



**GLOBAL VIRTUAL**

UNIVERSIDAD DEL SURESTE.

CAMPUS VIRTUAL.

DIPLOMADO EN COMPETENCIAS EDUCATIVAS VIRTUALES.

ASIGNATURA: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL.

TAREA: CUADRO SINOPTICO DE LA UNIDAD III “ELEMENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO DE UN MODELO PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL.

PROFESOR: DRA. YANETH FABIOLA SOLÓRZANO PENAGOS.

ALUMNO: MTRO. VÍCTOR ANTONIO GONZALEZ SALAS.

FECHA: 07/10/2020.

## Elementos básicos para el diseño de un modelo para la enseñanza virtual.

### \* Modelos académicos para la enseñanza virtual.

#### \*Modelo clásico:

Centrado en el profesor o en la profesora, de quien parte casi toda la información hacia el alumnado.

#### \*Modelo de enseñanza virtual:

El alumnado pasa a ser el principal protagonista y el profesorado transforma sus funciones para proporcionar guía y orientación del método de aprendizaje apropiado.

#### \*Modelo integrador:

Se trata de mostrar cómo la nueva manera de enseñar y aprender es parte de un mismo lugar en el que alumnos y docentes comparten iniciativas, apoyos, recursos, diseños formativos, prácticas y, sobre todo, experiencias.

### \*Organización de recursos informativos

#### \*Contenidos para ambientes virtuales de aprendizaje.

##### Características de los contenidos:

- a) **Durabilidad:** capacidad de resistir a la evolución de la tecnología sin necesitar la reelaboración de los contenidos.
- b) **Usabilidad:** Grado de facilidad de utilización de una herramienta particular o cualquier objeto fabricado por humanos, con el fin de alcanzar un objetivo concreto.
- La **flexibilidad** permite integrar todo el contenido de forma clara y sencilla de comprender para los usuarios.
- c) **Adaptabilidad:** Capacidad de personalizar la formación en función de las necesidades de los estudiantes y de las instituciones.
- d) **Accesibilidad:** capacidad de acceder a los componentes de enseñanza desde cualquier sitio a través de las tecnologías Web, así como distribuirlos a otros sitios.
- e) **Interoperabilidad:** permite que exista compatibilidad y operabilidad entre las diferentes plataformas tecnológicas haciendo posible que los contenidos y las herramientas de aprendizaje se puedan intercambiar y utilizar desde distintos entornos.

### \*El diseño de actividades de enseñanza virtual.

**Bloque inicial:** saludo, indicaciones generales, precisas, concretas y propósito de las actividades.

**Metodología:** orientaciones de la actividad, referencia de la temática a desarrollar, indicar la fecha de entrega y la evaluación.

**Bloque de cierre:**  
Retroalimentación, cierre motivadora o despedida de la

\***FOROS:** Un foro de Internet es un sitio de discusión online asincrónico donde las personas publican mensajes alrededor de un tópico, creando de esta forma un hilo de conversación jerárquico, Dicha aplicación suele estar organizada en categorías.

\***BLOGS:** Es una página web o sitio web donde publicar contenidos en una página especial, que sirve para escribir periódicamente con el fin de lograr determinados objetivos, estos contenidos publicados regularmente se llaman "artículos".

\***PODCAST:** Son una serie de episodios grabados en audio y transmitidos online. Estos pueden ser grabados en diferentes formatos, siendo las más comunes entrevistas entre invitado y presentador y grabaciones individuales.

\***REDES SOCIALES:** se refiere a los conductos que sirven para la comunicación electrónica, espacio de intercambio de información, e interacción de distintas personas, es decir, es un sistema que permite establecer relaciones con otros usuarios.

\***CLASES VIRTUALES:** Herramienta del modelo virtual, que mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación soportado por las redes de internet crean ambientes virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje.