

Syllabus

**IDENTIFICACIÓN**

CAMPO DE SABER	Realidades, tendencias socioculturales, políticas y educativas en Colombia
CAMPO DE FORMACIÓN	Educación, Convivencia y Sociedad
NOMBRE DEL PROYECTO	I+D : Desarrollo e innovación de ambientes digitales en educación
CREDITOS	2 24 HDD 72 HTI
TIPO DE COMPONENTE	Electivo
DOCENTES	Mg. Juan Carlos Giraldo Cardozo, Dra. Isabel Sierra Pineda

**1. ORIENTACIÓN E INTRODUCCIÓN**

En la actualidad el desarrollo de Internet ha penetrado decididamente todos los niveles de la sociedad, ya no se trata de una posibilidad o una idea que debe evaluarse, se trata de una realidad indiscutible que ha transformado la manera en como la sociedad moderna se comunica, trabaja, decide y avanza. La educación, sin duda alguna, vuelve a estar presionada por el avance las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) para que se convierta en un catalizador de estos avances y desarrollos, los comprenda, aproveche y enseñe a las nuevas generaciones.

Esta presión se orienta a la forma como se estructuran los ambientes de aprendizaje modernos, pues se espera que estas tecnologías tengan una presencia cada vez más predominantes en el sistema escolar. La misma presencia de las TIC's en todos los ámbitos de la sociedad ha generado la sensación de que estas tecnologías determinan la calidad de la educación, ayudados en gran parte por los grandes emporios comerciales que refuerzan esta idea en sus anuncios publicitarios.

Nuestra tarea como docentes es responder al reto histórico que se plantea de incorporar las TIC's al sistema educativo, desarrollando ambientes digitales de aprendizaje innovadores que aprovechen las potencialidades de las TIC's y más allá de los elementos publicitarios e impactantes de la imagen se logren generar herramientas que posibiliten a los estudiantes aprender.

Para lograr esto es fundamental que nuestros proyectos se basen en principios pedagógicos claros, con una propuesta didáctica adecuada a los contenidos que pretendemos enseñar. Que se base en estrategias de enseñanza que posibiliten el desarrollo de competencias y se piense en las TIC's como un conjunto de posibilidades de materializar estas ideas con un lenguaje afín a de las nuevas generaciones de estudiantes.

Las posibilidades de las nuevas herramientas multimedia y su integración cada vez más natural con Internet y sus servicios, especialmente con la Web, nos brindan una gama de herramientas que debemos aprovechar para hacer realidad nuestras propuestas pedagógicas

y didácticas. Las nuevas posibilidades cada vez más accesibles e incluyentes de la Web 2.0, nos brindan un escenario sin precedentes que posibilita nuestra participación activa y altamente colaborativa en el escenario mundial de la creación de ambientes digitales en educación.

## **2. OBJETIVOS**

Analizar las propuestas mundiales (Estados Unidos, Europa, Lationamérica y Colombia) en torno al futuro de las sociedades impulsadas desde el sector educativo y el papel preponderante que se atribuye a las TIC's en esos planes para garantizar el desarrollo de la sociedad del conocimiento y del aprendizaje.

Comprender la evolución de los ambientes digitales en educación, sus requerimientos de desarrollo, las principales innovaciones que han permitido sus transformaciones, su evolución y sus perspectivas de diversificación hacia futuro.

Desarrollar ambientes digitales para la educación, a partir del uso de tecnologías innovadoras que posibilitan la participación de todos en la construcción de nuevas formas de enseñar, aprender, comunicarnos y construir comunidad.

## **3. COMPETENCIAS**

Al finalizar el curso el maestrando estará en capacidad de:

- Reconocer las posibilidades de las MTICs como medición positiva en los contextos Educativos
- Identificar Necesidades Educativas susceptibles de ser abordadas con apoyo de MTICs
- Diseñar estrategias de intervención que impliquen MTICs como mediación principal
- Aprovechar las posibilidades de las Herramientas Web e Informáticas para apoyar el desarrollo de las investigaciones y para diseñar Ambientes Educativos Digitales.
- Desarrollar Ambientes Educativos Digitales adaptados a las necesidades de los contextos educativos y de investigación particulares.

## **4. SISTEMA DE CONTENIDOS**

- Necesidades de la sociedad contemporánea frente al uso intensivo de mediaciones tecnológicas en todos los sectores productivos y de servicios.
- Propuestas de las principales comunidades económicas de occidente frente a la formación de los futuros ciudadanos.
- Respuestas históricas a las necesidades de formación mediada con TIC's.
- Relación de las nuevas generaciones con las TIC's.
- Internet y sus servicios, la Web 1.0, 1.5, 2.0, 3.0 y 4.0
- Planear el desarrollo de ambientes de aprendizaje mediados con TIC's.
- Plataformas tecnológicas para la gestión educativa, alternativas, ventajas y críticas.
- Uso e integración de servicios modernos, flexibles, accesibles, compresibles, comunitarios y sin costo.
- Futuras posibilidades de entornos de aprendizaje mediados con tecnologías.
- Trascendencia de la innovación pedagogía y didáctica como pilar fundamental de los ambientes digitales en educación.

## **5. MEDIACIONES**

Para el desarrollo del curso de Ambientes Educativos Digitales se utilizará la plataforma GENIUS (<http://www3.edunexos.edu.co/genius/>), que es un Sistema de Administración del Aprendizaje (Learning Management System LMS) basado en MOODLE, con el propósito de realizar desde allí todas las actividades de entrega de contenidos, comunicación con el docente y entre los maestrandos, entrega de tarea, desarrollo de actividades colaborativas, coordinación de actividades, fechas y evaluaciones, al igual de el seguimiento durante todo el curso. Adicionalmente se utilizarán documentos colaborativos usando la herramienta Google Docs, que soporta el trabajo síncrono y simultáneo de varios editores en un solo documento.

The screenshot shows the GENIUS LMS interface. At the top, the URL is [www3.edunexos.edu.co/genius/course/view.php?id=131](http://www3.edunexos.edu.co/genius/course/view.php?id=131). The user is identified as Juan Carlos Giraldo Cardoza. The main content area is titled 'PRESENTACIÓN I+D+I EN ADE' and features the course title 'Ambientes Digitales Educativos' by Mag. Juan Carlos Giraldo Cardozo. The course description states: 'Bienvenidos al curso de Ambientes Digitales en Educación. Este es un curso teórico práctico que aborda los elementos conceptuales, procedimentales y valorativos de los Ambientes Digitales en Educación, haciendo énfasis en la Investigación, Desarrollo e Innovación en esta área. Dado que este curso se encuentra ubicado en el cuarto (4) semestre de la Maestría y Ubicado en el componente de Investigación, trataremos al máximo que este curso sea un aporte al desarrollo de sus proyectos de investigación.' There is a 'Novedades' icon and a section for 'Inquietudes o Sugerencias' with a note that users can use the forum for this purpose. The left sidebar contains a navigation menu with categories like 'Área personal', 'Mis cursos', and 'ADE-UniAtlántico'. The right sidebar includes sections for 'ÚLTIMAS NOTICIAS', 'EVENTOS PRÓXIMOS', and 'ACTIVIDAD RECIENTE'.

En esta plataforma se podrá acceder a todas las instrucciones requeridas para completar todos los procesos y actividades previstas, así como acceso a documentos (artículos, presentaciones y libros) que tratan las temáticas planteadas, así como el acceso a los documentos de trabajo colaborativo. Igualmente permitirá hacer entrega de los documentos producidos por los maestrandos y verificar el seguimiento que hace el docente de las actividades realizadas.

## 6. METODOLOGÍA:

Se presentarán 5 momentos en el desarrollo del curso de Ambientes Digitales en Educación:

- Fase Inicial de Aprestamiento
  - Se hará entrega de las instrucciones iniciales para entrar en contacto con el curso, los contenidos y las actividades previstas
  - Se plantean las lecturas, presentaciones y videos que presentan los conceptos teóricos relacionados con el curso.
  - Se debe realizar una actividad de selección de la temática de interés para profundizar, usando herramientas de trabajo colaborativo.
    - Ambientes Digitales Educativos

- Administración del Aprendizaje
- Trabajo Colaborativo
- Computación en la Nube
- Educación Ubicua
- Debe preparar una presentación corta en PowerPoint de la temática seleccionada.
- Se realiza un acompañamiento mediado permanente por parte del docente para alcanzar la
- Primer Encuentro Presencial
- Se desarrollaran los temas previstos en el curso, utilizando presentaciones y videos demostrativos que permita aclarar los conceptos planteados en el curso y las dudas que surjan luego de la lectura de los materiales entregados.
- Se realizaran actividades prácticas para el uso de las herramientas básicas de trabajo colaborativo.
- Se presentan ejemplos de proyectos de investigación desarrollados en el ámbito educativo, donde el uso de MTICs hace un aporte altamente significativo.
- Fase Intermedia de Afianzamiento
- En esta fase el maestrando deberá diseñar, solo o en compañía, un listado de tareas relacionadas con los procesos de investigación educativa que pueden ser apoyados con las estrategias y herramientas MTICs estudiadas en la fase previa.
- Puede presentarse igualmente la caracterización de una problemática educativa susceptible de ser solucionada con MTICs.
- Debe preparar una serie de preguntas relacionadas con la manera en que se pueden realizar las tareas que exige la investigación o el desarrollo de la solución propuesta.
- Segundo Encuentro Presencial
- Se hace énfasis en los modelos presentados por los maestrandos, identificando las problemáticas y haciendo ejemplos cortos pero ilustrativos de la manera como las herramientas MTICs pueden hacer aportes a los procesos identificados como problemáticos por parte de los maestrandos.
- Se prepara la actividad final y se dimensiona la complejidad y el tiempo requeridos para el desarrollo del proyecto final de curso.
- Fase Final de Apropiación
- Los maestrandos aplican las soluciones planteadas al problema modelado, bien sea de investigación, de procesamiento de información, de diseño de soluciones o de productos específicos.
- Se realiza un acompañamiento mediado para esta etapa final donde se resuelven las inquietudes presentadas por los maestrandos sobre los procesos, las herramientas o la elaboración de los informes.

## **7. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN**

Para el desarrollo de cada una de las actividades se realiza un monitoreo por parte del docente, indicando cada uno de los procesos realizados y el nivel del cumplimiento de los mismos, desde las tareas operativas relacionadas con el registro en plataforma, el acceso a los documentos de lectura, la entrega de los documentos en el tiempo indicado, hasta la participación en las actividades colaborativas, la calidad de los aportes en los foros y en las clases presenciales, siempre teniendo en cuenta la calidad de las intervenciones, las propuestas y los productos presentados. Cada actividad, en cada una de las fases y las

clases presenciales tiene un valor en el resultado final del curso, con porcentajes que varían desde el 5%, hasta máximo el 30%.

## **8. BIBLIOGRAFÍA**

Castañeda Machado, H. L., & Paternina León, A. M. (2010). *Diseño de un Módulo de Reportes Educativos Gráficos para la Plataforma Moodle que Permita Evidenciar la Participación de Docentes y Estudiantes en los Procesos de Acompañamiento Académico*. Universidad de Córdoba, Córdoba, Montería.

Chan Núñez, M. E. (2004). Tendencias en el Diseño Educativo para Entornos de Aprendizaje Digitales. *Revista Digital Universitaria*, 5(10), 26.

García Aretio, L., Ruiz Corbella, M., & Domínguez Figaredo, D. (2007). *De la Educación a Distancia a la Educación Virtual*. Barcelona: Ariel.

Giraldo Cardozo, J. C. (2008). *Medshi: Metodología para el Diseño y Desarrollo de Sistemas Hipermediales Educativos Basados en la Web 2.0*. Teses de Pregrado, Universidad de Córdoba, Córdoba, Montería.

Giraldo Cardozo, J. C., & Muñoz Vargas, I. C. (2010). Software Educativo, Multimedia, Lúdico e Interactivo: SEMLI “Nuestro Río”. *10º Premio Colombiano de Informática Educativa, categoría Producción de Recursos Educativos Digitales*. (pág. 31). Popayan: RibieCol.

Giraldo Cardozo, J. C., Muñoz Vargas, I. C., & Pitalua Navarro, M. (2009). Diseño y aplicación de un Modelo de eLearning para la Facultad de Educación y Ciencias Humanas (MeLFE). *10º Congreso Iberoamericano de Informática Educativa* (pág. 27). Popayan: RibieCol.

HERAZO VIERA, I. A., BERTEL DURANGO, J., HOYOS SAENZ, J., & ARISTIZABAL, L. F. (2008). *ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOG (EDUNATURALES)*. Universidad de Córdoba, Córdoba, Montería.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, R., FERNÁNDEZ COLLADO, C., & BATISTA LUCIO, P. (2006). *Metodología de la Investigación* (Cuarta ed.). McGraw Hill/Interamericana Editores S.A.

Lucero, M. M., & Chiarani, M. C. (2004). La Formación del Profesorado y los Ambientes de Aprendizaje Virtuales. *Latin Educa 2004, Primer Congreso Latinoamericano de Educación a Distancia*, (pág. 13).

Prato, L. B. (2010). *Utilización de la Web 2.0 para Aplicaciones Educativas en la UNVM*. Córdoba, Argentina: Eduvin.

Sánchez Upegui, A. A., Puerta Gil, C. A., & Sánchez Ceballos, L. M. (2010). *Manual de Comunicación en Ambientes Virtuales Educativos*. Medellín: Fundación Universitaria Católica del Norte.

Studies in Computational Intelligence. (2011). *Technology-Enhanced Systems and Tools for Collaborative Learning Scaffolding* (Vol. 350). (D. Thanasis, C. Sati, A. J. Angel, & X. Fatos, Edits.) Barcelona, España: Springer.