



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA LATINA

UNILATINA



pfpd

**Programa de Formación
Permanente de Docentes**

**Uso pedagógico de las tecnologías de la
información y las comunicaciones para
crear Proyectos Colaborativos de Aula.**



Presentación

La Secretaria de Educación de Bogotá, aprobó el proyecto **Uso Pedagógico de la Tecnología de la Información y las Comunicaciones para crear Proyectos Colaborativos de Aula** presentado por Unilatina para la Formación Permanente de Docentes, lo que permitirá a todos los profesionales de la educación y la pedagogía del Distrito y a nivel nacional, adquirir 6 créditos para su ascenso en el respectivo escalafón docente.

Este proyecto se apoya en dos áreas temáticas:

- El apoyo técnico-pedagógico, y
- Uso pedagógico de Internet.

Estas implementadas desde la perspectiva de la construcción de nuevos escenarios de aprendizaje y el rediseño de la gestión de la práctica docente, implica una metodología que se concrete en pasos necesarios que van desde el diagnóstico y la caracterización de procesos de intervención en el aula como de las áreas del conocimiento en la enseñanza de competencias hasta su aplicación en los campos de investigación, innovación y actualización.

Objetivo

Brindar a los docentes las herramientas necesarias para la construcción de aulas colaborativas que permitan mediaciones pedagógicas entre docentes y alumnos usando TIC, como elemento integrador de comunicación interactiva.

1. Introducción

El siguiente es el contenido curricular del plan ofrecido por Unilatina. Se describen conceptos, objetivos, alcances y metodologías. Su contenido es propiedad intelectual de Unilatina y no puede ser reproducido por ningún medio digital o físico.


Aprendizaje colaborativo con redes

A este respecto, nos parece importante mencionar que el aprendizaje colaborativo con soporte computacional, ACAC, puede ser complementado con las posibilidades de trabajo colaborativo a través de las redes (Computer Supported Collaborative Work, CSCW).

Los autores que analizan el aprendizaje colaborativo desde la óptica de las redes de computadores, han realizado una síntesis acerca de los procesos y condiciones internas y externas que se producen a través del aprendizaje con redes.

(Kaye, 1991) define seis elementos como los más importantes a tratar de delimitar el campo del aprendizaje colaborativo en redes.

1. El aprendizaje es inherentemente un proceso individual, no colectivo, que es influido por una variedad de factores externos, incluyendo las interacciones grupales e interpersonales.
2. Las interacciones de grupo e interpersonales implican el uso del lenguaje (como proceso social) en la reorganización y modificación de las estructuras de conocimiento y comprensión de cada persona, por lo que el aprendizaje es simultáneamente un fenómeno social y privado.
3. Aprender colaborativamente implica intercambio entre pares, interacción entre iguales y capacidad de intercambio de roles, de tal manera que diferentes miembros de un grupo o comunidad pueden desempeñar distintos roles (Alumno, profesor, documentalista, gestor de recursos, facilitador) en diferentes momentos, dependiendo de las necesidades.

- 
4. La colaboración lleva a la sinergia, y asume que, de alguna forma el “todo es más que la suma de las partes”, de tal forma que aprender colaborativamente tiene el potencial de producir ganancias de aprendizaje superiores al aprendizaje aislado.
 5. No todas las tentativas en el aprendizaje colaborativo tienen éxito, ya que bajo ciertas circunstancias, la colaboración puede conducir a la conformidad, a procesos inútiles, falta de iniciativa, malentendidos, conflictos y compromisos: los beneficios potenciales, no siempre son alcanzados.
 6. El aprendizaje colaborativo no implica necesariamente aprendizaje en grupo, sino la posibilidad de ser capaz de confiar en otras personas para apoyar el propio aprendizaje y proporcionar feedback, como y cuando sea necesario, en el contexto de un entorno no competitivo.

Desde una perspectiva similar Roland Barth sostiene que instituciones que promueven procesos colaborativos son instituciones saludables y se caracterizan por las relaciones de colegas y por la gratificación que se obtiene de los éxitos de uno y de los demás. Un propósito dentro del marco de los proyectos colaborativos es la promoción de lo que Ferreiro (2001) denomina las Comunidades de Aprendizaje las cuales define como un espacio donde:

- Los miembros hablan de sus prácticas,
- Se observan unos a otros conduciendo su práctica,
- Desarrollan en colaboración planes de estudio para sus alumnos,
- Se enseñan mutuamente lo que saben acerca de los procesos de enseñanza y aprendizaje para sus alumnos, e
- Implementar efectivamente el aprendizaje colaborativo en sus propios salones de clase.

2. Descripción metodológica de la propuesta de formación

En la propuesta se afirma que el proyecto se apoya en dos áreas temáticas:

- El apoyo técnico-pedagógico, y
- Uso pedagógico de Internet.

Estas dos temáticas, implementadas desde la perspectiva de la construcción de nuevos escenarios de aprendizaje y el rediseño de la gestión de la práctica docente, implica una metodología que se concrete en pasos necesarios que van desde el diagnóstico y la caracterización de procesos de intervención en el aula como de las áreas del conocimiento en la enseñanza de competencias hasta su aplicación en los campos de investigación, innovación y actualización.

Por esta razón, la propuesta presenta ciertos momentos que se constituyen en etapas del proceso de ejecución del proyecto. Estas etapas son las siguientes:


1ª ETAPA. CONTACTO

El objetivo de esta etapa consiste en el diagnóstico y caracterización institucional en donde se contemplen aspectos como son los resultados de la evaluación institucional, los resultados de pruebas censales, resultados del Icfes, proyectos pedagógicos en ejecución, modelos de enseñanza y, desde luego, los postulados del horizonte institucional y su plan de desarrollo institucional.

2ª ETAPA. SENSIBILIZACION

Es el proceso de inducción a los docentes participantes. Esta etapa se inicia con la identificación del nivel de competencias respecto del uso y manejo de las herramientas y sus aplicaciones tanto de manera personal como en el ejercicio profesional.

Se refiere de igual modo a dar a conocer los alcances del proyecto, sus etapas, resultados de



cada una de ellas, metodología para la construcción de escenarios y ambientes de aprendizaje, temáticas o contenidos que se abordarán en la capacitación, modalidades de la asesoría, el monitoreo de los proyectos colaborativos, sistema de evaluación de los avances en cada institución participante, etc.

3ª ETAPA DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

a. (FASE 1) COMUNIDAD EDUCATIVA CONECTADA.

Se hará capacitación y asesoría con modalidad presencial y desarrollará los siguientes contenidos:

- El Aprendizaje Colaborativo y la constitución de Comunidades de Aprendizaje.
- Pedagogía e Internet.
- El contexto educativo y los proyectos colaborativos
- Trabajo colaborativo y virtualidad.
- Definiendo la idea del proyecto y su intervención en las áreas del conocimiento.

b. (FASE 2) NUEVAS TECNOLOGIAS PARA EL USO EN PROCESOS EDUCATIVOS

De acuerdo a las actividades implementadas en la fase 1, el equipo de docentes participantes proveerá un documento producto de la reflexión sobre el impacto que la Internet tiene para un aprendizaje efectivo en los estudiantes con el fin de socializarla entre todos-.

En esta etapa se desarrollarán los módulos de práctica con herramientas tecnológicas, haciendo referencia a las unidades temáticas y a los procesos operativos para la enseñanza de éstas, los principales contenidos son:

- Los beneficios de la Internet (su uso y aplicación)
- Manejo de herramientas de comunicación infovirtuales

- Planificar procedimientos para el uso de recursos didácticos en base a TICs.
- Diseño de Objetos de aprendizaje virtual
- Construcción de nuevos escenarios y ambientes de aprendizaje.
- Desarrollo de unidades aprendizaje con estándares pedagógicos, didácticos y técnicos.
- Lineamientos para la formación en ambientes virtuales de aprendizaje
- Administrar una plataforma virtual para gestionar usuarios, recursos, materiales y actividades de formación, administrar el acceso, controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones, generar informes, gestionar servicios de comunicación como foros de discusión

4ª ETAPA. SOCIALIZACIÓN Y DIVULGACIÓN.

En esta etapa se expondrán los proyectos colaborativos desarrollados por los docentes durante las primeras fases de la capacitación en aprendizaje colaborativo y estrategias pedagógicas, con el propósito de retroalimentar y escuchar sugerencias. También en esta etapa, se implementará la publicación y divulgación de la producción intelectual como son: objetos de aprendizaje, unidades didácticas y cursos en línea; algunos de los anteriormente mencionados se subirán en plataformas propias de la institución o en ambientes virtuales educativos en la red libres.

5ª ETAPA. SEGUIMIENTO E IMPACTO EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

Durante la fase de seguimiento, se implementarán mecanismos de control en cada institución de los docentes que se capacitan, con el fin de determinar los avances en la incorporación y fortalecimiento del plan educativo institucional, rediseño curricular a través de la aplicación de las competencias tecnológicas adquiridas.

3. Resultados esperados en los maestros y en los colegios que participarán en el programa

- Desarrollar nuevas actividades de aprendizaje que faciliten su labor educativa
- Crear nuevos escenarios de aprendizaje en donde se integre y participe la comunidad educativa.
- Articulación del modelo pedagógico propuesto a las políticas institucionales.
- Diseñar y desarrollar proyectos colaborativos tanto a nivel de área como de aula.
- Disponer de los conceptos y herramientas básicos para participar en los procesos de la investigación científica dentro de su área de gestión.
- Crear encuentros propicios y adecuados donde contribuya a la consolidación de una cultura real de intercambio de experiencias, saberes y conocimientos en el marco de la Nuevas Tecnologías Informáticas de Comunicación NTIC.
- Desarrollar competencias para el trabajo en equipo y el método de desarrollo de proyectos.
- Diseñar, implementar y evaluar propuestas didácticas, pedagógicas y/o curriculares de acuerdo a sus contextos educativos.
- Implementar elementos pedagógicos y tecnológicos de manera innovadora y reflexiva para el mejoramiento continuo de su práctica.
- Diseñar materiales digitales innovadores para el aprendizaje como resultado de un trabajo interdisciplinario que integra elementos pedagógicos, tecnológicos y comunicativos.

4. Mecanismos de evaluación de los maestros participantes

La propuesta desarrollara su evaluación en tres momentos:

1. Durante la ejecución del PFPD, a partir del seguimiento continuo de los avances en la planeación, implementación y diseño de evidencias de aprendizaje, tales como:
 - Proyectos colaborativos
 - Objetos de aprendizaje(serie de diapositivas, material multimedia, webquest, blog)
 - Unidades didácticas de aprendizaje
2. En la revisión del producto final (modulo virtual) desde lo pedagógico, y técnico, que asegure la operatividad desde el estudiante, contenidos y tutor
3. Desde la plataforma Moodle con el rol de docente y la implicación de las herramientas de comunicación y administración.
4. Cada uno de los puntos se valora a través de los instrumentos de evaluación diseñados con la siguiente estructura
 - Evaluación de competencias
 - Criterios de desempeño
 - Evidencias de de aprendizaje
 - Desempeño
 - Conocimiento
 - Producto

- Técnicas de evaluación

- Simulación de situación
 - Observación
 - Valoración de producto
 - Formulación de proyectos
- Instrumentos de evaluación
 - Listas de chequeo
 - Cuestionario
 - Guías

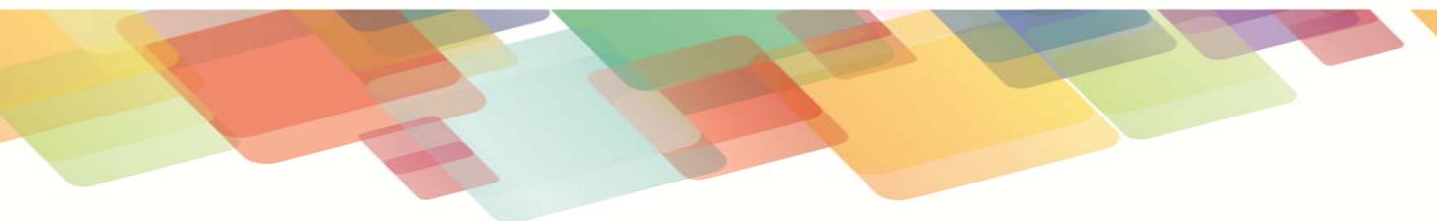
5. Mecanismo de Acreditación

El proyecto de formación para docentes, se desarrollará en 1 año electivo, con 6 créditos para ascenso al escalafón, con la siguiente distribución:

MODULOS	NUMERO DE HORAS PRESENCIALES	NUMERO DE HORAS DE ACOMPAÑAMIENTO	NUMERO DE CREDITOS
MODULO I	30		1
MODULO II	50	30	2
MODULO III	100	60	3

6. Estructura de Contenidos

TEMATICA	PROPOSITOS	ACTIVIDADES	PRODUCTOS	RECURSOS	HORAS
FORMULACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS COLABORATIVOS					
Nueva pedagogía a través de Internet	<ul style="list-style-type: none"> Consolidar una base de conocimientos alrededor del uso de la Internet como facilitador de las actividades de aprendizaje. Reconocer las características y la naturaleza distinta de los nuevos espacios de reflexión de la práctica docente que se generan con el uso de la Internet en los procesos educativos. 	A partir de una pregunta problematizadora generar discusión que caracterice el espacio de reflexión pedagógica que existe en la institución educativa del participante.	Ensayo de producción colectiva	Material de lectura Videobeam	10
Servicios de Internet en un contexto educativo y aplicado a proyectos colaborativos.	Comprender la realidad educativa, los procesos de aprendizaje y el entorno de proyectos colaborativos a partir de los servicios que presta la Internet	Taller: AMBIENTES COMPARADOS Socialización de conclusiones	Reproducción del taller en el colectivo de maestros de cada institución	Sala de sistemas	10
Beneficios y cuidados en el uso y manejo de Internet	Identificar los elementos de riesgo físico, psicológico y pedagógico con el uso inadecuado de la Internet.	Foro de intercambio de experiencias	Plan de conferencias o charlas a alumnos de la institución referidas al tema.	Sala de sistemas Película	10
Trabajo colaborativo	Ilustrar a los participantes en el conocimiento del escenario en el	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de una matriz de articulación de las áreas del 	Sistematización de la	Sala de sistemas Lecturas	18

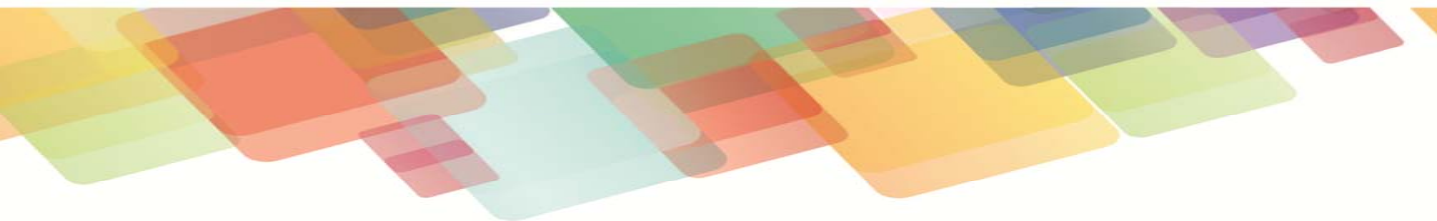


basado en la virtualidad	que se promueven los aprendizajes desde la red y cómo se incorporan al trabajo de las áreas del conocimiento.	conocimiento con los ejes transversales del PEI. <ul style="list-style-type: none">• Taller: metodología para la construcción de escenario para el aprendizaje colaborativo	matriz y el taller	Talleres. Impresos	
--------------------------	---	---	--------------------	--------------------	--

ESTRUCTURA GENERAL MÓDULO II Y III

	SESIONES	ACCIÓN OPERATIVA	TIPO DE ACOMPAÑAMIENTO	CAMPOS DE FORMACIÓN			NUMERO DE HORAS	PRODUCCION O RESULTADOS
				Investigación	Innovación	Actualización		
MÓDULO II	Orientaciones para el uso operativo de Internet	Capacitar a los docentes en conocimiento de Internet, su uso, manejo y aplicabilidad en el aula.	Presencial			X	10	Manejo de Internet
	Acceso a las fuentes de información e investigación efectiva	Fortalecer las habilidades para facilitar el acceso efectivo a la información, permitiéndole seleccionar, modificar, opinar y transformar esta información en conocimiento.	Presencia	X		X	10	Bibliografía y glosario de términos
	Abriendo un canal de comunicación	Conocer otros servicios de Internet como el correo electrónico y su potencialización como instrumento educativo para la comunicación y transferencia de información.	Presencia			X	15	Creación de cuentas de correo

	Conversación en línea	Desarrollar habilidades desde otra perspectiva para el uso de Internet, como un lugar de encuentro, donde podrá compartir experiencias tanto lúdicas, recreativas como cognitivas.	Presencia			X	15	Participación en Chat y foros
MODULO III	Innovación educativa con el uso de aplicaciones Web 2.0:	Planificar procedimientos para el uso de recursos didácticos en base a TICs, así como las estrategias y enfoques para la planificación de actividades de enseñanza aplicables	<ul style="list-style-type: none"> • Presencia • Tutoría • Trabajo autónomo • Trabajo colaborativo 	X	X	X	20	Participación en redes sociales: <ul style="list-style-type: none"> • Wikis • Blog • youtube
	Desarrollo de competencias mediante la metodología webquest	Apropiarse de una metodología para el diseño de guías de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> • Presencia • Tutoría • Trabajo autónomo • Trabajo colaborativo 	X	X	X	20	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de una Webquest • Instalación de PHP para construir un Webquest
	Educación virtual – learning	Desarrollar aspectos pedagógicos, tecnológicos y administrativos para la gestión de la formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).	<ul style="list-style-type: none"> • Presencia • Tutoría • Trabajo autónomo • Trabajo colaborativo • Acompañamiento para 	X	X	X	20	Unidad didáctica



			fortalecer el PEI					
	<p>Creación y gestión de cursos en línea a través de plataformas virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formar al docente en los aspectos pedagógicos para diseñar, orientar y tutorizar un curso virtual con apoyo de una la plataforma tecnológica LMS (Learning Management System). • Desarrollar aspectos pedagógicos, tecnológicos y administrativos para la gestión de la formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). • Diseñar los cursos en línea cumpliendo con los lineamientos, estructura y estándares exigidos por la comunidad internacional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presencia • Tutoría • Trabajo autónomo • Trabajo colaborativo • Acompañamiento para fortalecer el PEI 	X	X	X	40	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de un curso en línea • Administración de una plataforma virtual

7. Plan de trabajo

Estas temáticas se abordarán a través de talleres, charlas con especialistas y/o conferencias que permitan a los docentes un acercamiento más certero a estos conocimientos específicos, soportados con cinco módulos que se desarrollarán durante el año electivo.

MÓDULO I: FORMULACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS COLABORATIVOS

Analiza el proceso de interiorización y de reflexión acerca de la incorporación del Internet en el aula, en donde los docentes expresarán sus inquietudes, principales motivaciones, intereses y necesidades, al respecto. También, contendrá todos los aspectos claves y la caracterización de lo que debe ser el análisis, diseño, implementación y evaluación que debe constituir la formulación, gestión, seguimiento y control de proyectos colaborativos de aula.

El módulo se desarrollará con las siguientes temáticas

a. ¿Cómo entendemos los proyectos colaborativos en el campo de la educación?:

Esta sesión está encaminada al conocimiento primordial de los proyectos colaborativos y a la aplicación en el aula como eje transversal.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- ¿Qué son?
- Reglas
- Gestión
- Gestión del conocimiento
- Formulación,
- Planeación
- Evaluación

ACTIVIDADES:

- Para la explicación del tema se va a desarrollar una presentación en PowerPoint en donde se expondrá el sistema conceptual básico.
- Se trabajará una dinámica a través de red semántica con el fin de lograr la comprensión de los conceptos tratados.

RESULTADOS PRÁCTICOS:

Establecimiento de un procedimiento sistemático para abordar las ideas previas.

REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

Socialización de las diversas redes de conocimiento que permiten una real apropiación y conceptualización en la realización de proyectos educativos colaborativos y de las implicaciones del uso de las TIC's en éstos.

b. De la educación centrada en el maestro a la educación centrada en el estudiante.

Con el desarrollo de esta sesión se busca que el participante comprenda las diferentes formas con las que se accede al conocimiento al mismo tiempo que diferencia las teorías y estilos de aprendizaje.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- De la instrucción a la construcción y el descubrimiento.
- Del maestro como transmisor al maestro como facilitador o mediador.
- Pirámide de la gestión del conocimiento.
- Enseñanza, aprendizaje, instrucción, educabilidad, enseñabilidad, estilos de aprendizaje.

ACTIVIDADES:

Taller referido a la identificación del proceso que el maestro desarrolla cotidianamente en su lugar de trabajo y mediante el cual reconoce su estilo de aprendizaje

RESULTADOS PRÁCTICOS:

Caracterización del estilo de aprendizaje del participante, además de la inducción para



aplicarla luego en su salón de clase.

REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

Socializar a partir de los resultados el valor y la importancia de la técnica del reconocimiento de los estilos de aprendizaje como estrategia.

c. Formulación de un proyecto colaborativo en línea.

Con esta temática se planteará la necesidad de que los participantes reconozcan los diferentes pasos metodológicos para la formulación y gestión de un proyecto colaborativo en línea.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- Elementos para facilitar la participación en un proyecto colaborativo
- La identificación de problemas mediante la participación
- La planeación participativa en los proyectos colaborativos en línea.
- Organización y determinación de responsabilidades en un proyecto colaborativo
- La integración de recursos
- La puesta en marcha
- Monitoreo: seguimiento y control para la buena ejecución del mismo

ACTIVIDADES:

- Se realizará en forma escrita la formulación del proyecto, atendiendo a los diferentes pasos metodológicos estudiados.
- Realizar una evaluación de la formulación del proyecto

RESULTADOS PRÁCTICOS:

Participación en la elaboración de los proyectos aplicables a su área.

REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

Análisis de condiciones para iniciar la puesta en marcha del proyecto colaborativo.

MODULO II: ¿CÓMO CONECTARSE CON EL MUNDO?

A través del desarrollo de este módulo se pretende, en primer lugar, generar una apreciación real de los avances tecnológicos de la información y comunicación y su incorporación al trabajo pedagógico desde espacios de aprendizaje colaborativos.

El uso de Internet trae grandes beneficios al sistema educativo, aunque es difícil predecir su impacto real. En cierto modo, el proceso de enseñanza y aprendizaje queda liberado del exclusivo ámbito de la sala de clases, pues los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier instante.

Este modulo contiene 4 sesiones, las cuales se distribuyen de la siguiente manera:

a. Orientaciones para el uso operativo de Internet:


Esta sesión esta encaminada al conocimiento primordial de Internet, su uso, manejo y aplicabilidad en el aula.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- ¿Qué es?
- Requisitos
- Tipos de redes
- Dominios y tipos de Web
- Como entrar a Internet?
- Que es un navegador Web?
- Estructura de la Web y configuración
- Buscadores

ACTIVIDADES:

- Para la explicación del tema se va a desarrollar una presentación en PowerPoint



en donde se expondrán las generalidades de redes y principalmente la de Internet.

- Como inicio de la sesión y con el ánimo de facilitar la participación e integración del grupo, se plantearán preguntas propositivas las cuales determinaran el nivel de conocimiento que los alumnos tienen sobre la herramienta, el uso práctico y las posibilidades dentro de su entorno educativo.
- A partir del conocimiento teórico-practico adquirido durante la sesión, el estudiante se integrará con la aplicación en el reconocimiento y uso de un navegador, sus principales elementos, formas de desplazamiento y estructura.

RESULTADOS PRÁCTICOS: “Viajando por un mundo sin límites”

- Desarrollar mediante un taller dirigido, la navegación entre páginas de interés por medio de las direcciones sugeridas.
- Luego, los docentes propondrán consultar otros sitios de Internet.

REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

- Determinar el conocimiento obtenido por el docente durante el desarrollo del tema, mediante el aprendizaje significativo que perme evidenciar el manejo efectivo de recursos y de tiempo en la búsqueda de lugares por Internet.
- Identificar los puntos donde el alumno tuvo mayores dificultades y trabajar sobre ellos.
- Socializar un aporte propositivo hacia su entorno, desde problemáticas surgidas en su cotidianidad.

b. Acceso a las fuentes de información e investigación efectiva

Con el desarrollo de esta sesión se busca que el alumno adquiera habilidades que le faciliten el acceso efectivo a la información, permitiéndole seleccionar, modificar, opinar y transformar esta información en conocimiento.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- Tipos de buscadores

- Formas de búsqueda (básico y avanzada)
 - Bajar y descargar información
 - Copiar imágenes
 - Bajar videos
 - Participar en foros
 - Abrir varias ventanas de búsqueda

ACTIVIDADES:

- Con la utilización de PowerPoint se explicará la forma y utilización de las herramientas de búsqueda.
- A través de guías de búsqueda y comenzando con contenidos de fácil acceso, el docente se familiarizará con los sistemas de búsqueda de información y las representaciones de la misma.
- Mediante la investigación de temas interesantes y específicos, el alumno organiza y selecciona la información relevante para llevarla a otro lugar o bien, para almacenarla.

RESULTADOS PRÁCTICOS: *“Buscar dentro de la mayor biblioteca”*

A cada uno de los participantes se les propondrá un tema de interés público desde diferentes puntos de vista, para que luego de una investigación exhaustiva lo socialice para todo el grupo.

REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

- Evaluar el valor de la información, contenida en las diversas páginas, discriminando lo relevante de lo no relevante.
- Distinguir entre hechos reales, puntos de vista, opiniones y propaganda, de los sitios Web.
- Determinar, la riqueza y variedad de los contenidos educativos y de las posibilidades de producir material y publicarlo en la red.

c. Abriendo un canal de comunicación:

Durante esta etapa el alumno conocerá otros servicios de Internet como el correo electrónico y su potencialización como instrumento educativo para la comunicación y



transferencia de información.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- Que es?
- Para que sirve.
- Direcciones que prestan el servicio.
- Generación de una cuenta de correo.
- Manejo de la cuenta
- Recibir y leer mensajes
- Enviar mensajes
- Descargar archivos adjuntos

ACTIVIDADES:

- Por medio de una diapositiva de PowerPoint con hipervínculos a un formulario de una página de correo se explicará la forma de suscribirse a una cuenta de correo gratuita y se llevara el proceso respectivo para obtener un buzón de mensajería.
- Los estudiantes crearán su propio correo en una página prestadora de este servicio.
- Mediante envío y recepción de mensajes los alumnos interactuaran entre ellos para practicar los conocimientos adquiridos en el proceso.
- Se entregaran a los alumnos diferentes archivos (texto, sonido e imagen), para ser adjuntados dentro de los mensajes que van a compartir entre ellos.

RESULTADOS PRÁCTICOS: *“Establecer contactos a través de direcciones electrónicas”*

- Los alumnos crearan un grupo de trabajo con la lista de direcciones de sus compañeros de clase, y se les dará un tema de investigación para ser adjuntado al mensaje.
- Posteriormente, después de tener acceso al mensaje enviado por correo el participante debe crear un mapa conceptual sobre el tema tratado.

REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

- Determinar el conocimiento obtenido por el alumno durante este ejercicio práctico.
- Identificar los puntos donde el alumno tuvo mayores dificultades
- Promover el uso del correo electrónico como medio para contactar a alumnos con profesionales, instituciones nacionales y extranjeras, etc., que apoyen trabajos de investigación o proyectos que le sirvan en el desarrollo del aprendizaje colaborativo.

d. Conversación en línea:

Con el desarrollo de esta sesión se busca que el docente visualice desde otra perspectiva el uso de Internet, como un lugar de encuentro, donde podrá compartir experiencias tanto lúdicas, recreativas como cognitivas.

Estimular a los alumnos a participar en proyectos colaborativos a distancia, con otros jóvenes de Colombia y del mundo. Enseñar los beneficios de compartir e intercambiar conocimientos y experiencias en el ámbito de la globalización.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- ¿Qué es?
- ¿Para qué se usa?
- Importancia.
- Páginas de Chat y foros

ACTIVIDADES:

- Dentro de una sala de Chat los estudiantes se comunicarán con otros participantes en tiempo real, es decir, como si las personas estuvieran frente a frente para discutir un tema dado en clase.
- Mediante la participación en un foro, dar cuenta de las experiencias pedagógicas y de los avances o expectativas que el uso del Internet haya generado en el aula.

RESULTADOS PRÁCTICOS: "Conversar en tiempo real"

Convocar a los participantes en una fecha y hora determinada y en un sitio del ciberespacio preestablecido, con el fin de procurarse una interacción comunicativa entre los participantes para tratar temáticas particulares. Por ejemplo, podría ser debatir tópicos del proyecto a realizar, en donde el docente líder del proyecto convocará a todos sus pares para que entren al sitio X (debe dar la dirección Web - (URL) de la página) en una fecha y hora especificadas.

REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

- Compartir conocimientos en el desarrollo de un proyecto determinado, a través de preguntas que surgen después de comunicarse en sitio virtual y de dar solución a las mismas.
- Acceder a diferentes procesos de transculturización, a través del intercambio de saberes e información que la comunidad educativa explora e intercambia por la red.

MODULO III: CONSTRUIR UN MUNDO DE CONOCIMIENTOS, SABERES, PRÁCTICAS Y EXPERIENCIAS DESDE EL QUEHACER PEDAGÓGICO, CON EL USO Y APROPIACIÓN DE LAS TIC'S.

En este módulo se pretende planificar la incorporación de las TIC's con el objetivo de desarrollar e implementar las nuevas estrategias didácticas, que oriente los procesos de enseñanza y aprendizaje en otros escenarios educativos.

Durante este proceso el docente diseñará objetos de aprendizaje, participará en redes sociales de conocimiento e interactuará con la comunidad académica a través de la educación virtual.

Para el desarrollo del modulo se trabajarán las siguientes temáticas

a. Innovación educativa con el uso de aplicaciones Web 2.0:

Esta temática permite la apropiación de las nuevas tecnologías y servicios atractivos de fácil uso, que resultan ventajosas para el desarrollo de unidades didácticas e innovadoras que favorezcan la adquisición de competencias

CONTENIDOS BÁSICOS:

- Introducción a la Web 2.0, sociedad en red y educación
- Diseño y elaboración de medios didácticos
- Herramientas Google para la docencia
- Creación de blogs educativos
- Las presentaciones en la web y su puesta en escena
- Los recursos audiovisuales en la red

b. Desarrollo de competencias mediante la metodología webquest:


En esta sección los docentes integrarán los principios del aprendizaje constructivista, la metodología de enseñanza por proyectos y la navegación por internet; para la elaboración de objetos de aprendizaje, en donde se aplique la investigación dirigida, la definición del trabajo, estrategias para buscar la información, localización y acceso, uso de la información, síntesis y por último evaluación.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- Las webquest y el uso de la información
- Principales componentes
- Elaborar una webquest de calidad
- Proceso de creación a partir de la herramienta PHP

c. Educación virtual - learning

Esta fase permite diseñar, desarrollar y validar contenidos virtuales que le permitan al docente un canal de comunicación entre asesor-alumno y alumno-alumno a través de



los servicios de Internet (correo electrónico, chat, foro de discusión) por lo cual se pretende la constitución de espacios de reflexión y acción, y así la multiplicación de esfuerzos individuales y grupales, es decir, compartir el proceso de apropiación del conocimiento.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- Estrategias para el desarrollo de los cursos virtuales
- Aspectos pedagógicos para la elaboración de cursos en línea
- Aspectos técnicos para el diseño instruccional de cursos en línea
- Diseño gráfico de material multimedia.
- Lineamientos para la evaluación técnica y pedagógica de un curso virtual

b. Creación y gestión de cursos en línea a través de plataformas virtuales

Los conocimientos adquiridos en esta sesión permiten la interacción entre docentes y estudiantes a través de recursos infovirtuales, y actividades, Los recursos son los contenidos y materiales que el docente pone a disposición de los estudiantes para que complementen el aprendizaje presencial y las actividades son las acciones que se plantean para el logro de los objetivos propuestos.

CONTENIDOS BÁSICOS:

- Introducción a la educación virtual e instalación de moodle
- Planificación y diseño de cursos virtuales
- Generación de contenidos y preparación de aulas virtuales
- Administración de la plataforma
- Tutoría virtual en un curso virtual

8. Metodología

Intensidad 270 horas. Duración un (1) año bajo la modalidad de B-Learning. (presencial- virtual) durante 45 semanas. Cada módulo desarrolla presentación, comunicación, presencialidad, virtualidad, acompañamiento, material, actividades y evaluación.

9. Horario

Cada tres semanas clases presenciales, los fines de semana así:

- Sábados de 8:00 a.m. a 5:00 p.m. Incluye hora de almuerzo y Domingos de 9:00 a.m. a 1:00 p.m.
- Acompañamiento virtual hasta la siguiente sesión

Inversión

\$850.000 por todo el proyecto. Puede pagar en efectivo, tarjetas de crédito o financiación con varias entidades financieras de convenio con Unilatina

Informes e inscripciones:

Institución Universitaria Latina Unilatina

Calle 46 No. 3 – 05 Bogotá Colombia

PBX: (1) 5737488

admisiones@unilatina.edu.co

www.unilatina.edu.co