



---

**UNIVERSIDAD DEL SURESTE**  
**COMPETENCIAS EDUCATIVAS VIRTUALES**

---

**Nombre del alumno: ALDO IRECTA NÁJERA.**

**Nombre del trabajo: ACTIVIDAD SEMANA 3**

**Materia: METODOLOGIA PARA EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL**



**Comitán de Domínguez Chiapas a Octubre del 2020.**

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

Modelos académicos para la enseñanza virtual

Es en este nuevo sistema en el que se envuelve la nueva educación, el que evidencia un nuevo cambio de metodología en el que los alumnos son capaces de hacer/actuar en varios frentes a la vez.

ahora los alumnos son capaces de comprender esas ideas y de ampliarlas con enlaces y videos.

La relación virtual entre profesorado y alumnado es una nueva forma de interacción educacional, mediada tecnológicamente, que tiene unas características particulares de participación de sus agentes absolutamente diferentes a las características existentes dentro del contexto de la educación tradicional.

Un modelo integrador que funcione en los entornos virtuales de aprendizaje y que sirva de referente para otros docentes. 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 digitales

Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes.

En la década de 1990 la informática llega a las aulas, la aparición de las tecnologías digitales genera altas expectativas de cambio en las estrategias de enseñanza y aprendizaje, se crean en los centros aulas de informática con la vista puesta en el aprendizaje de habilidades informáticas por parte de los alumnos, previa formación del profesorado, hasta entonces ajeno a estos medios.

El diseño y producción de los contenidos virtuales de calidad se presenta ahora en día como un reto, ya que deben integrarse en un mismo espacio las herramientas tecnológicas, contenidos de buena calidad y el concepto de competencias laborales específicas a desarrollar en los estudiantes.

Los entornos virtuales ofrecen múltiples posibilidades para sustentar el modelo pedagógico centrado en el alumno, debido a que las herramientas tecnológicas que se utilizan junto con las estrategias de aprendizaje, exigen que el estudiante adopte un papel activo en su proceso de formación.

Los entornos de aprendizaje son creados sobre plataformas virtuales y éstas deben disponer de los elementos necesarios para un aprendizaje de calidad, en el que los alumnos puedan construir sus conocimientos, comunicarse y colaborar con los docentes y otros alumnos. Sin embargo, a nuestro criterio, presentamos cinco características que pueden adaptarse perfectamente a estos contenidos:

- Durabilidad
- Usabilidad
- Adeptabilidad
- Accesibilidad
- Interoperabilidad

El diseño de actividades de enseñanza virtual

Se requiere de un diseño de actividades educativas acordes con la calidad y los propósitos de aprendizaje en los campus virtuales.

Las actividades de aprendizaje se aplican para aprender, adquirir o construir el conocimiento sobre una o varias temáticas mediante la puesta en práctica de los contenidos.

Se entiende como actividad educativa al conjunto de acciones o tareas que posibilitan al participante aprender los contenidos, las mismas deben ser planificadas por el docente, la calidad y los propósitos de aprendizaje en los campus virtuales.

Para el uso de actividades en el contexto de entornos virtuales de aprendizaje o en el diseño de cursos se hace énfasis en el uso y manejo de herramientas propias que contienen cada plataforma educativa. la calidad y los propósitos de aprendizaje en los campus virtuales.

A manera de ejemplo, foro, chat, wiki así como las recomendaciones para su creación.

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 (thread en inglés). Dicha aplicación suele estar organizada en categorías. Estos últimos foros son contenidos en los que se pueden abrir nuevos temas de discusión en los que los usuarios de la web responderán con sus opiniones.

Blogs

Un blog es una página web o sitio web donde publicar contenidos en una página especial (la página del blog) que sirve para escribir periódicamente con el fin de lograr determinados objetivos. Estos contenidos publicados regularmente se llaman "artículos" o "posts".

Podcast

Los podcasts 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 donde el presentador (o presentadores) comenta sobre un tema específico.

Redes Sociales

Las redes favorecen la publicación de información, el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo y en equipo, la comunicación, la realimentación, el acceso a otras redes afines y el contacto con otros usuarios, entre otros elementos. Todo ello, tanto entre estudiantes en general, como entre el binomio estudiante y profesor, lo cual facilita el aprendizaje constructivista y el aprendizaje colaborativo.

Clases virtuales

La demanda de clases virtuales es muy alta y va en aumento. Las empresas poseen una plataforma de aprendizaje propio y más y más estudiantes quieren acceder a un tipo de aprendizaje que está diseñado pensando en ellos y en sus necesidades. Internet ha democratizado el aprendizaje y nunca ha habido un tiempo en el que fuera tan fácil para las personas inscribirse en cursos en línea para mejorar cualquier habilidad, e incluso obtener un certificado.

Evaluaciones

La evaluación en línea se observa una tendencia hacia formas tradicionales de evaluación (exámenes vigiados y tareas escritas), así como pocas oportunidades para la variedad en las evaluaciones y limitado desarrollo de habilidades genéricas tales como habilidades comunicacionales, capacidades tecnológicas para la lectura y escritura, solución de problemas, trabajo en equipo, y otras similares.

Sistemas de comunicación

Un sistema de comunicaciones es un conjunto de dispositivos que son utilizados con la finalidad de transmitir, emitir y recibir señales de todo tipo, como voz, datos, audio, video, etc., además dichas señales pueden ser del tipo digital o analógica.

Antologías

Una antología es una colección de piezas seleccionadas por su valor o calidad. La antología, por lo tanto, puede consistir en una recopilación de cuentos, poemas, canciones, discos, etc.

Unidades didácticas

La unidad didáctica o unidad de programación será la intervención de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia metodológica interna y por un periodo de tiempo determinado