. Fernando Leal Ríos, Dr. Mauricio Hernández Ramírez y Mtra. María García Leal.

**Fecha de elaboración:**