

UNIVERSIDAD DEL SURESTE



DIPLOMADO EN COMPETENCIAS EDUCATIVAS VIRTUALES

**METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL**

Cuadro Sinóptico Semana 3

Mtro. Andrés Alejandro Reyes Molina

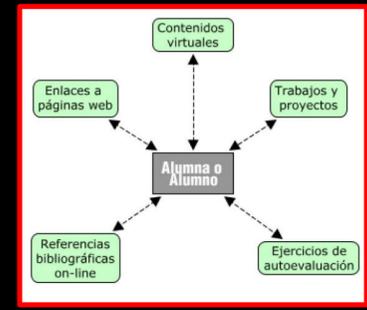
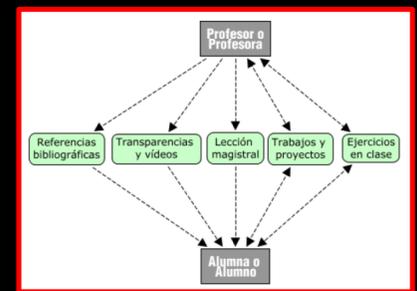
Dra. Yaneth Fabiola Solórzano Penagos

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

**Modelos académico para la enseñanza virtual**

interacción directa entre los agentes que intervienen en ella, específicamente interacción entre profesorado y alumnado y la interacción entre alumnos y alumnas entre sí.

La relación virtual entre profesorado y alumnado es una nueva forma de interacción educacional, mediada tecnológicamente



**Modelo integrador**

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.

Esta iniciativa colaborativa ha tenido su momento álgido en los Open Educational Resources (OER), cuya traducción es Recursos Educativos Abiertos (REA), término acuñado por la UNESCO en 2002.

La comunicación es un acto que transmite información desde un emisor a un receptor mediante el uso de un canal.

El *método integrador*, siendo de uso en la escuela primaria, se puede aplicar a la universidad. La propuesta es clara, pues cada estudiante debe disponer de herramientas que le permitan concretar sus necesidades educativas

**Organización de recursos informativos 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.

Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica...

Los recursos y experiencias telemáticas cobran auge en nuestros días, las redes sociales se convierten en diana de la investigación educativa y aliadas de los docentes más arriesgados.

En este proceso se han desarrollado importantes programas de desarrollo de objetos digitales por parte de las administraciones educativas y han surgido diversas empresas que desarrollan colecciones de recursos digitales educativos disponibles a través de Internet

**Contenidos para ambientes virtuales de aprendizaje**

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.

Un EVA se concibe como un espacio con accesos restringidos, diseñado y desarrollado para promover la incorporación de habilidades y saberes mediante sistemas estructurados para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

- a) Durabilidad
- b) Usabilidad
- c) Adaptabilidad
- d) Accesibilidad
- e) 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.

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.

Por tanto, se debe tomar en cuenta que estas son propuestas para el logro del aprendizaje y no medios para comprobarlo, generalmente cuando se planifican las actividades o ejercicios de un curso se hacen con el fin de evaluar los contenidos presentados en los materiales

Bloque inicial  
Metodología  
Bloque de cierre

**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).

Un foro tiene una estructura ordenada. Las categorías son contenedores de foros que no tienen uso ninguno aparte de "categorizar" esos foros.

Internet está repleto de sitios creados por empresas que proporcionan la posibilidad de crear un foro gratuito. Generalmente prometen diversas opciones que ya están incluidas en servicios de instalación manual en un servidor, pero con la característica de estar ya incluidas desde la instalación.

**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.

Además es muy importante que tengamos en cuenta la intención de búsqueda, ya que cada URL deberá enfocarse a una en concreto, por lo que las palabras clave es algo que debemos cuidar para cada artículo del blog.

Por ello, el bloguero deberá tener mucha implicación en el blog, ya que desempeña un papel fundamental en la consecución de objetivos finales, teniendo mucha constancia y disciplinas en su sector.

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

### Podcast

El audio marketing ha revolucionado el mercado digital en el 2019, esto ocurre porque el comportamiento del consumidor, que está en constante transformación, exige que las empresas adopten nuevas estrategias de marketing que sean pertinentes a sus comportamientos, como lo es la creación de podcasts.

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

El aumento de la audiencia de los podcasts, así como las inversiones en el área y el surgimiento de plataformas que hospedan y distribuyen este tipo de contenidos, pueden ser considerados excelentes indicadores para iniciar una estrategia de podcast.

### Redes sociales

El uso de las tecnologías ha permitido transformar la enseñanza tradicional en un aprendizaje centrado en el estudiante.

Este contacto docente-alumno, a través de tecnologías específicas y especializadas, implica un docente activo y comprometido con la educación, que el pedagogo Paulo Freire describe como el educador que acompaña, guía, comprometido, preocupado, curioso por mejorar en nuevos métodos de enseñanza y actualizado

Dado esto, la facilidad que brinda y optimiza el acceso de redes permite lograr multiplicar el cambio de opiniones, generar nuevas visiones educativas y crear proyectos colaborativos en los que todos participan en los cambios de datos para el trabajo de indagación.

### Clases virtuales

Uno de los efectos secundarios de esta democratización del aprendizaje es que no son sólo los jóvenes los que buscan adquirir nuevas habilidades; también personas más mayores, de cualquier edad, están participando en formación online.

La tecnología ha ayudado mucho en este sentido: muchas instituciones educativas y proveedores de formación han invertido en una plataforma de aprendizaje como un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) o un sistema de gestión del contenido de aprendizaje (LCMS) para ofrecer cursos online de alta calidad, muchos de los cuales se imparten en un aula virtual.

El software de aula virtual de alta calidad le permitirá trabajar con salas de clase integradas que son compatibles con Skype o telefonía. La herramienta más beneficiosa para los profesores y estudiantes es la pizarra virtual.

La interacción también es muy importante. Un diálogo bidireccional ayudará a asegurar que los estudiantes saquen lo mejor de la experiencia de aprendizaje. Esto también hará que sea más fácil para los estudiantes hacer preguntas o solicitar aclaraciones.

Competencias en la enseñanza y aprendizaje virtual

Evaluaciones

La evaluación en línea se observa una tendencia hacia formas tradicionales de evaluación (exámenes vigilados 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.

Clara fundamentación y enfoque pedagógico consistente. Las decisiones que se tomen respecto a las evaluaciones a distancia deben tener bases fundamentales explícitas, y no sólo la promesa de un aprendizaje centrado en el alumno.

Valores, propósitos, criterios y estándares explícitos.

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.

Las antologías son un material didáctico que brinda a los alumnos la posibilidad de acceder a piezas de gran valor individual dentro de un mismo conjunto o paquete.

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 período de tiempo determinado» (Antúñez y otros, 1992, 104).

Unidad de programación y actuación docente configurada por un conjunto de actividades que se desarrollan en un tiempo determinado, para la consecución de unos objetivos didácticos.

Es importante considerar que todos estos aprendizajes necesitan ser programados, en el sentido de que para abordarlos es preciso marcarse objetivos y contenidos, diseñar actividades de desarrollo y evaluación y prever los recursos necesarios.

ELEMENTOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
1. Descripción de la unidad didáctica	En este apartado se podrá indicar el tema específico o nombre de la unidad, los conocimientos previos que deben tener los alumnos para conseguirlos, las actividades de motivación, etc. Habría que hacer referencia, además, al número de sesiones de que consta la unidad, a su situación respecto al curso o ciclo, y al momento en que se va a poner en práctica
2. Objetivos Didácticos	Los objetivos didácticos establecen qué es lo que, en concreto, se pretende que adquiera el alumnado durante el desarrollo de la unidad didáctica. Es interesante a la hora de concretar los objetivos didácticos
	tener presentes todos aquellos aspectos relacionados con los temas transversales. Hay que prever estrategias para hacer participe al alumnado de los objetivos didácticos
3. Contenidos de aprendizaje	Al hacer explícitos los contenidos de aprendizaje sobre los que se va a trabajar a lo largo del desarrollo de la unidad, deben recogerse tanto los relativos a <b>conceptos</b> , como a <b>procedimientos</b> y <b>actitudes</b>
4. Secuencia de actividades	En este apartado, es muy importante establecer una secuencia de aprendizaje, en la que las actividades estén íntimamente interrelacionadas. La secuencia de actividades no debe ser la mera suma de actividades más o menos relacionadas con los aprendizajes abordados en la unidad Por otra parte, es importante tener presente la importancia de considerar la diversidad presente en el aula y ajustar las actividades a las diferentes necesidades educativas de los alumnos en el aula
5. Recursos materiales	Conviene señalar los recursos específicos para el desarrollo de la unidad
6. Organización del espacio y el tiempo	Se señalarán los aspectos específicos en tomo a la organización del espacio y del tiempo que requiera la unidad
7. Evaluación	Las actividades que van a permitir la valoración de los aprendizajes de los alumnos, de la práctica docente del profesor y los instrumentos que se van a utilizar para ello, deben ser situadas en el contexto general de la unidad, señalando cuáles van a ser los criterios e indicadores de valoración de dichos aspectos. Asimismo, es muy importante prever actividades de autoevaluación que desarrollen en los alumnos la reflexión sobre el propio aprendizaje.

# Linkografía

- <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/228/243>
- Recurso Semana 3
- Díaz, J. A. (diciembre de 2011). *Políticas y escenarios de futuro para la educación virtual en la Educación Superior de México*. Obtenido de Universidad de Guadalajara:  
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/228/243#>
- D. Rosell, Carmen. **Clases virtuales: Cómo impartirlas en una plataforma de aprendizaje.**  
<https://www.cae.net/es/como-impartir-clase-en-una-plataforma-virtual/>
- **Modelo integrador para la formación de profesionales de la comunicación en entornos virtuales: Preparando emprendedores.** Volume 28, Issue 64, September–December 2014, Pages 75-100  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0187358X14709104>
- Negreire, Eugenia. **Reflexión Pedagógica. Edición IV Ensayos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** Año XII, Vol. 124, Diciembre 2016, Buenos Aires, Argentina | 62-63 pag.
- Rodríguez, Ana Ligia **“Generación de contenidos virtuales utilizando las TIC: Programa “Herramientas 2.0 & +”** Universidad Dr. José Matías Delgado, El Salvador. Pag. 1-20