

Diseño curricular de un entorno virtual de aprendizaje



Para una mejor visualización del documento se le recomienda descargar el mismo y utilizar alguna herramienta lectora de PDF. Al abrirlo se sugiere visualizarlo en pantalla completa para un mejor uso de la navegación. A continuación se detallan los botones de navegación para facilitar su utilización:

Flechas para avanzar hacia atrás y hacia adelante.

🏠 Ir a la página principal.



Presentación

El presente documento tiene como finalidad, establecer la importancia sobre el diseño curricular en los entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a los procesos educativos en la educación superior.

Por tanto, se le invita a leer detalladamente el contenido de cada una de las páginas.

¡Anímate y conoce sobre el diseño curricular de un EVA!



Diseño curricular de los entornos virtual aprendizaje

El cambio que han generado las TIC en el ambiente educativo ha sido vertiginoso, conlleva a que en las prácticas educativas se implementen ambientes de aprendizaje que respondan a la sociedad del conocimiento y de la información, donde los roles del mediador y el aprendiente cambian en los diferentes entornos desde la presencialidad, bimodalidad y la virtualidad. Este último ambiente requiere de un diseño curricular que atienda a una mediación pedagógica como elemento clave para el desarrollo en los procesos formativos.

Definiendo la mediación pedagógica como el proceso que implementa el facilitador a través de estrategias, recursos, actividades que promueven la interacción entre la comunidad de aprendientes hacia el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos.

En el marco estratégico de la UTN en cuanto a la misión, la visión y el modelo educativo, contempla una metodología sistémica y holista que permite integrar a los actores educativos, disciplinas, gestores y sociedad en razón de ser de los aprendientes, para facilitar el acceso a la información y al saber.



Diseño curricular de los EVA

En ese sentido, el desarrollo metodológico posibilita al accionar académico definir una mediación pedagógica para entornos virtuales que pluralice las estrategias didácticas e integre los componentes pedagógicos, comunicacionales y tecnológicos como apoyo a los procesos educativos.

Agregado a ello, el enfoque sistémico propicia la identificación, selección, e implementación de alternativas que implican la incorporación de las tecnologías emergentes en las estrategias metodológicas para los entornos de aprendizaje. Este enfoque considera al proceso educativo como un sistema, entendiéndolo como la interconexión en todas sus partes, conformando una sola estructura.

La visión holista, es una percepción global, donde cada asignatura, si bien, se puede tratar por separado integra el todo del conocimiento, propiciando un abordaje no solo intradisciplinario sino interdisciplinario (Fingermann, 2012). En esta línea, la UTN aborda de manera conjunta y paralela los componentes educativos que conforman a la comunidad de aprendizaje para la puesta en práctica de la mediación pedagógica en los entornos virtuales.



Diseño curricular de los EVA

Algunos elementos a considerar para definir la mediación y por ende el diseño curricular de un entorno virtual son:

- **Modelo educativo:** identifica aspectos trascendentales como el pensamiento complejo, interdisciplinariedad e inclusión tecnológica.
- **Pedagogía:** integra estrategias metodológicas desde un enfoque constructivista, humanista y cognitivo, en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.
- **Tendencias de las TIC en el ámbito educativo:** implementa programas educativos acorde con la alfabetización digital, reformas educativas, inclusión digital como apoyo a los procesos aprendizaje.
- **Infraestructura tecnológica:** desarrollo y uso de plataformas educativas robustas y versátiles que permita la implementación de entornos virtuales amigables con el participante.
- **Perfil académico universitario de un entorno virtual:** identifica habilidades, conocimientos y capacidades pedagógicas, comunicativas, tecnológicas y evaluativas para los entornos virtuales.



Diseño curricular de los EVA

- **Participantes:** considera el contexto social, cultural y económico del estudiante para la incorporación de las TIC en los entornos de aprendizaje.

Una vez identificados los elementos que se consideran en el diseño curricular de los entornos virtuales, se determina la mediación pedagógica, participativa y colaborativa.

Esta incluye estrategias tanto para actividades presenciales como en línea, aprovechando lo mejor de cada una en los entornos con el apoyo de tecnologías. Para ello, se consideran algunos aspectos fundamentales para una apropiada mediación en los entornos virtuales:

Ver figura 



Diseño curricular de los EVA



Figura 1. Aspectos a considerar en la mediación de un entorno virtual de aprendizaje.



Diseño curricular de los EVA

La mediación en estos aspectos no solo implica usar un entorno y guiar a los estudiantes sino que requiere que el docente realice múltiples funciones, algunas de las más importantes son los procesos de comunicación, planificación del entorno, selección de materiales, creación de recursos, implementación de estrategias de aprendizaje activas y colaborativas así como la evaluación de los entornos virtuales.

Estos espacios de aprendizaje mediados por las TIC, hacen necesario que el docente desarrolle nuevas competencias para facilitar su desempeño en la mediación y por ende en el logro de los objetivos propuestos.



Implementación del diseño curricular en un EVA

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son espacios que permiten la interacción entre los aprendientes mediante el uso de herramientas tecnológicas que posibilita la apropiación de conocimientos y el desarrollo de actividades con el fin de cumplir con los propósitos de aprendizaje planteados.

En ese sentido, la UTN, en su Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa (CFPTE) y desde el Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos desarrolla entornos de aprendizaje contemplando las siguientes modalidades:

- **Presencial con apoyo de plataforma:** modalidad educativa que desarrolla un programa de curso presencial con apoyo de recursos y actividades en plataforma.
- **Híbrido:** modalidad educativa que desarrolla un programa de curso con actividades presenciales y en línea.
- **Virtual:** modalidad educativa que desarrolla un programa de curso, mediante una plataforma de cursos virtuales, utilizando medios sincrónicos y asincrónicos. Todas las actividades se desarrollan en línea.



Implementación del diseño curricular en un EVA

Para la implementación de estos entornos se consideran los siguientes aspectos, con la finalidad de garantizar la calidad en los procesos de aprendizaje:

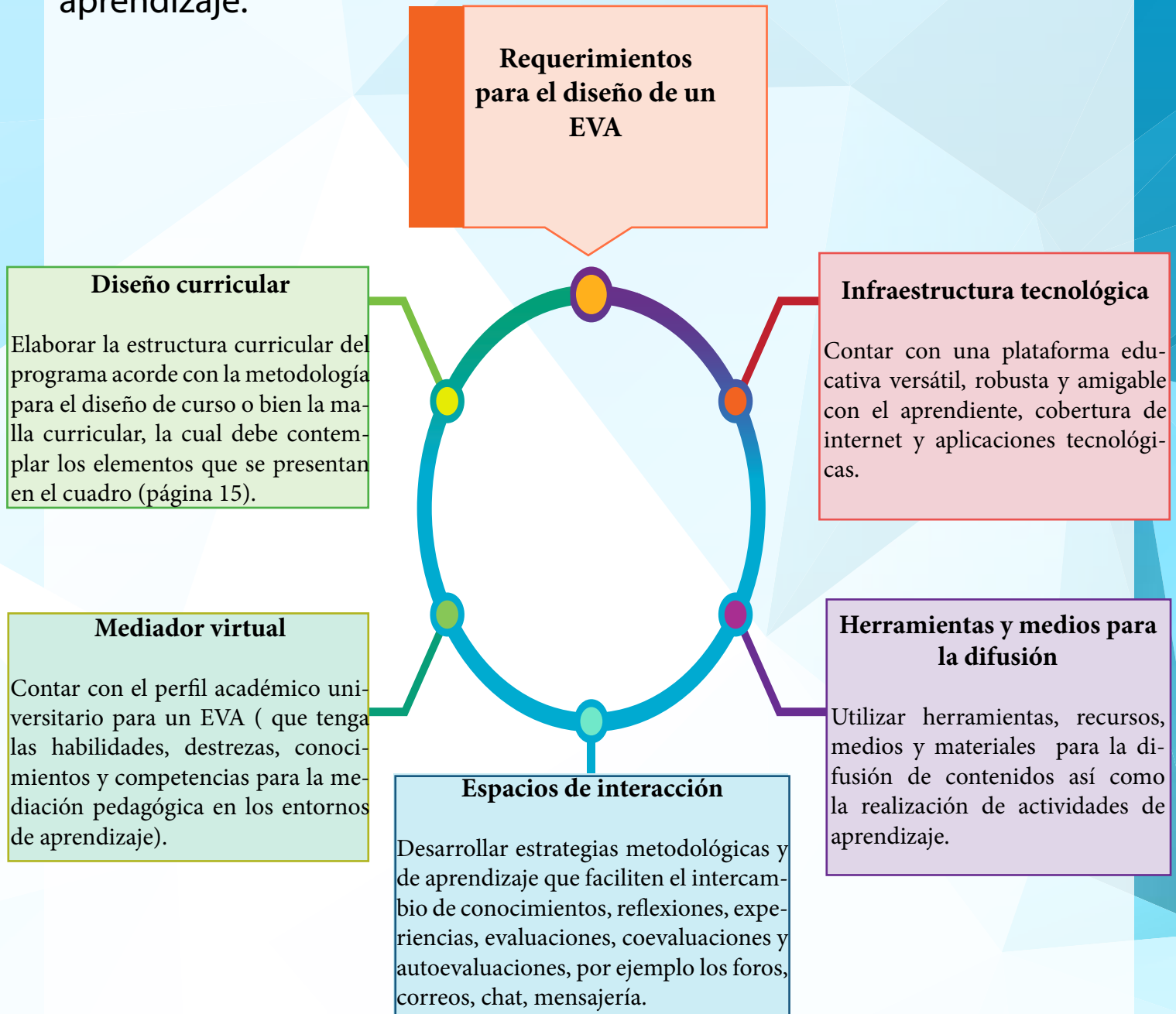


Figura 2. Consideraciones para la implementación de un EVA.



Implementación del diseño curricular en un EVA

En el diseño curricular se concibe como un proceso sistémico que establece una relación entre las teorías de aprendizaje y la práctica educativa, todos los componentes se planifican y trabajan en estrecha interrelación, seleccionando medios y estrategias que propicien la construcción y apropiación de aprendizajes.

Además se deben incluir elementos primordiales como la motivación, el acompañamiento, la calidad y calidez humana que permitan la adecuada comunicación, los procesos sociales, la criticidad y el análisis de la información de manera que se construyan conocimientos mediante la interacción y el intercambio de experiencias educativas.

Para el desarrollo curricular de un entorno virtual de aprendizaje se toma como referencia el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), en el cual todas las etapas están interrelacionadas y son interdependientes (Mortera, 2002) como se muestra en la figura 3.

[Ver figura](#)



Implementación del diseño curricular en un EVA

Se consideran aspectos como:

Análisis

- Características del curso.
- Personas que participarán en el diseño.
- Herramientas disponibles.
- Tiempo para la ejecución y la población meta.

Diseño

- El propósito y la estructura del curso.
- El diseño de materiales y actividades.
- La plataforma y las herramientas tecnológicas.
- El diseño visual del curso.

Desarrollo

- La ruta de aprendizaje y las orientaciones para cada unidad.
- La selección y creación de recursos, materiales, actividades, instrumentos de evaluación y elementos gráficos del curso.

Implementación

- La apertura del curso.
- El desarrollo del proceso de mediación y seguimiento a los estudiantes.
- El apoyo en el manejo del campus virtual y en el proceso de matrícula del curso.

Evaluación

- La creación de instrumentos para la evaluación del curso en aspectos de contenido, forma, diseño, actividades propuestas y proceso de mediación.

Figura 3. Esquema del modelo ADDIE, (Mortera, 2002). Modificado por el área de TEyPRD (2015).



Implementación del diseño curricular en un EVA

Aunado al modelo ADDIE para el diseño en los entornos virtuales, se integran e interrelacionan otros elementos para el funcionamiento exitoso en la práctica educativa, como lo son:

- Plataforma accesible acorde al Modelo Educativo.
- Conocimientos previos: uso tecnológico y de aplicación.
- Propósitos y actividades de aprendizaje: selección de TIC, diseño y desarrollo de recursos y materiales digitales, características del EVA.

Integrando ambas partes, se propicia:

- Favorecer una educación bidireccional.
- Facilitar la capacidad de expresar ideas, puntos de vista y argumentos de manera escrita.
- Desarrollar la habilidad mental y operativa que se necesita para buscar, seleccionar y asimilar la información.
- Apoyar la autoformación y autoaprendizaje.
- Flexibilizar el uso de material educativo, fuentes de consulta y experiencias de aprendizaje con el grupo.
- Promover dinámicas educativas para la resolución de problemas y realización de actividades propias de su contexto profesional.



Implementación del diseño curricular en un EVA

Un aspecto de suma importancia a resaltar en la etapa de desarrollo del diseño curricular, es la creación de rutas de aprendizaje, las cuales tienen como función orientar al participante sobre la estructura del curso, unidades y los propósitos a cumplir que deben seguir para lograr la adquisición de los conocimientos de forma activa, reflexiva e interactiva. En ese sentido, se desea promover un aprendizaje centrado en el aprendiente, una efectiva comunicación, las actitudes y habilidades deseadas.

Para la implementación de las modalidades en los entornos virtuales, el docente debe considerar los siguientes aspectos que contempla el diseño de curricular de cursos.

Ver cuadro 



Diseño curricular para cursos en un EVA

Estructura del programa	Aspectos a considerar	Descripción
I. Datos administrativos	Nombre de la universidad	Anota el nombre de la universidad.
	Nombre del área a cargo	Indica el nombre del área o carrera responsable.
	Nivel académico	Escribe el nivel académico ofertado (bachillerato, licenciatura o maestría).
II. Datos generales	Curso	Anota el nombre del curso.
	Código	Indica el código asignado dentro del programa de estudio.
	Naturaleza del curso	Hace referencia a la teoría y a la práctica que contempla el curso.
	Requisito	Puntualiza el requisito para proceder con la matrícula del curso.
	Tiempo	Describe la duración del curso.
	Modalidad	Indica el periodo del curso, si es bimodal, trimestral, cuatrimestre o semestral.



Estructura del programa	Aspectos a considerar	Descripción
III. Descripción general	Descripción.	Detalla una referencia acerca la temática, la intencionalidad, propósito y metodología del curso.
IV. Propósitos	Propósito general y propósitos específicos.	Define el propósito general y específicos del curso.
V. Unidades	Contenidos.	Especifica las unidades sobre las temáticas del curso.
VI. Ruta de aprendizaje	Ruta de aprendizaje (mapa conceptual).	Corresponde a un mapa conceptual, con la representación gráfica de los principales temas del curso y cómo se desarrollará el proceso de aprendizaje, plantea las capacidades y competencias que se desean asegurar en los participantes y los indicadores de logros de aprendizajes.
VII. Habilidades y actitudes	Intencionalidades.	Determina los tipos de roles, conocimientos, habilidades, actitudes y valores que debe poseer el aprendiente.
VIII. Metodología	Propuesta metodológica.	Explica la metodología en relación con las estrategias y técnicas didácticas a desarrollar, actividades individuales y colaborativas.



Estructura del programa	Aspectos a considerar	Descripción
IX. Evaluación	Propuesta evaluativa	Detalla los rubros de calificación tanto individual como colaborativa mediante calendario de actividades, rúbricas o criterios de evaluación, definición de medios de envío, establecimiento de fechas de realización y entrega de actividades.
X. Bibliografía	Bibliografía o referencias bibliográficas.	Anota el material bibliográfico a utilizar en el curso, biblioteca digital, videoteca digital, demás material como complemento y acorde al formato APA.
XI. Programación del curso.	Cronograma (programación del curso).	Detalla una matriz que contempla los siguientes aspectos: unidades (semanas), propósitos de aprendizaje, contenidos, materiales didácticos, actividades de aprendizaje, criterios de evaluación y evaluación.



Implementación del diseño curricular en un EVA

Para la puesta en práctica del curso se crea un espacio en el Campus Virtual de la UTN, que permite la mediación amigable, flexible e individualizada, con procesos colaborativos para el aprendizaje. Dentro del diseño curricular se concibe al estudiante como el actor principal que marcará tendencias, concepciones, innovaciones en la sociedad del conocimiento, en relación con las diferentes alternativas de aprendizaje donde confluyen elementos como el mediador, objetos de aprendizaje, actividad de autoaprendizaje, comunidades de práctica virtual y asesores en TIC para el logro de los objetivos propuestos.

De este modo la concepción del aprendizaje se centra en el estudiante, tal y como se muestra en la siguiente figura:

Ver figura 



Implementación del diseño curricular en un EVA



Figura 4. Concepción de aprendizaje.

En consideración con los aspectos antes citados se logra interrelacionar el papel que cumple el mediador con las necesidades identificadas en la comunidad de aprendizaje a través de la definición de contenidos y un diseño curricular que propicie la adquisición de habilidades, conocimientos y capacidades de los estudiantes, obteniendo una mediación pedagógica participativa y colaborativa.



Referencias bibliográficas

Fingermann, H. (2012). Enfoque Sistémico del proceso Enseñanza-Aprendizaje. Recuperado de <http://educacion.laguia2000.com/ensenanza/enfoque-sistemico-del-proceso-de-ensenanza-aprendizaje#ixzz3tlavsegp>

Mortera, F. (2002). Educación a distancia y diseño instruccional: sus conceptos básicos, su historia y su relación mutua. México: Taller abierto

