



Virtual Educa – Secretaría General
Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)
c/ Bravo Murillo, nº 38 28015 Madrid (España)
tel: +(34) 91.594-4382 fax: +(34) 91.594-3286
e-mail: info@virtualeduca.org <http://www.virtualeduca.org>



PROGRAMA VIRTUAL EDUCA
INICIATIVA DE COOPERACIÓN IBEROAMERICANA
EN MATERIA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN, INNOVACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
Proyecto adscrito a la Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno

Virtual Educa pone a disposición de todas las universidades iberoamericanas el posgrado Experto Universitario en Entornos Virtuales de Aprendizaje, cuyo cuerpo de profesores/tutores tiene una reconocida trayectoria profesional. Aquellas universidades interesadas en implementar este posgrado, pueden solicitar mayor información a posgrados@virtualeduca.org

Quienes deseen una demostración del Campus Virtual, pueden entrar en: <http://virtualeduca.e-ducativa.com> y colocar como usuario: **demo**, y como clave: **demo**

Dirección <http://virtualeduca.e-ducativa.com/>

Inicio ? Ayuda Mis Datos Búsqueda Administrador

virtual educa

SECCIONES

- Presentación
- Noticias
- Calendario
- Archivos
- Sitios
- Foros
- FAQs
- Chat
- VideoChats
- Contactos
- Mail Interno
- Anuncios

Ingresando a zona restringida. Validación requerida

virtual educa

Posgrado EXPERTO UNIVERSITARIO en ENTORNOS VIRTUALES de APRENDIZAJE

Bienvenida, bienvenido

Escribe tus datos

Usuario:

Clave:

[¿Olvidaste tus datos?](#)

Usuario actual: Usuario Desconocido Tu comentario o sugerencia nos interesa!

Experto Universitario en Entornos Virtuales de Aprendizaje
VirtualEduca

Luego, pulsar **Siguiente**, **Secretaría** y pulsar **Entrar**, donde se podrán ver algunos de los espacios y funcionalidades de la plataforma.



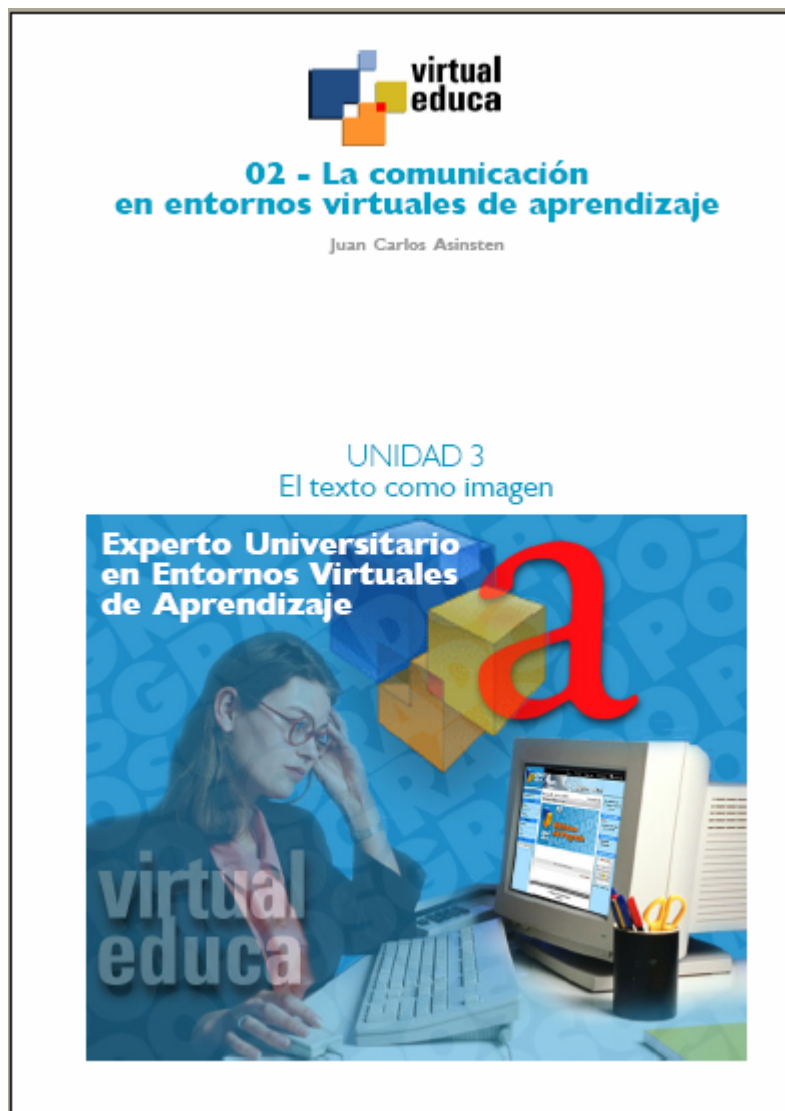
demo demo

Entrada a

00 - Secretaría

entrar

También puede verse una demo de los materiales en formato pdf en la materia “**La Comunicación en entornos virtuales de aprendizaje**” (ver Archivos).



Posgrado: Experto Universitario en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Fundamentación

«Con el advenimiento de las nuevas tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor y basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje. El diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las TICs efectivamente es un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance».
(UNESCO-2004)

En un mundo que cambia vertiginosamente, la educación enfrenta el desafío de dar respuesta a las nuevas necesidades que surgen en la sociedad globalizada, en la que las tecnología de la comunicación y la información están configurando nuevos escenarios. Crecen muy rápidamente las modalidades no presenciales, apoyándose cada vez más en las herramientas digitales de producción, transporte y comunicación de contenidos. También la educación presencial incorpora cada vez más esas tecnologías, especialmente en los niveles medio y superior. Esta situación exige a los docentes la adquisición de nuevas competencias, y la adecuación de las tradicionales a las exigencias planteadas.

El perfil del docente (del buen docente) de educación superior, desarrollado y perfeccionado por siglos de práctica educativa, cambia radicalmente en los procesos educativos mediados por entornos virtuales. El paso de una formación transmisiva de información disciplinar a otra centrada en el alumno, orientada al aprendizaje activo y participativo, lo más cercano posible a situaciones del mundo real, exige a los docentes reforzar sus competencias pedagógicas, desarrollando conductas innovadoras, incorporando nuevas competencias comunicativas no verbales y el dominio de las herramientas tecnológicas digitales, de comunicación, transmisión de contenidos e interacción con sus alumnos, de manera de acompañarlos adecuadamente en sus complejos procesos de adquirir conocimientos.

La experiencia muestra que la tradición de prácticas muy ligadas a la presencialidad, y a un modelo transmisivo de enseñanza, no se supera espontáneamente, siendo necesarias enérgicas y fundadas acciones tendientes a producir modificaciones profundas en actitudes y conductas de los docentes que se incorporan a estas nuevas modalidades educativas.

También la experiencia enseña que la experiencia previa en la enseñanza presencial no es suficiente para desempeñarse con éxito en entornos virtuales, ni encarar los nuevos tipos de actividades que posibilitan los entornos digitalizados de aprendizaje.

Aún tareas que vienen cumpliendo desde siempre los docentes, como la producción de materiales didácticos escritos, requieren ser replanteadas. Quienes creen que, tratándose de educación de adultos es suficiente la transmisión de los contenidos disciplinares, mediante textos científicamente correctos, probablemente no tendrán éxito en la educación virtual. Cada vez más se abre paso la idea que una «pedagogía» de la educación superior debe presidir los procesos de enseñanza en ese nivel, y ser incorporado a los materiales de estudio, que no son para los que «ya saben» sino para los que «todavía no saben».

Mejorar la capacidad de comunicación de los docentes, utilizando sistemas de códigos (representación simbólica) distintos al lenguaje oral, adquiere una importancia creciente. Pero sobre todo modificar el paradigma educativo, con **el pasaje de la enseñanza al aprendizaje**, desplazando el centro de la actividad formativa al alumno, a su actividad, a su relación entre pares, se vuelve indispensable para enfrentar con éxito los desafíos educativos del presente y el inmediato futuro.

Muchas instituciones educativas de nivel superior están incorporando carreras y cursos en modalidad total o parcialmente no presenciales, con uso intensivo de tecnologías de la comunicación y la información, y entornos virtuales de aprendizaje. Esto produce una importante demanda de docentes y personal auxiliar con la capacitación adecuada para desempeñarse en las nuevas situaciones que se plantean. Aparece como sumamente conveniente encarar la formación de esos docentes de manera sistemática, eludiendo los penosos procesos de prueba y error, que pueden frustrar las incipientes experiencias.

Este posgrado intenta cubrir esa demanda, ofreciendo un marco de formación para educadores, con un fuerte fundamento teórico, y un importante peso del «saber hacer» que facilite la inmediata inserción del egresado a equipos de trabajo y gestión de enseñanza en entornos virtuales.

El diseño del curso de posgrado responde a las «**buenas prácticas**» de la educación a distancia y el *e-learning*, con utilización intensiva de tecnologías de la información y la comunicación, tutorías pro-activas, diseño didáctico de los materiales, **campus virtual** con todas las prestaciones adecuadas y utilización de recursos didácticos no convencionales. Tal como recomienda la UNESCO (2004):

«Los futuros docentes deben formarse y experimentar dentro de entornos educativos que hagan uso innovador de la tecnología».

De manera que la propia experiencia de cursado resulte formativa ya que de acuerdo a la experiencia, resulta tener tanta influencia en la práctica docente posterior como las adquisiciones teóricas durante el estudio.

El diseño prevé la realización intensiva de actividades de aprendizaje, especialmente de interacción grupal de los estudiantes, en foros temáticos. Todo el material didáctico ha sido desarrollado especialmente para este posgrado, por un equipo docente calificado y experimentado en la educación virtual.

Equipo docente

Director del posgrado: Jorge Rey Valzacchi

Equipo de profesores

- Juan Carlos Asinsten (Coordinador)
- Nancy Piriz
- Susana Trbaldo
- Mariela Delauro
- Susana Espiro

Duración / Metodología

El posgrado tendrá una duración de 4 bimestres cursándose dos materias simultáneamente en cada bimestre, con un total de 500 horas. La última materia, integradora, denominada “Planificación, seguimiento y evaluación de proyectos”, tendrá una extensión adicional de un mes a fin de que los alumnos puedan completar su trabajo final.

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.

The screenshot shows a web interface for 'virtual educa'. At the top, there's a navigation bar with links for 'Inicio', 'Ayuda', 'Mis Datos', 'Búsqueda', and 'Administrador'. The main header area displays 'La comunicación'. Below this, a status bar indicates 'Este sitio ha recibido 14 visitas desde el 19/12/2006' and the date '26 de Enero de 2007'. The central content area is titled '02 - La comunicación en entornos virtuales' and features a large graphic with the text '02 La comunicación en entornos virtuales de aprendizaje' and the 'virtual educa' logo. The left sidebar contains a menu with sections like 'SECCIONES', 'Actividades', 'Clases y consignas', 'Calendario', 'Guía Didáctica', 'Calificaciones', 'Materiales', 'Archivos', 'Sitios', 'Comunicaciones', 'Mail Interno', 'Direcciones', 'Foros', 'Cartelera', and 'Salir o ir a...'. The right sidebar includes a section 'Te encuentras en 02 - La comunicación en entornos virtuales de aprendizaje', a 'Contenido no leído' section with the text 'NO HAY CONTENIDOS NO LEIDOS', a 'Usuarios en línea' section with 'demo demo', and a 'Calendario de eventos' section showing a calendar for January 2007 with the 26th highlighted. Below the calendar, it says 'Reuniones, entregas, etc...'. At the bottom of the main content area, there's a section for 'ÚLTIMAS NOTICIAS PUBLICADAS' with a link '>> más noticias...'. At the bottom of the left sidebar, there's a dropdown menu '¿Qué deseas hacer?'.

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

- Conocer las características del aprendizaje adulto y específicamente identificar las necesidades de las personas que aprenden a distancia.
- Comprender la mediación tecnológica en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Elaborar materiales específicos para los entornos virtuales de aprendizaje.

- Conocer el estado del arte del *e-learning*, tanto en su concepción pedagógica como en sus herramientas tecnológicas.
- Gestionar estrategias de implementación en procesos de *e-learning*.

Perfil del egresado y alcances

Al finalizar el posgrado 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.

Título obtenido

Los alumnos que cursen el posgrado **Experto Universitario en Entornos Virtuales de Aprendizaje** y superen todos los requisitos establecidos, recibirán el correspondiente certificado expedido por la Universidad que ejecute el posgrado y Virtual Educa.

Para obtener este título el alumnado participante deberá elaborar, presentar y defender el proyecto final, habiendo realizado al menos todas las actividades obligatorias y habiendo participado durante todo el curso.

Plan de Estudios

1er. Bimestre

- EL Aprendizaje en entornos virtuales
- La Comunicación en entornos virtuales de aprendizaje

2do. Bimestre

- La Tutoría en los entornos virtuales de aprendizaje
- La Producción de material didáctico para entornos virtuales de aprendizaje (1)

3er. Bimestre

- Las Herramientas tecnológicas para la implementación de entornos virtuales de aprendizaje
- La Evaluación en entornos virtuales de aprendizaje

4to. Bimestre

- La Producción de material didáctico para entornos virtuales de aprendizaje (2)
 - Planificación, seguimiento y evaluación de proyectos
-

Plan de Estudios detallado

1er. Bimestre

01 - EL APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

Docente: Susana Espiro

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.
-

02 - LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Docente: Juan Carlos Asinsten

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 en los proceso de formateo de textos.
- 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

El lenguaje del sonido.

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

2do. Bimestre

03 - LA TUTORÍA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.

Docentes: Nancy Piriz y Susana Trbaldo

Fundamentación

Los entornos virtuales se convierten, progresivamente, en una herramienta interactiva de enseñanza y aprendizaje que permite a las instituciones educativas y a sus docentes y alumnos, acceder a más y mejores recursos para la formación. Sobre esa base se desarrollan los Campus Virtuales o entorno virtuales de aprendizaje, pensados como un servicio educativo a partir del cual se llevan adelante ofertas de formación NO PRESENCIAL, dentro de los sistemas de formación a distancia de cuarta generación. En tales entornos la situación del docente varía sustancialmente respecto de la que posee en contextos tradicionales y entornos físicamente palpables. Más allá de la discusión sobre si la virtualidad supera, reemplaza o complementa los entornos físicos, el docente tutor ha de poseer una visión propia respecto del ámbito en el cual desempeña su tarea. Esta necesidad lleva a definir una primera dimensión de tratamiento de contenidos que está referida al CONTEXTO DE ACTUACIÓN del tutor.

Por otra parte, los contextos virtuales conducen a diseñar las acciones de Formación y sus objetivos con criterios que, si bien guardan todavía mucha similitud con las formas habituales de presentar la información, son estructuradas bajo el criterio de Módulos formativos, unidades de contenido y acción cuya capacidad de interrelación ha de ser mucho más amplia y que han de responder, además, a la idea de Formación Situada en el contexto de un Proceso de Resolución de Problemas. Esta característica del diseño de las acciones, define entonces una segunda dimensión para el tratamiento de

los contenidos que es la referida a los MODOS DE INTERVENCIÓN en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El diseño y el contexto, entonces, están orientados a ofrecer una respuesta integrada y eficaz a las demandas de formación que plantean los desafíos de la globalización de la economía y de las relaciones socio-productivas. En ese entorno son necesarias competencias que requieren de capacidades básicas para actuar en situaciones de cambio constante, donde las interacciones entre las personas están mediadas por recursos tecnológicos que evolucionan rápidamente. Para lograrlo el desarrollo de esas capacidades, la lógica de la elaboración de la propuesta formativa se basa en el marco conceptual que determina el Aprendizaje Colaborativo y, más precisamente, el Aprendizaje Colaborativo online. Esta orientación define la tercera dimensión a partir de la cual se estructuran los contenidos de este espacio, la GESTIÓN DE LOS RECURSOS FORMATIVOS. Esta dimensión determina los modos en los que el tutor concibe al cursante y sus necesidades, el lugar que le otorga en el proceso y la forma en que articula los recursos de que dispone para maximizar el aprendizaje.

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 - EL ROL DEL TUTOR EN E-LEARNING

Nuevos roles y funciones. Modelos de tutoría. La labor del tutor.

Dificultades, desafíos y recursos. Competencias a desarrollar.

Unidad 2 - FUNCIONES GENERALES DEL TUTOR

Funciones académicas .Funciones orientadoras .Funciones de gestión. Organización de la labor del tutor.

Unidad 3 - HERRAMIENTAS TUTORIALES

Foros. Chat. Uso del Correo. Cartelera. Herramientas colaborativas: wikis y blogs.

Unidad 4 - SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Evaluación del aprendizaje de los alumnos-Registro de las evaluaciones. Criterios de evaluación. Autenticación. Evaluación del tutor

04 - LA PRODUCCIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (1)

Docente: Juan Carlos Asinsten

Fundamentación

Una de las características más importante de la labor del docente en entornos virtuales es que el 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 incorporen e 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.

Unidad 4 **Producción de material didáctico escrito**

Producción de guiones o esquemas.

Estructura y redacción de unidades didácticas.

Redacción de consignas.

El texto en pantalla. Problemática.

El texto en la comunicación asincrónica.

3er. Bimestre

05 - LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Docente: Paola Dellepiane

Fundamentación

La formación en entornos virtuales requiere de herramientas informáticas y medios de comunicación particulares a esta modalidad. La asignatura explorará estos medios y herramientas permitiendo adquirir criterios para evaluar y diseñar entornos virtuales de aprendizaje. Para ello se analizarán las características y requisitos de una plataforma e identificarán los componentes tecnológicos principales del entorno virtual.

Comenzará realizando una descripción de cada componente necesario para la implementación de entornos virtuales de aprendizaje, continuando con el análisis de requisitos mínimos y características principales de cada uno de ellos.

A partir de los conocimientos adquiridos se efectuarán análisis, evaluaciones y comparaciones de diferentes plataformas.

Finalmente los participantes diseñarán un entorno virtual que cumpla con las especificaciones y características aprendidas.

Objetivos

- Identificar los componentes tecnológicos informáticos principales de un entorno virtual de aprendizaje.
- Analizar los requisitos y características de una plataforma de e-learning.
- Adquirir criterios para evaluar y diseñar entornos virtuales.

Programa

Unidad 1: **Software para plataformas en entornos virtuales de aprendizaje**

- Evolución de las herramientas informáticas utilizadas.
- LMS (learning management systems), LCMS (learning content management systems).
- Software de base como soporte de la solución informática.
- Sistemas operativos propietarios y sistemas operativos de fuentes abiertas. Ventajas y desventajas.

Unidad 2: **Diseño estructural del campus y las herramientas que lo integran**

- Componente para el alumno.
- Componente para el docente.
- Componente de administración.
- Medios y modalidades de comunicación.
- Entorno de generación de contenidos.

Unidad 3: **Características generales de los sistemas**

- Seguridad.
- Soporte técnico.
- Mesa de ayuda.
- Herramientas informáticas adicionales.
- Estándares. Qué son, cuál es su importancia.

Unidad 4: **Hardware para plataformas en entornos virtuales de aprendizaje**

- Requerimientos de hardware para el cliente y para el servicio a tener en cuenta de acuerdo al tipo de solución informática a implementar.
- Soporte tecnológico, mantenimiento y garantías.

Unidad 5: **Análisis y evaluación de plataformas de e-learning.**

- Criterios de evaluación según el ámbito y los destinatarios.
- Evaluación comparativa de diferentes plataformas.

Unidad 6: **Diseño de una plataforma.**

06 - LA EVALUACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Docente: Mariela Delauro

Fundamentación

Esta asignatura parte de analizar la temática evaluación desde un punto de vista teórico. Para esto, presenta dos posturas generales como son el Paradigma Positivista y el Paradigma Alternativo o Comprensivista. Esto servirá de marco teórico para la evaluación de proyectos, la determinación de criterios pedagógicos y el análisis de materiales didácticos. Asimismo, se abordan profundamente las particularidades que la temática evaluación adopta dentro de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Dentro de esto, se focaliza en dos aspectos fundamentales. Por un lado, en la selección de aquellas estrategias de evaluación que pueden adaptarse a estos nuevos entornos. Por el otro, en el diseño de nuevas estrategias según la especificidad de cada área de aprendizaje y el contexto de aplicación. Además, valora la importancia de registrar datos para hacer un seguimiento de la marcha del proceso de aprendizaje y de la revisión de la propia práctica docente. En todo este proceso, se toma como elemento transversal a la interactividad entre los actores directamente involucrados en el proceso y con el uso de las herramientas del entorno.

Objetivos

- Identificar los marcos teóricos que subyacen a las actividades de evaluación.
- Reflexionar acerca de la necesidad de contar con criterios pedagógicos para la evaluación de proyectos y materiales de e-learning.
- Diseñar estrategias de evaluación y seguimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales.

Programa

Unidad 1: **Paradigmas de Evaluación**

1.1. Paradigma Positivista: breve planteo teórico.

1.1.1. Instrumentos de Evaluación.

1.2. Paradigma Alternativo o Comprensivista

1.2.1. Estrategias de Evaluación.

1.3. Escenarios de aplicación.

Unidad 2: **Proyectos y materiales didácticos**

2.1. Evaluación de proyectos de e-learning.

2.2. Análisis de sitios y páginas.

2.2.1. Criterios pedagógicos.

2.3. Formación de usuarios críticos de Internet.

Unidad 3: **La evaluación en entornos virtuales.**

3.1. Particularidades de la evaluación en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

3.2. Estrategias de evaluación: selección, adaptación y análisis.

3.2.1. Autoevaluaciones.

3.2.2. Feedback.

3.2.3. Coevaluación.

3.3. Diseño de estrategias.

3.4. Rúbricas de evaluación: reflexión.

Unidad 4: **Seguimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales**

4.1. Estrategias de seguimiento: su importancia.

4.2. Registro y análisis de datos.

4.2.1. Interactividad.

4.2.2. Revisión de la propia práctica.

4.3. Comunicación sobre la marcha del proceso de aprendizaje.

4.3.1. Uso de Email, Listas de distribución y Foros en el proceso de información.

4to. Bimestre

07 - LA PRODUCCIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (2)

Docente: Juan Carlos Asinsten

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 **Introducción al diseño de páginas web**

Qué es una página web por dentro

Elementos que pueden incluirse en una página web

Tablas

Gráficos para la web

Los GIFs transparentes

Links y anchors

Inclusión de páginas web en plataformas educativas

Unidad 4 **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.

Unidad 5 **Interactividad**

Interactividad en multimedia.

Simuladores elementales.

Unidad 6 **Proyecto multimedia (optativa)**

Construcción de un proyecto de front-end de Cd académico, guiado paso a paso.

Esta Unidad será de ejecución optativa.

08 - PLANIFICACIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS

Docentes: Nancy Píriz y Susana Trbaldo

Objetivos

Que los cursantes logren:

- Dominar procesos y decisiones para la implementación de proyectos virtuales.
- Aplicar criterios para la evaluación de proyectos virtuales, desde un punto de vista pedagógico, tecnológico y financiero.
- Integrar los conocimientos del posgrado en el análisis y desarrollo de proyectos de e-learning.

Programa

Unidad 1 - **EL DISEÑO DE UN PROYECTO DE E-LEARNING**

Decisión institucional y estratégica, el equipo interdisciplinario, los alumnos/clientes, los profesores/tutores, los contenidos, la tecnología, el marketing.

Unidad 2 - **PASOS EN EL GERENCIAMIENTO DE UN PROYECTO.**

Determinación de punto de partida y objetivos. Organización de sus etapas de implementación. Ciclo de vida de un proyecto. Liderazgo.

Unidad 3 - **EVALUACIÓN DE PROYECTOS**

Análisis de factores críticos en un programa de formación virtual. Procesos clave. Herramientas de medición de satisfacción. Procesos de mejora de la calidad. Normas y Estándares

Unidad 4 - **VIABILIDAD FINANCIERA DEL PROYECTO.**

Costos de un proyecto. El retorno de la inversión.