

Especialización y Maestría en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Fundamentación

La Maestría en Entornos Virtuales de Aprendizaje es una propuesta formativa basada en la necesidad de profundización y actualización necesarias para un profesional que se inserta en este nuevo paradigma de una educación activa, mediada fuertemente por tecnologías.

En múltiples discursos se nos dice que en el futuro próximo la información y el conocimiento serán los principales factores productivos, más aun que los recursos naturales, o el capital, o la tecnología misma. Estos discursos sitúan, pues, a la información como un elemento fundamental en la estructura de las sociedades, enérgicamente ligada a los cambios significativos producidos gracias a las TIC.

Asimismo, asistimos a un momento de inflexión que vuelve a otorgar a la educación un rol central en la gestión de esas informaciones y del conocimiento que de ellas se puede obtener. Aparece, pues, como una urgencia casi, la necesidad de reformular y optimizar el modelo de educación lineal y meramente transmisivo que se agota, y transitar hacia nuevos paradigmas.

Puestos a hablar de las funciones de la educación, es posible afirmar que educar tiene la función de siempre: socializar, distribuir los saberes de los grupos sociales, en fin: alfabetizar. Y que las TIC (y los entornos virtuales son sencillamente ambientes mediados por las TIC) son herramientas al servicio de esa tarea. Es útil recordar que la alfabetización siempre ha significado aprender y dominar las tecnologías necesarias para gestionar la información (las tablillas, el lápiz y el papel, el texto impreso, etc.) Si las

tecnologías cambian o se amplían con la llegada de nuevos dispositivos, es coherente que el uso y manejo de éstos se incorpore al proceso de aprendizaje.

En el caso del alfabetismo, César Coll señala la aparición de un proceso que llama "expansión": en efecto, ya no se habla de alfabetización simple, reducida a leer lo mínimo, escribir lo mínimo, sino que surge el concepto de las nuevas alfabetizaciones, estrechamente unido al avance de la tecnología en la sociedad actual. En esta línea, Coll asegura que los cambios drásticos que están ocurriendo en los conceptos globales de lectura, autor, texto, e incluso el propio concepto de alfabetismo son cruciales porque están, justamente, en un momento de redefinición.

Observamos de manera crítica que se requieren sucesivas y diferentes adecuaciones formativas para tender hacia una mejora global en la educación basada en el incremento o en la inclusión de las TIC en los sistemas educativos.

La formación profesional del docente es acaso, el componente fundamental del desarrollo y optimización de la educación. Requiere, por tanto, cambios en lo específico (en el día a día de la clase, por caso) y en lo global (sostenimiento permanente, permanencia en el sistema educativo, continuidad de proyectos, innovación metodológica y conceptual, etc.)

Es por ello que así como durante el posgrado Entornos Virtuales de Aprendizaje se promueve el trabajo basado en las buenas prácticas de la educación a distancia con utilización intensiva de tecnologías de la información y la comunicación, tutorías proactivas, diseño didáctico de los materiales, campus virtual con todas las prestaciones adecuadas y utilización de recursos didácticos, en la Maestría se amplifica y potencia ese estilo añadiendo dos dimensiones indispensables para un profesional de la educación que quiere avanzar un peldaño más alto.

Estas dimensiones son la innovación y la profundización de las prácticas docentes adecuadas.

La innovación pedagógica, en este contexto implica la ruptura manifiesta de los modelos tradicionales de educación con metodologías acordes a los tiempos, dispositivos y herramientas disponibles.

En este sentido, la maestría incluye procesos conjuntos de investigación, experimentación, producción de conocimientos a la vez que se va organizando dinámicamente en respuesta a las demandas derivadas de la heterogeneidad de los cursantes, a la diversidad de las nuevas herramientas que surgen casi incesantemente, a nuevas estrategias educativas y nuevas comprensiones de los entornos asociados a la virtualidad: nuevas realidades, redes como ecosistemas, avances de modelos semánticos de comprensión, nuevas estructuras narrativas, etc.

Por último: la profundización y flexibilización de las prácticas docentes en entornos virtuales exigen otros cambios en las situaciones y ambientes educativos propuestos, un paso definitivo hacia modelos de aprendizaje en red, hacia una educación más global, más rica, más intercultural, centrada en auténticos aprendizajes colaborativos en los cuales la interacción entre pares es intrínseca y vital.

Duración / Metodología

La Maestría en Entornos Virtuales de Aprendizaje se compone de dos ciclos, **Ciclo de Especialización** y **Ciclo de Maestría**, con una duración total de 4 (cuatro) cuatrimestres. Los dos primeros corresponden al Ciclo de Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje, en tanto que los dos últimos corresponden al Ciclo de Maestría propiamente dicho.



Es requisito para acceder a este último Ciclo, el haber aprobado las 8 materias del Ciclo de Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje (incluida la presentación del trabajo final).

La Maestría, se impartirá mediante la metodología de e-Learning, y se hará especial hincapié en las interacciones permanentes entre alumno y tutores y entre alumnos, a fin de intensificar el trabajo colaborativo y grupal, a través de las múltiples posibilidades que brinda la plataforma.

El diseño general, la estructura de cada materia, las actividades, los materiales didácticos y la acción tutorial funcionarán como modelo de lo que se propone desde los materiales teóricos.

Destinatarios

- Docentes y pedagogos de nivel medio o superior, que aspiren a desempeñar su labor profesional en educación a distancia en entornos virtuales de aprendizaje.

- Técnicos auxiliares (programadores, diseñadores gráficos, diseñadores web, etc.) que trabajen o aspiren a trabajar en equipos multidisciplinares de producción de contenidos para educación mediada en entornos virtuales.
- Directivos de instituciones educativas que estén en procesos de pasaje de parte de su actividad formativa a la modalidad a distancia, utilizando entornos virtuales.
- Responsables del área de RR.HH. de las empresas que estén implementando proyectos de e-Learning.

Propósitos y Objetivos

Contribuir al fortalecimiento de competencias profesionales útiles para diseñar, gestionar y evaluar propuestas de formación en entornos virtuales que utilicen con sentidos innovadores y actualizados las ventajas de las tecnologías de la información y la comunicación.

Perfil del egresado y alcances

Al finalizar la Maestría los egresados alcanzarán las capacidades necesarias para:

- Producir material didáctico para las asignaturas de su especialidad, en colaboración con diseñadores gráficos y programadores.
- Desempeñarse como docentes-tutores en las asignaturas de su especialidad.
- Planificar y programar cursos en la modalidad de enseñanza virtual.
- Participar en equipos multidisciplinares de diseño, planificación y gestión de carreras en la modalidad de enseñanza virtual.

Plan de Estudios

CICLO DE ESPECIALIZACIÓN

1er. Bimestre

- La Comunicación en entornos virtuales de aprendizaje

- La Tutoría en los entornos virtuales de aprendizaje

2do. Bimestre

- La Producción de material didáctico para entornos virtuales de aprendizaje (1)
- El Aprendizaje en entornos virtuales

3er. Bimestre

- La Producción de material didáctico para entornos virtuales de aprendizaje (2)
- Herramientas tecnológicas para la educación virtual

4to. Bimestre

- Gestión docente de plataformas para la educación virtual (Tutoría 2)
- Planificación, seguimiento y evaluación de proyectos

CICLO DE MAESTRÍA

5to. Bimestre

- Educación en la tercera década de la web
- Ecosistemas digitales en entornos de aprendizaje

6to. Bimestre

- Realidades híbridas. Nuevos desafíos para navegar la complejidad
- Taller de producción de narrativas digitales basado en recursos 2.0

7mo. y 8vo. Bimestres

- Proyecto de Intervención
- Comprensión lectora de idioma Inglés

Plan de Estudios detallado

1er. Bimestre

La Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Fundamentación

Los nuevos escenarios que enmarcan la educación en la actualidad plantean como necesarios importantes cambios en los sistemas educativos. Nuevas competencias docentes o mayor dominio de las actuales se vuelven imprescindibles.

Las competencias comunicativas, que en los docentes actuales son casi exclusivamente referidos a comunicación verbal se vuelven insuficientes para los escenarios de educación virtual donde la comunicación mediada por el texto y los recursos audiovisuales predominan.

La asignatura apunta a suministrar elementos operativos para la adquisición de capacidades comunicativas tanto en el plano de lo audiovisual como textual, de manera tal que permita construir los fundamentos para la posterior producción, tanto de textos como de materiales audiovisuales o multimediales.

Objetivos

- Conocer los protagonistas, componentes y proceso en la comunicación humana.
- Integrar la comunicación no verbal a los conceptos generales de la comunicación, abandonando las ideas no científicas sobre comunicación visual.
- Adquirir capacidades técnicas básicas para operar con gráficos digitales.

Programa

Unidad 1: La comunicación humana

- Principios de comunicación
- El campo léxico compartido como espacio de comunicación
- Comprensión y aprendizaje

Unidad 2: Comunicación visual y audiovisual

- Las imágenes como signos
- La imagen didáctica

Unidad 3: El texto como imagen

- La tipografía
- El párrafo

Unidad 4: Tecnología de gráficos digitales

- Formatos gráficos
- Dimensiones en gráficos basados en pixels
- Profundidad de color

La Tutoría en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Fundamentación

El paradigma formativo del e-learning cuenta, desde siempre, con adeptos y detractores. Sin embargo, existe un consenso bastante generalizado en afirmar que el factor clave para alcanzar una formación en línea que responda a las más elevadas exigencias de calidad está centrado en la tutoría en entornos de formación virtual. Los inconvenientes a este respecto que generalmente se señalan pueden ser reducidos a cuatro tipos de factores:

- 1- diseño defectuoso del entorno y/o las iniciativas formativas,
- 2- problemas de infraestructura o logística y cultura tecnológica,
- 3- conflicto de expectativas entre lo que el alumno/participante demanda y las instituciones ofrecen,
- 4- la ausencia o incorrecta presencia de factor humano en la formación online.

Los tres primeros problemas, con ser importantes, encuentran una solución más inmediata e incluso más sencilla en términos económicos que el último, relacionado con el factor humano.

Quizá alguien creyera (erróneamente, desde luego) que la formación en red consistía en la sustitución de las personas por máquinas, y quizá incluso algunos (muy pocos, esperamos) hayan llegado a creer que esta hipotética sustitución reportaría mejores resultados en términos de aprendizaje. Hoy podemos afirmar que el aprendizaje es el fruto de la interacción entre seres humanos y con un entorno, que lo mismo puede ser la naturaleza, un libro o un objeto de aprendizaje estandarizado para una plataforma de e-learning, y que sin la interacción humana se dificulta enormemente o se imposibilita este proceso.

Si hablamos además de un aprendizaje formal, la presencia de una figura docente que oriente el aprendizaje de los estudiantes, les estimule a la resolución de problemas y a la construcción colectiva de conocimiento, se hace absolutamente fundamental.

El e-learning, como cualquier herramienta, no es ni bueno ni malo en sí mismo; todo dependerá del uso que hagamos de él. Pues bien, el tutor en red es el usuario más calificado y experto de este tipo de formación, porque sólo él interviene y ha de ser tenido en cuenta en todas las fases del proceso formativo, desde el diseño del entorno y la iniciativa hasta la evaluación de la misma.

Objetivos

Que los cursantes logren:

- Desempeñarse como tutores de e-learning o blended learning.
- Aplicar estrategias de diagnóstico, acompañamiento y evaluación.

- Utilizar herramientas colaborativas de soporte a la acción tutorial.
- Seleccionar recursos según destinatarios y objetivos.

Programa

Unidad 1: Marco teórico y conceptual

- Aprendizaje a distancia: una mirada retrospectiva. Matriz de olas de educación virtual y el perfil tutorial en cada una de ellas.
- El triángulo de la educación virtual: tecnología, contenidos y docente-tutor.
- Competencias específicas para la formación del docente-tutor en línea (matriz de competencias por los seis ejes mencionados en forma independiente y transversal).
- Analizar las nuevas competencias (las menos obvias).
- Dirimir algunos interrogantes fundamentales: ¿Cómo nos hacemos cargo de enseñar en nuestro tiempo?
- ¿Qué es leer y escribir en tiempos de la Web 2.0?

Unidad 2: La perspectiva instrumental. Foros.

- La comunicación mediante las herramientas de tipo asíncrono, básicamente los foros (estudio, investigación y opinión), agenda, correo, etc., utilizando la plataforma sin barreras espaciotemporales.
- Preparación y gestión de foros. Estilos de intervención docente, redacción de consignas, etc. Evaluación de desempeños.
- Reconversión de las producciones a través de los términos teóricos.
- Desde el doble rol alumno/participante y también docente/tutor, desarrollar los conceptos y métodos necesarios para favorecer:
 - La organización personal del estudiante,
 - La reflexión necesaria para comunicar lo que pretende con sus aportaciones individuales o grupales,
 - La comunicación con compañeros y tutores,
 - La aportación a los espacios comunes de materiales y enlaces de interés,
 - La recuperación de la información y las discusiones surgidas en cada uno de los foros abiertos como una biblioteca de contenidos educativos.

Unidad 3: La perspectiva instrumental. Grupos de trabajo.

- El trabajo colaborativo. Armado y gestión de grupos.
- Diferentes criterios. Seguimiento.
- Herramientas de comunicación y evaluación síncronas y asíncronas. Criterios de diseño, elaboración, corrección y feedback.

Unidad 4: Seguimiento y evaluación del desempeño de los alumnos en el aula virtual.

- Evaluación y seguimiento desde:

- 1- Un uso integrado de las herramientas de seguimiento de la plataforma de educación virtual y sus criterios de interpretación (por comisión, por alumno, etc.) y otros instrumentos vinculantes.
- 2- Herramientas de seguimiento del desenvolvimiento del alumno (rúbricas de consulta e interactivas, planillas, etc.). Herramientas disponibles: RubiStar, Waypoint, entre otros.
- 3- Ponderación de los diferentes tipos de actividades en la evaluación y la calificación.

2do. Bimestre

La Producción de Material Didáctico para Entornos Virtuales de Aprendizaje (1)

Fundamentación

Una de las características más importante de la labor del docente en entornos virtuales es que la mayor parte de su actividad está contenida en soportes textuales que median entre el docente y los alumnos. Las capacidades para elaborar diversos tipos de textos y diseñar actividades que constituyan verdaderas experiencias de aprendizaje resultan entonces imprescindibles para un mejor desempeño profesional.

La asignatura trabajará la temática de la producción de materiales escritos, en modalidad de taller, aportando para cada una de las recomendaciones o técnicas que se propongan, la correspondiente fundamentación pedagógica.

Objetivos

- Distinguir las características de cada uno de los tipos textuales que se utilizan en la educación virtual.
- Incorporar criterios y metodologías para el diseño de actividades de aprendizaje.
- Producir materiales didácticos referidos a la especialidad de cada estudiante, en los cuales se espera que integren el conjunto de los aprendizajes sobre comunicación, comprensión de textos, proceso cognitivos en el aprendizaje, etc.

Programa

Unidad 1: Tipos textuales en la educación virtual

- Taxonomía de los tipos de textos que el docente produce para la educación virtual.

Unidad 2: Actividades de aprendizaje

- El papel de la actividad del estudiante en el aprendizaje. De la teoría a la práctica.
- Tipos de actividades y técnicas de diseño.

Unidad 3: Comprensión de textos

- Niveles y proceso de comprensión de textos. De la identificación de letras a la comprensión de textos complejos.
- Evaluación de material didáctico escrito.

Unidad 4: Producción de material didáctico escrito

- Estructura y redacción de unidades didácticas.
- Redacción de consignas.
- El texto en pantalla. Problemática.
- El texto en la comunicación asincrónica

El Aprendizaje en Entornos Virtuales

Fundamentación

La asignatura propone una revisión de los supuestos teóricos que intentan explicar el aprendizaje humano desde distintos puntos de vista, y el análisis de sus aplicaciones en el diseño de ambientes, materiales y propuestas de formación en entornos virtuales.

Como la mayor parte de los proyectos de formación en estos entornos tiene como destinatario al adulto, se propone a los docentes analizar la especificidad del aprendizaje adulto y a distancia en diversos contextos culturales.

La propia experiencia de los cursantes en situación de aprendizaje será el punto de partida para una reflexión personal y grupal, que integre conocimientos teóricos y prácticos.

Objetivos

- Identificar concepciones del aprendizaje y la enseñanza que subyacen en el diseño de las propuestas de formación en entornos virtuales.
- Analizar las características psicológicas del adulto en relación con los nuevos entornos de aprendizaje.
- Incorporar criterios para diseñar propuestas de aprendizaje en entornos virtuales.

Programa

Unidad 1: Aportes teóricos sobre el aprendizaje

- Concepto de aprendizaje.
- La psicología del aprendizaje: del conductismo a la psicología cognitiva.
- Skinner: condicionamiento operante.
- Piaget: equilibración y conflicto cognitivo.
- Vygotsky: la influencia social.
- Ausubel: aprendizaje significativo

Unidad 2: El adulto y sus aprendizajes

- La problemática del adulto en la actualidad.
- Factores que intervienen en el aprendizaje adulto:
- Motivación, intereses y necesidades.

- Saberes previos.
- Estilos de aprendizaje.

Unidad 3: Aprendizaje y estrategias

- Estrategias didácticas
- Las interacciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Situaciones colaborativas, competitivas e individualistas.
- Estrategias cognitivas y metacognitivas para el aprendizaje
- Aprendizaje estratégico en entornos virtuales.

Unidad 4: Evaluación de los aprendizajes

- Instrumentos y estrategias de evaluación derivadas de los diferentes marcos teóricos.
- Particularidades de la evaluación en los entornos virtuales. Estrategias de evaluación: selección, adaptación y diseño.
- Rúbricas, autoevaluaciones, co-evaluación.

3er. Bimestre

La Producción de Material Didáctico para Entornos Virtuales de Aprendizaje (2)

Fundamentación

Una de las características de los entornos virtuales es que la información y los procesos de comunicación están mediados tecnológicamente por computadoras y redes. Esta característica aporta su especificidad, tanto en cuanto a las importantes posibilidades nuevas que ofrece, como a las limitaciones a tener en cuenta.

La segunda parte de la materia se centra en los materiales didácticos digitales, el análisis de los mismos y la introducción a la producción autónoma de este tipo de contenidos por parte del docente no informático.

Objetivos

- Conocer los principales medios digitales de soporte de información, de uso habitual en educación virtual.
- Conocer algunas herramientas de autoría o producción de contenidos para ambientes virtuales de aprendizaje.
- Adquirir criterios de alcances, posibilidades y limitaciones de medios y herramientas, para poder compartir con especialistas
- la creación de material didáctico digital.

Programa

Unidad 1: La pantalla como escenario

- Características de la pantalla como escenario real de los entornos virtuales. Implicancias.

Unidad 2: El texto digitalizado

- Los procesadores de texto. Problemas y desventajas.
- El formato PDF. El libro digital.

Unidad 3: El lenguaje multimedia

- Lenguaje multimedia y aprendizaje multimedia.
- El discurso no lineal.
- Integración de lenguajes.
- El lugar de las animaciones.
- Lenguajes de autor. Herramientas de autor.
- El guión didáctico
- Objetos de aprendizaje
- Criterios de evaluación de material didáctico digital

Unidad 4: Producción de material didáctico digital

- Utilización de programas de autoría para producir objetos de aprendizaje.

Herramientas Tecnológicas para la Educación Virtual

Fundamentación

El e-learning es una realidad fuertemente tecnológica, a la vez que cultural, y su implementación y buen uso se ven fuertemente afectados por la comprensión de las diversas tecnologías que le dan sustento, tanto como de los sentidos, ventajas y finalidades que tenemos para elegirlo.

En este contexto, podemos señalar que el aumento vertiginoso de cantidad de usuarios de la red en los últimos años, ha provocado un cambio sustancial en el modo de éstos de apropiarse y manipular la información disponible.

El usuario ya no se contenta con leer y mirar, hay una fuerte impronta de participar, opinar, generar contenidos, compartir con otros. Las herramientas tecnológicas para tales fines, podemos decir que recogen esa tendencia y se adaptan a esta modalidad que rápidamente se propaga bajo la denominación de Web 2.0

Es por ello que consideramos importante tener en este postgrado una aproximación a las herramientas desde este abordaje: el docente como usuario activo de herramientas de comunicación, colaboración y producción de contenidos en la Red.

Metodología

Se editará online en blogs habilitados, en los cuales se integrarán la mayor parte de los aspectos trabajados en la materia. Los contenidos con los cuales pondremos a funcionar estas herramientas

tecnológicas seguramente se repetirán (ecología de la información), ya que esta será una etapa (breve) de introducción a los sentidos y usos de dichas herramientas.

Tecnología educativa

Para el bloque de plataformas, las clases se gestionarán empleando el campus virtual de educativa y podrán acceder para hacer sus prácticas a instalaciones de otros campus virtuales tales como Moodle y opcionalmente para aquellos que estén interesados en Dokeos.

Para el manejo de blogs seguramente utilizaremos blogger, una de las aplicaciones gratuitas más difundidas. Opcionalmente, se darán indicaciones para aquellos usuarios que deseen explorar otras opciones del tipo 2.0.

Objetivos

- Aproximarse a la comprensión del fenómeno web 2.0, formándose una idea crítica acerca de sus verdaderos alcances.
- Lograr una visión general de las herramientas tecnológicas encuadradas en este enfoque, para poder acceder a ellas constructivamente.
- Participar activamente en la edición, gestión y reingeniería de un blog del grupo, poniendo en práctica los conceptos aprendidos.

Programa

Unidad 1: Las TIC, los educadores, la educación

- La educación en un contexto de cambio. La relación de la educación con las TIC. Lectura y alfabetismo en la sociedad de la información.
- La integración de las TIC a los Sistemas Educativos.
- Nuevas competencias necesarias para incorporar las herramientas tecnológicas en los espacios de docencia.

Unidad 2: El manejo de la información: nuevos y viejos esquemas para un mismo problema

- La circulación de la información basada en Internet. Búsquedas, buscadores y caminos seguros. Modelos de consulta clásicos y novedosos. El concepto de Infoxicación. El concepto de información válida en Internet.
- La generación "clic" La nueva brecha: nativos e inmigrantes digitales.
- De una web de lectura a una web de lectoescritura.
- ¿Por qué es importante hablar de aprendizaje colaborativo en Internet en este postgrado?
- Contexto y definiciones acerca de la Web 2.0
- Líneas de acción para ubicar el modelo emergente en educación virtual.
- Redes sociales.
- Contenidos.
- Organización social e inteligente de la información.
- Tecnologías de servicios entrelazados (mashup).
- La relación de estas líneas con los entornos virtuales de aprendizaje.

Unidad 3: Aplicando los postulados a las tareas docentes

- Aplicación del modelo colaborativo para educación.
- Formas de lectura y escritura en línea.
- Herramientas para editar y redistribuir información en la Red.
- Método del etiquetado o folksonomía.
- Método de la sindicación de contenidos.
- Método del bookmarking.
- Aplicaciones clásicas del modelo emergente que usan estos métodos.
- Redes sociales.
- Recursos de escritorio.
- Imágenes y videos compartidos.
- Wikis.
- Blogs.
- Otros.

4to. Bimestre

Gestión docente de plataformas para la educación virtual (Tutoría 2)

Fundamentación

El e-learning es una realidad fuertemente tecnológica, a la vez que cultural, y su implementación y buen uso se ven fuertemente afectados por la comprensión de las diversas tecnologías que le dan sustento, tanto como de los sentidos, ventajas y finalidades que tenemos para elegirlo. Los ambientes donde crecen y se desarrollan los proyectos de e-learning son los llamados campus virtuales, plataformas, o también Entornos Virtuales de Aprendizaje. Se trata de sistemas informáticos que reúnen una serie de herramientas centradas en la comunicación que van a facilitar y estimular el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando Internet como escenario.

Es por ello que consideramos importante tener en este postgrado una aproximación a las herramientas desde este abordaje: el docente como administrador de un espacio áulico virtual, como parte sustancial de las tareas de la tutoría.

Metodología

Durante el cursado de la materia nos dedicaremos aprender prácticamente el uso de un aula virtual para ser capaces de administrarla como profesores o tutores virtuales.

Se espera que los cursantes estén en condiciones de poder subir contenidos a un aula virtual de práctica y manejar las herramientas fundamentales aplicando el vocabulario técnico específico.

Los contenidos con los cuales pondremos a funcionar estas herramientas tecnológicas seguramente se repetirán (ecología de la información), ya que esta será una etapa (breve) de introducción a los sentidos y usos de dichas herramientas.

Tecnología educativa

Para el bloque de plataformas, las clases se gestionarán empleando el campus virtual de educativa y podrán acceder para hacer sus prácticas a instalaciones de otros campus virtuales tales como Moodle.

Objetivos

- Aprender a administrar las herramientas fundamentales de un aula virtual en al menos dos plataformas de e-learning.
- Familiarizarse con los recursos que dispone un docente para gestionar su actividad y la de sus alumnos en una plataforma.

Programa

- Plataformas: Qué son, qué permiten hacer.
- Plataformas propietarias y de código abierto.
- Elementos y criterios de evaluación de Plataformas.
- Estructura, componentes y principales funcionalidades de educativa, Moodle y Dokeos.
- Subir y eliminar archivos.
- Cargar y eliminar links.
- Crear una clase virtual en la sección Programa.
- El editor HTML. Insertar y linkear objetos.
- Crear y gestionar foros.
- Avisos, calendario, etc.
- Habilitar y deshabilitar secciones.

Planificación, Seguimiento y Evaluación de Proyectos

Objetivos

Al finalizar el módulo las y los participantes habrán:

- reflexionado sobre los elementos que entran en juego en un proceso de planificación de proyectos;
- aplicado dichos elementos a su trabajo en determinada institución educativa;
- elaborado un proyecto viable de desarrollo de un entorno virtual, correspondiente a sus ámbitos de trabajo, con especial énfasis en la materia que se dicta o en el diseño de un curso de postgrado.

Unidad 1

- La planificación como una práctica de cara al futuro. En torno a la prospectiva.
- Elementos básicos: diagnóstico, planificación y gestión.
- Alcances de la planificación en el ámbito de la educación, según se la plantee a escala de un curso, de una carrera o de una institución.
- Las rutinas de la gestión cotidiana de la práctica docente frente a las innovaciones de cara al futuro.

Unidad 2

- Fase de diagnóstico: contexto institucional y contexto de la carrera; concepciones del aprendizaje según el modelo pedagógico vigente; presencia de tecnologías y de innovaciones educativas basadas en ellas; caracterización de los estudiantes.
- Reconocimiento de problemas y necesidades en el entorno de aprendizaje en el cual se pretende impulsar la innovación.
- Fase de prospectiva: escenarios posibles para una innovación relativa a entornos virtuales de aprendizaje, tomando en cuenta la institución, la carrera y el propio curso.
- Fase de planificación I: diseño de estrategias y objetivos. Justificación y fundamentación del proyecto.

Unidad 3

- Planificación II: aspectos operativos.
- Estructura curricular adaptada a ambientes virtuales; estructura de un curso adaptado a ambientes virtuales.
- Planificación del ambiente virtual de aprendizaje.
- Caracterización y elaboración de materiales para el aprendizaje.
- Sistema de tutoría.
- Administración.

Unidad 4

- Evaluación de proyectos.
- Condiciones de viabilidad de la propuesta; génesis y desarrollo del proyecto; resultados del proyecto; eficiencia de la gestión del proyecto.
- Evaluación inicial, evaluación del proceso, evaluación de productos y metaevaluación.

5to. Bimestre

Educación en la tercera década de la web.

Esta materia abordará aquellas tendencias que se dibujan como principales durante la tercera década de la web que vivimos, desde la web semántica, la comprensión de sus lenguajes, implicaciones, mitos y realidades, a una serie de características que matizarán el escenario en el que se ha de desenvolver la educación (social y abierta) en los próximos años: tendencias como la web móvil, la computación en la nube, la realidad aumentada entre otros.

Durante el curso se plantearán las posibilidades en cuanto a excedentes en sociabilidad y cognición, así como de la revolución creativa a la que están dando lugar en la web.

Unidad 1: Web semántica

- Lenguajes: Folcsonomías, Microformatos, RDF, Estándares (W3C).
- Principales características, tópicos y mitos.
- Aplicaciones y educación.

Unidad 2: Web personalizada

- Aprendizaje Social abierto en la web.
- Entornos personales de aprendizaje como metodología.

Unidad 3: Otras tendencias web y su efecto en educación

- Real time web (Web en tiempo real).
- Mobile learning.
- Realidad Aumentada.
- Cloud Computing.

Unidad 4: Educación y Convergencia de medios, remezcla

- Cultura mashup y educación.
- Serious Games, creatividad, experimentación, pedagogía de la imaginación.

Ecosistemas digitales en entornos de aprendizaje.

Esta materia se enfoca en el análisis de la infraestructura de la educación en red y de cómo ésta se efectiviza en aplicaciones de software social.

A lo largo de los cuatro módulos del curso, se irán integrando los conceptos que definen a los ecosistemas digitales en el marco del aprendizaje en red.

La aproximación a la comprensión de teorías de aprendizaje como el colectivismo, la construcción del propio entorno personal de aprendizaje y el avance hacia competencias básicas para la administración y gestión de comunidades de aprendizaje virtuales guiarán el desarrollo de esta asignatura.

Unidad 1: Teorías de aprendizaje: Conectivismo

- Introducción a teorías de aprendizaje.
- Características del conectivismo.
- Teorías de aprendizaje. Influencia al conectivismo.
- Ejes de actuación: nodo, conocimiento, redes y conexiones.
- Principios de esta teoría de (sobre) aprendizaje.
- Algún ejemplo.

Unidad 2: Comunidades de aprendizaje (o prácticas profesionales)

- Tipos de comunidades.
- Teorías que enmarcan las comunidades (de práctica).
- Comunidades de aprendizaje.
- Usos educativos de las Comunidades de Práctica (CoPs en inglés).
- Principios para desarrollar las CoPs.
- Herramientas web para Comunidades.

- Administración de las Comunidades de Práctica.
- Integración en ecosistemas de Redes. Networks of Practice.

Unidad 3: Entornos personales de aprendizaje

- Introducción a los entornos personalizados. Antecedentes.
- Teorías de aprendizaje que han influido a los PLEs.
- Informal Learning.
- Longlife Learning.
- LMS vs PLE, PLE/PLN, E-portfolios.
- Estudiante generando contenidos. Mash-ups.
- Evaluación por medio de PLEs.
- Tecnologías para el desarrollo de PLEs.

Unidad 4: Redes sociales (educativas)

- Introducción a las redes sociales. Contexto y antecedentes.
- Tipo de redes sociales: generales, de networking y específicas de una temática.
- Redes sociales educativas.
- Herramientas web para crear redes sociales con componentes de software social.

6to. Bimestre

Realidades híbridas. Nuevos desafíos para navegar la complejidad.

La propuesta de esta materia, ofrecido en modalidad de taller, es un recorrido de investigación jalonado por diferentes núcleos conceptuales. Cada uno de ellos se presenta como ejercicio de exploración para que los participantes indaguen, mediante la experiencia personal, en los diversos usos y apropiaciones de las nuevas herramientas y plataformas que van emergiendo en la web. De este modo, los participantes desarrollarán sus propias producciones mediante la práctica orientada en un ambiente virtual multitarea.

Unidad 1: Realidades (no tan reales)

- El mundo real y la capacidad de "ser otro".
- Concepto de realidad, virtualidad, metaverso, etc.
- Niveles semánticos.

Unidad 2: Realidad Virtual

- La necesidad de un enlace aún terrenal. Interfaces
- Inmersión
- Experiencias educativas

Unidad 3: Realidad Aumentada

- La realidad más real que no tiene nada de real.
- Mixtura de realidades.
- Interacción, inmersión, envolvente, 360°, incluyente, dialéctica, surrounding, entorno integrado, dimensionalidad, volumen.
- Campos de acción diversos: geolocalización, medicina, etc.

Unidad 4: La Internet de los objetos/ sistemas hápticos

- Los objetos cobran vida. La realidad de "los otros" ya no nos pertenece.
- Concepto de Blogject, Violet, etc.
- Conclusiones: Usos y campos.
- Ejemplos concretos: cine, literatura, etc.

Taller de producción de narrativas digitales basado en recursos 2.0

Esta materia se ofrece en la modalidad de taller de experimentación, con una secuencia de actividades que utilizan la metáfora de la navegación, del viaje, en el espacio y en el tiempo, en un sentido lúdico y también de representación. Se propone que durante el cursado, los participantes exploren recursos digitales online y produzcan contenidos con ellos mediante la práctica orientada en un ambiente virtual multitarea.

Se abordan cuestiones ligadas a la producción didáctica, a la remezcla y la publicación de contenidos. El producto final del curso es un objeto complejo reutilizable por el grupo.

Unidad 1: Herramientas de publicación en la web social

- Rol de las herramientas en una web que es plataforma. La multitarea.
- Las comunidades de práctica. Las CoP con el concurso de las TIC.
- Producir y publicar contenido en la web.
- Legalidades para los nuevos formatos.
- Las licencias Creative Commons.

Unidad 2: Remezcla para la narración digital

- La cultura del rip, mix& burn.
- El mashup pedagógico en la formación docente: el eclecticismo permitido.
- La narración digital en nuevos soportes: narrar con video, narrar con fotos, narrar con mapas ilustrados, narrar con podcast.
- Elementos infaltables para la narración digital.
- El e-portfolio en la web 2: evidencias de las prácticas como insumo y registro de la CoP.

Unidad 3: Fuentes, datos, objetos

- El valor de las fuentes en Internet. Validación, uso, remezcla de los datos.
- Organización de los materiales en torno de una historia que los vertebrará.
- Mejores herramientas para cada tipo de mensaje.
- Convergencia de medios.

- Uso de espacios virtuales adecuados para compartir objetos digitales con fines educativos.
- Los repositorios, los sitios, las comunidades.

Unidad 4: Producción y edición de historias digitales

- Narrar una historia digital en el tiempo: rectas, esquemas, líneas de tiempo multimedia.
- Ensamblado de las narrativas en formatos de lectura accesible.
- Evaluación y co-evaluación.
- Partimos de la base de un conocimiento individual, técnico, pedagógico, disciplinar y avanzamos hacia un estilo de trabajo que genera excedente cognitivo y del cual cada uno sale fortalecido en lo que ya sabía, y en conocimiento de nuevos recursos de trabajo.
- Es importante destacar que este curso requiere cierto dominio previo de algunas herramientas tipificadas con web 2.0, pero que avanzará conforme cada grupo comparta y ponga en valor el saber que existe al interior de cada uno, incrementándolo con el aporte de las TIC.

7mo. y 8vo. Bimestres

Proyecto de Intervención

El proyecto de intervención es un requisito de egreso de la maestría. Durante el 5to y 6to bimestre, el alumno, desarrollará un proyecto de intervención mediante el diagnóstico del contexto de su localidad. Para ello se partirá de la propuesta de proyecto desarrollada en el curso Planificación, Seguimiento y Evaluación de Proyectos con el fin de implementar su aula virtual. También podrá evaluar literatura adicional, instalar equipamiento, plataformas y herramientas, realizar pruebas, encuestas y otras actividades de indagación que faciliten el diagnóstico de situaciones específicas a los Entornos Virtuales de Aprendizaje. El alumno contará con un tutor quien le apoyará y guiará durante el desarrollo de su proyecto de intervención.

Objetivos

- Que los cursantes de la Maestría apliquen los conocimientos adquiridos en el cursado de la Especialización en Entornos Virtuales de aprendizaje en el diseño de proyectos reales de virtualización de cursos o materias en su disciplina.
- Que los cursantes refuercen y completen las competencias necesarias para poder desempeñarse con eficacia pedagógica y tecnología en las funciones docentes en ambientes virtuales.
- Que los participantes experimenten y vivencien algunas de las condiciones reales de trabajo del docente virtual.
- Que los participantes se desenvuelvan con autonomía, resolviendo con sus propios recursos las dificultades del trabajo como docentes virtuales.

Metodología

El proyecto de Intervención se desarrollará con la metodología de Taller, orientado por el equipo docente. Cada participante, de manera individual, recorrerá el trayecto que conduce a transformar un proyecto enunciado (el que fue elaborado y aprobado en la materia Proyectos de la Especialización en Entornos Virtuales) en un proyecto de existencia real, con calidad y desarrollo suficiente como para poder ser sumado a la oferta educativa de su Institución (completando los

tramos necesarios). Se trabajará siguiendo las etapas o fases habituales cuando se materializan proyectos de virtualización.

- Fase 1: cada participante revisará el proyecto que fue aprobado en la materia respectiva del Posgrado, prestando especial atención a las observaciones que le hiciera el docente en la oportunidad.
- Fase 2: cada participante configurará su aula, la que le será adjudicada por el Webmaster del Campus Experimental. Deberá decidir la estética, crear las imágenes, decidir las secciones que mantendrá y las que ocultará.
- Fase 3: cada participante redactará la Guía Didáctica de su materia o curso, la formateará para su edición impresa y la publicará en formato digital en el aula.
- Fase 4: cada participante redactará un Módulo de su curso o materia. El módulo será el más representativo de los contenidos específicos de la disciplina. Luego de la aprobación, formateará el módulo, agregando ilustraciones, viñetas, íconos y finalmente lo publicará en formato PDF.
- Fase 5: para ese mismo módulo, cada participante diseñará las actividades de aprendizaje, redactará las clases y, una vez aprobados por el docente, las publicará en el aula.
- Fase 6: cada participante completará el aula, publicando bibliografía complementaria, agregando enlaces y revisando todos los detalles, para la presentación ante el equipo de evaluación de la Maestría.
- Balance final: el grupo realizará un balance final de la experiencia, destinado a realizar las modificaciones tendientes a mejorar el trabajo, para las futuras convocatorias.