



# Diseño de Ambientes de Aprendizaje Digitales para la Educación Online

## JUSTIFICACIÓN

Con la aparición de las Tecnologías, las instituciones educativas se han venido preparando para asumir el reto que presupone el avance tecnológico y tomar estas innovaciones para dar respuestas a las exigencias en educación de la sociedad contemporánea. Sin embargo, actualmente y con la coyuntura del COVID-19, se presenta de manera imperativa la necesidad de apresurar la formación de los maestros para atender ésta coyuntura para la que muchos no estaban preparados. Tanto el gobierno, como las comunidades educativas que implican el rol de los padres de manera activa en el proceso, deben brindar las herramientas necesarias para dar continuidad a los procesos formativos fundamentados en la educación virtual y a distancia con el aprovechamiento del potencial pedagógico de las tecnologías.

Por ésta razón, ésta propuesta de formación contribuye con el fortalecimiento de las habilidades y competencias TIC del profesorado de educación preescolar (grados transición y primero), básica y media para el diseño de ambientes digitales de aprendizaje fundamentados en la educación a distancia y virtual para el desarrollo de escenarios de aprendizaje pertinentes al contexto, reconociendo así mismo la existencia de brechas de formación y brechas tecnológicas.

## DIRIGIDO A

Docentes y profesionales de todos los niveles educativos con interés en profundizar en el uso de las tecnologías como mediadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje a distancia y virtual para el diseño de experiencias de aprendizaje pertinentes al contexto.

## METODOLOGÍA

El curso se desarrollará en metodología virtual tipo “taller teórico-práctico”, la cual esta centrada en procesos autónomos de aprendizaje soportados en actividades sincrónicas y asincrónicas, a partir de los cuales el estudiante, orientado por el facilitador experto, logra potenciar y desarrollar los resultados de aprendizaje propuestos en el curso.

Cada uno de los módulos se desarrolla, y cuenta con guías preparadas por el facilitador, la cual consta de cada una de las actividades que se desarrollaran durante el módulo. Estas actividades contemplan estudios de casos, desarrollo de proyectos de aplicación en el contexto de cada participante, trabajo colaborativo, etc, con el propósito de poder evidenciar al final de cada uno de los módulos productos concretos a integrar en su práctica pedagógica actual (recursos educativos seleccionados y también diseñados por los participantes; guías de aprendizaje adaptadas a su contexto con la integración y mediación de las tecnologías y recursos educativos). La evaluación aplicada durante el proceso de formación será formativa y estará vinculada con el desarrollo de los productos desde cada módulo.

## RESULTADO DE APRENDIZAJE

- Conocer e identificar las posibilidades a nivel educativo que nos presentan las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje fundamentados desde la educación virtual y a distancia.
- Tener la habilidad de usar los medios de comunicación para construir ambientes de aprendizaje.
- Conocer y utilizar plataformas para favorecer la enseñanza remota.
- Diseñar, evaluar y seleccionar recursos educativos digitales (podcast, vodcast, apps, videos educativos, infografías, mapas, etc) para incorporar en el micro currículo.
- Conocer, evaluar y seleccionar recursos educativos para atender las diferencias y la diversidad.
- Diseñar una propuesta de uso de mediaciones pedagógicas en una clase usando recursos educativos digitales pertinentes al contexto de los participantes.
- Evaluación del aprendizaje desde una educación remota usando recursos educativos.
- Ser creativos y abiertos a la integración de medios y TIC en el ámbito cultural y educativo.

## DURACIÓN DEL PROGRAMA

**20 HORAS**

## MODALIDAD

**REMOTA**

## CONTENIDO

### MÓDULO I

- De la Educación a distancia y Virtual a la Educación Remota: conceptos Básicos

### MÓDULO II

- Las TIC y el diseño de Ambientes de Aprendizaje para una educación On-line: clasificación y usos

### MÓDULO III

- Los recursos educativos digitales desde las TIC y las TAD: conceptualización, clasificación, selección y evaluación

### MÓDULO IV

- Gamificación: elementos de juego y aplicaciones para el desarrollo del aprendizaje activo.

### MÓDULO V

- Diseño de unidades didácticas usando recursos educativos digitales y plataformas

### MÓDULO VI

- Tutoría y acompañamiento desde la educación virtual y a distancia: aspectos pedagógicos, didácticos y tecnológicos (plataformas, redes sociales (por ejemplo whatsapp), y otros)

### MÓDULO VII

- Evaluación del aprendizaje desde la educación remota: conceptualización y recursos

## EXPERTOS FACILITADORES

### Carmen Ricardo

Doctora en Educación en la Línea Modelos didácticos-interculturalidad y TIC de la Universidad Nacional de Educación a Distancia-UNED (España). Ingeniera de Sistemas y magíster, Universidad del Norte (Colombia). Actualmente es profesora y directora del Departamento de Educación del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte. También es coordinadora de la especialización y maestría en Educación mediada por TIC que se ofrece en modalidad virtual. Investigadora y coordinadora del Grupo de Informática Educativa de la Universidad del Norte, en las líneas: Educación y procesos de enseñanza-aprendizaje virtuales, bimodales y presenciales enriquecidos con TIC (formación docente y diseño de AVAS interculturales)

### Vanessa Navarro

Candidata a PhD en Humanidades Arte y Educación de la Universidad Castilla de la Mancha (España). Magister en Educación y Licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad del Norte (Colombia). Actualmente es Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación en la Corporación Universitaria Americana. Profesora catedrática del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Norte. Investigadora de los grupos de investigación Informática Educativa en las líneas de bimodales y presenciales enriquecidos con TIC (formación docente, diseño de AVAS interculturales), Tecnologías emergentes, diseño de actividades mediadas por las TIC en educación infantil y diseño instruccional.

### Jenny Acevedo

Doctora en Educación matemática de la Universidad Estatal de Campinas (2018). Magíster en Docencia de las matemáticas de la Universidad Pedagógica Nacional-Colombia (2010). Especialista en Educación Matemática de la Universidad Industrial de Santander- Colombia (2004). Licenciada en Matemáticas por la Universidad Industrial de Santander- Colombia (2001). Actualmente es profesora del Instituto de Estudios en Educación (IESE) de la Universidad del Norte. Investigadora de los grupos: (i) Informática Educativa, en las líneas de Educación Stem y Pensamiento Computacional y Ambientes de Aprendizaje mediados por TIC (Inclusión y TIC); y, (ii) Cognición y Educación en la línea de Pensamiento y Práctica Docente.

### Mónica Ordóñez

Magister en Educación con énfasis en Medios Aplicados de la Universidad del Norte y Licenciada en Matemáticas y Física de la Universidad del Atlántico (Colombia). Actualmente es Docente del área de matemáticas y Geometría del la IED José Eusebio Caro. Profesora catedrática de la Maestría en Educación mediada por TIC de la Universidad del Norte . Investigadora del grupo de investigación Informática Educativa en las líneas de Diseño de Ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC y modalidad virtual, Liderazgo directivo y TIC, Integración curricular de las TIC en contextos escolares.

## Anderson Domínguez

Doctorando en investigaciones en humanidades, arte y educación, magister en Educación énfasis en Medios aplicados, Psicólogo y docente de Educación superior. Ha colaborado en investigaciones sobre procesos de incorporación de las TIC en contextos educativos y comunitarios, aprendizaje basado en juegos, recursos educativos digitales para fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje. Sus líneas de investigación están centradas en: Digital and mobile technology, Gamification, engagement, diseño instruccional, mediaciones TIC, Serious Games en contextos educativos o empresariales. Actualmente, ha diseñado instruccionalmente y desarrollado entornos gamificados con herramientas web 2.0 y 3.0, apoyando la creación de aulas personalizadas que generan efectos en la motivación intrínseca, pensamiento creativo, aprendizaje activo y student engagement. Este último, hace parte de su tesis doctoral, que busca que el estudiante virtual, semipresencial y presencial, desarrolle compromiso e involucramiento a través de la gamificación, desde entornos web, ya sea asincrónica o sincrónica, su interacción. Dentro de su experiencia, está la participación y ejecución de proyectos de innovación digital, en distintas Universidades, ONG y en entidades como la ONU para mujeres.

## Cinthia Astorga

Magíster en Educación con énfasis en Medios aplicados a la educación y Licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad del Norte. Docente, Investigadora y Asesora de trabajos de grado del Departamento de Educación de la Universidad del Norte. Integrante del grupo de investigación Informática Educativa de la Universidad del Norte desde los ejes de tecnología educativa, evaluación educativa e integración curricular de las TIC en diferentes contextos educativos.