



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

CUADRO SINOPTICO

UNIDAD III

DOCENTE:

Yaneth Fabiola Solórzano Penagos

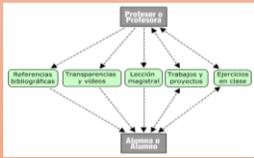
ALUMNO:

Juan José Ojeda Trujillo

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

Modelos académicos para la enseñanza

Tradicionalmente, la actividad educacional se ha realizado a través de la interacción directa entre los agentes que intervienen en ella, específicamente interacción entre profesorado y alumnado y la interacción entre alumnos y alumnas entre sí.



Organización de recursos informativos

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.

Contenidos para ambientes virtuales de aprendizaje

El aprendizaje en entornos virtuales busca propiciar espacios donde se tenga una relación colaborativa y se brinde la discusión entre los estudiantes al momento de explorar conceptos que se quieren explicar o situaciones problemáticas que se deseen resolver; se busca que la combinación de situaciones e interacciones sociales pueda contribuir hacia un aprendizaje personal y grupal efectivo.

- Durabilidad:** capacidad de resistir a la evolución de la tecnología sin necesidad de reelaboración de los contenidos.
- Usabilidad:** Se define como el 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.
- Adaptabilidad:** capacidad de personalizar la formación en función de las necesidades de los estudiantes y de las instituciones.
- Accesibilidad:** capacidad de acceder a los componentes de enseñanza desde cualquier sitio a través de las tecnologías Web, así como distribuirlos a otros sitios.
- 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

El diseño de actividades educativas en dichos escenarios, permiten generar conocimiento en el estudiante ya que son parte clave para el desarrollo de las competencias sobre todo en un modelo de enseñanza basado en el aprendizaje.

Foro

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.

Blog

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

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.

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.

Clases virtuales

La demanda de clases virtuales es muy alta y va en aumento. Las empresas poseen una plataforma de aprendizaje propia 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

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.

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.

Uso educativo:

Las antologías son un material didáctico que o brinda a los alumnos la posibilidad de acceder a piezas de gran valor individual dentro de un mismo conjunto o paquete. Permiten a maestros y alumnos llevar a cabo el aprendizaje de los fundamentos enseñanza y aprendizaje y su vinculación con la realidad, así como el conocimiento de procedimientos y técnicas para el uso de materiales y herramientas considerando que ésta es una forma de expresión de la capacidad del ser humano para resolver sistemáticamente los problemas a que se enfrentan.

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» (Antúnez y otros, 1992, 104). «La unidad didáctica es la interrelación de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia interna metodológica y por un período de tiempo determinado» (Ibañez, 1992, 13).

Modelos académicos para la enseñanza virtual.

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 (la educación presencial), cuya interacción se produce cara-a-cara y donde el principal protagonista es el profesor o la profesora.

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.

