



Universidad
Tecmilenio®





ATENCIÓN PLENA



Te invito a realizar la siguiente actividad de bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Otros escenarios de aprendizaje en línea



INTRODUCCIÓN

Conocer la innovación de escenarios nos ayuda a considerar los distintos ejes espacio-temporales y técnicas requeridas para la educación en línea, de tal manera que podamos entender la afectación positiva y los riesgos que se pueden presentar en la operación de estos.



Características distintivas del aprendizaje móvil



Portabilidad



Ubicación



Inmediatez en
conectividad



Disposición de
horario



Fácil acceso a elementos
multimedia



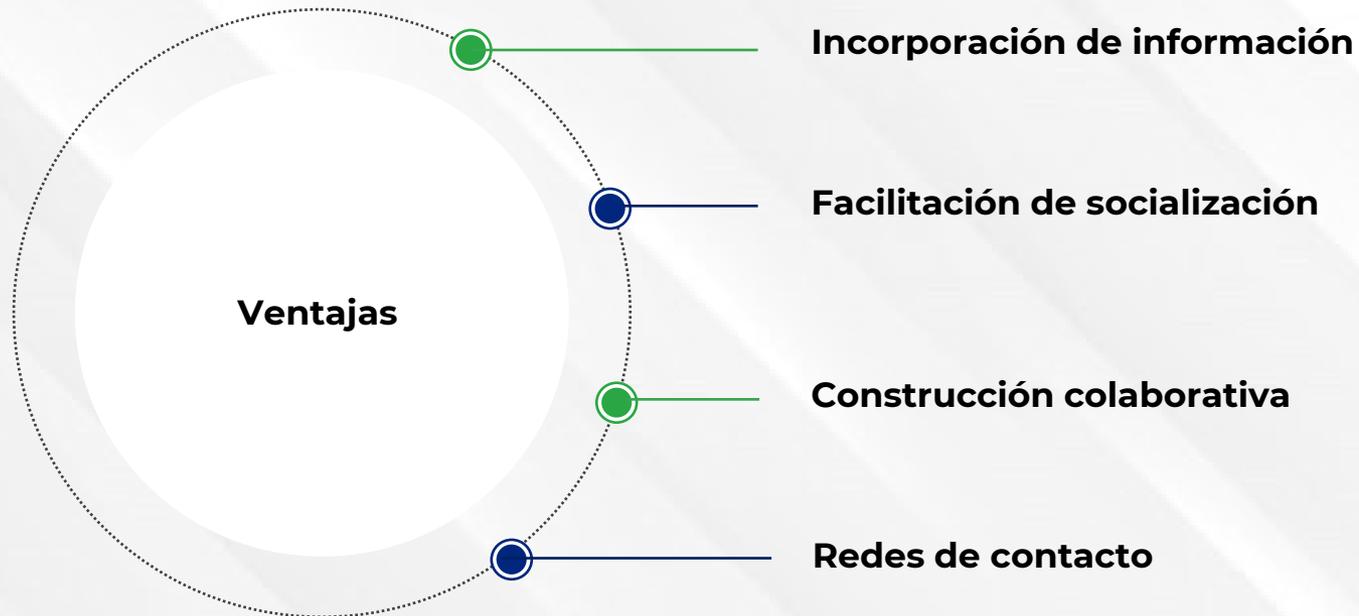
Directrices para las políticas de aprendizaje móvil



EXPLICACIÓN



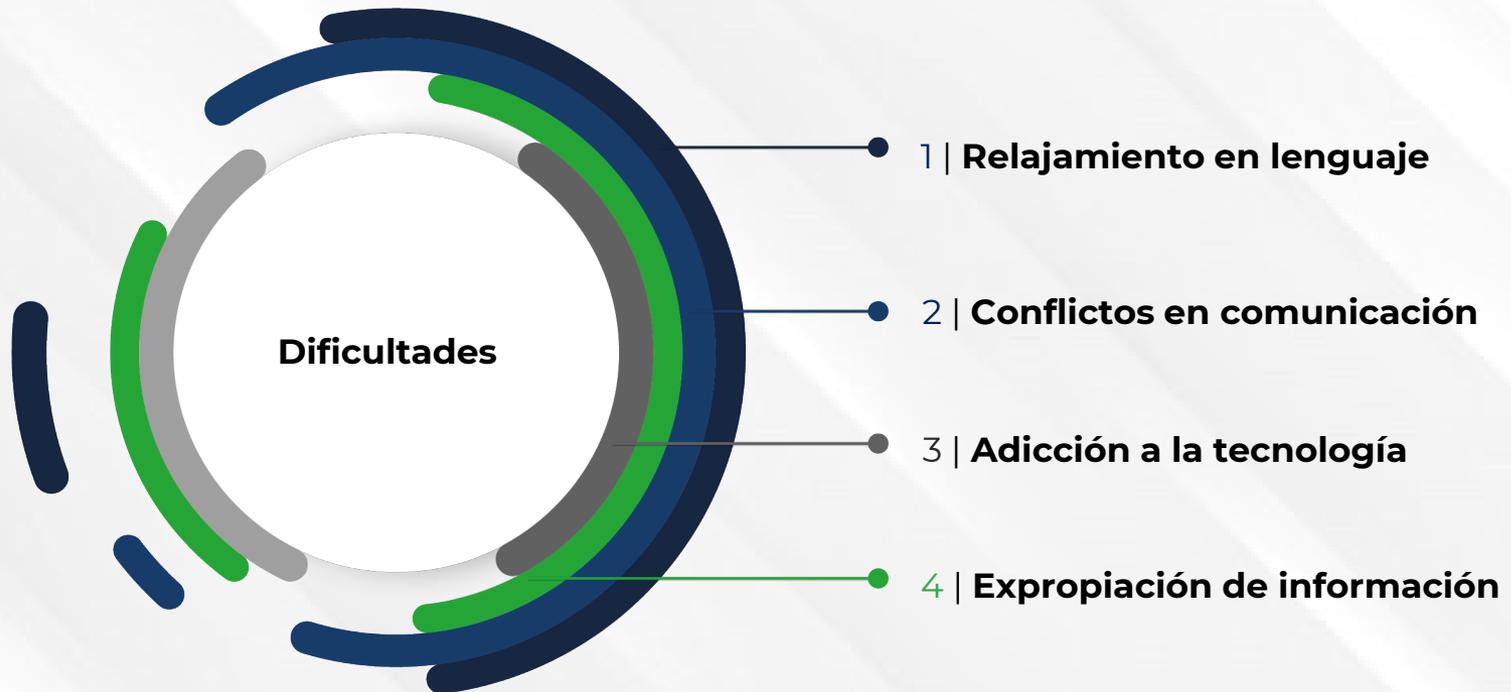
Redes sociales



EXPLICACIÓN

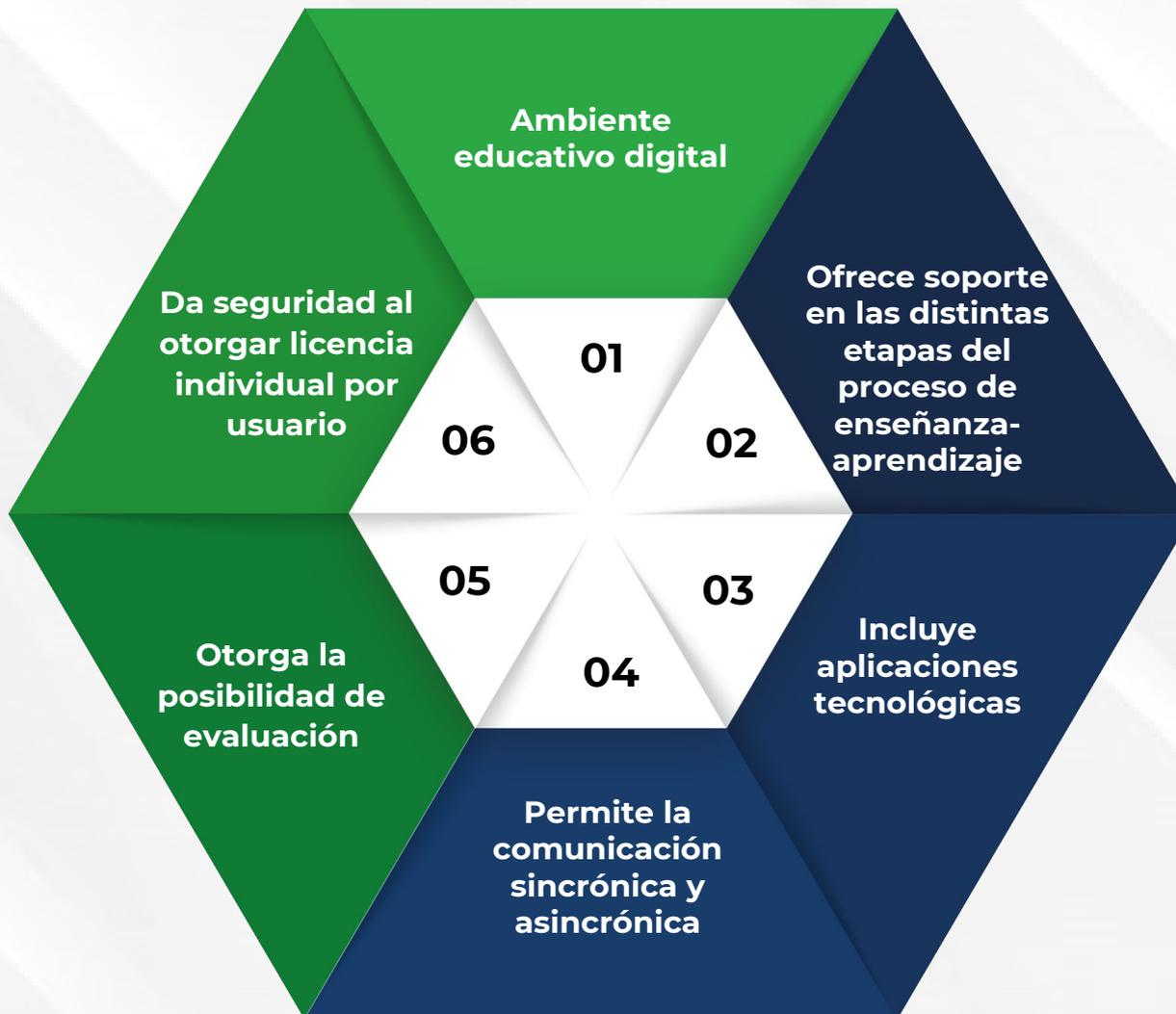


Redes sociales





Entornos virtuales de aprendizaje





Fortalezas

Espacios de fácil generación



Colaboración interna y externa



Personalización para cada estudiante



Pueden crearse portafolios de aprendizaje



Incluye el aprendizaje formal e informal



Fomenta la creatividad



Incita a la creación de comunidades de aprendizaje

Debilidades

Conocer los procesos cognitivos



Objetivos bien definidos y una meta de aprendizaje



Fuente inmersiva de tiempo en seccionar tecnología



Poco control docente del manejo de los PLE

ACTIVIDAD



Preguntas detonadoras o de reflexión:



- ¿Has participado en comunidades educativas dentro de redes sociales?
¿Cuál fue tu experiencia?
- ¿Consideras que el acceso a la educación en línea a través de tu tablet o celular es efectivo?



Los escenarios complementarios en la educación en línea se encuentran en constante evolución, ya que surgen aplicaciones tecnológicas continuamente.

Diseño de experiencias de aprendizaje

Tendencias en
tecnología educativa





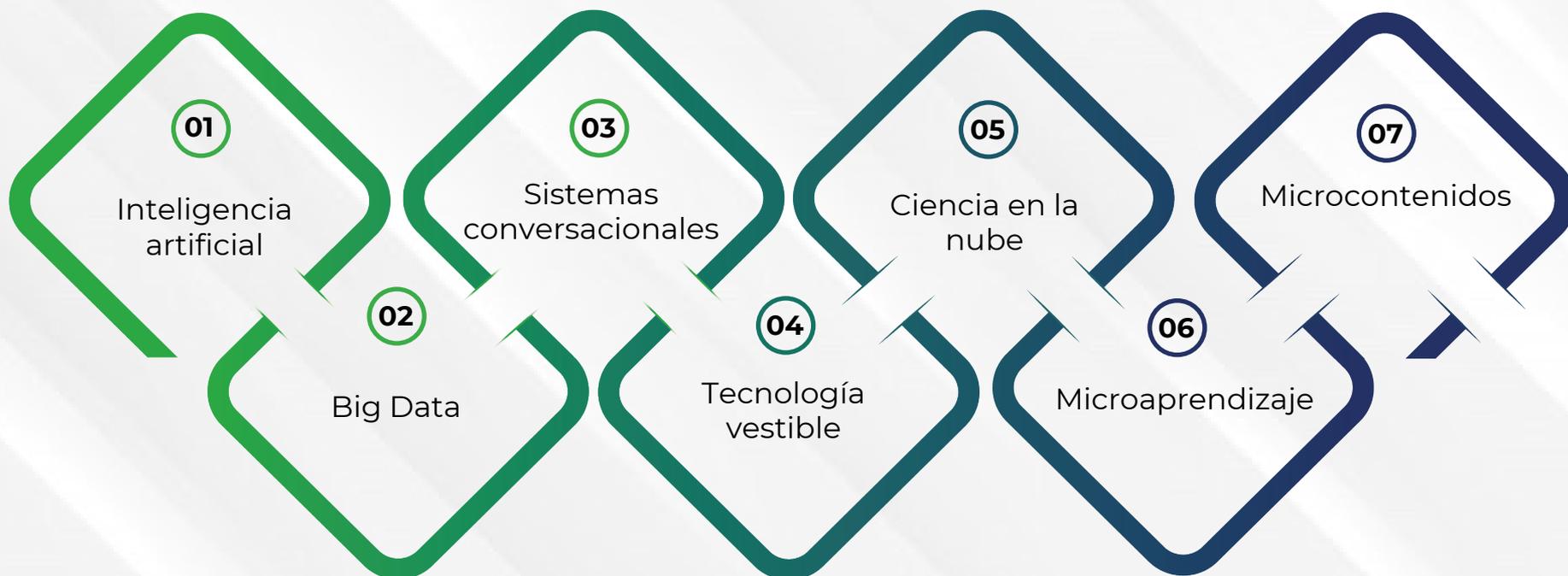
INTRODUCCIÓN



La educación presenta una evolución constante derivada de las nuevas tecnologías que emergen día con día. Estas tecnologías, al ser adaptadas a las planeaciones didácticas, se convierten en tecnologías educativas; el fin de estas es apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje para tener un mejor resultado en la obtención de conocimiento por parte de los estudiantes.

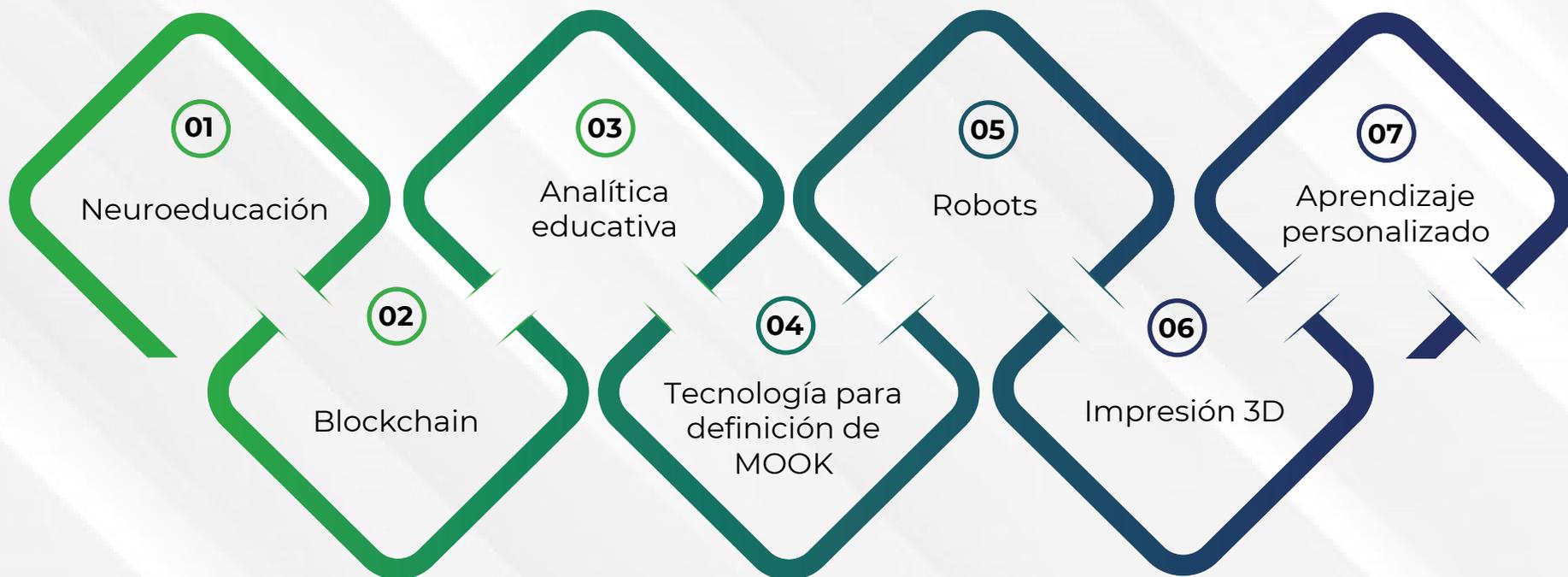


Tendencias actuales y en uso





Tendencias actuales y en uso





Tendencias actuales y en uso

- 01 Aprendizaje inmersivo-realidad virtual
- 02 Aprendizaje inmersivo-realidad aumentada
- 03 Aprendizaje inmersivo-realidad mixta
- 04 Aprendizaje adaptativo
- 05 Aprendizaje efectivo
- 06 Aprendizaje basado en juegos



El futuro de las tecnologías educativas

01

Fomentar una cultura institucional de innovación

02

Cambiar el tratamiento de su metodología de aprendizaje

03

Evaluar el aprendizaje mediante analítica para demostrar resultados

04

Diseñar espacios virtuales de aprendizaje



El papel de la tecnología en la economía



ACTIVIDAD



Preguntas de reflexión:



-  ¿Crees que las escuelas con modelos tradicionales pueden seguir siendo opción en un futuro?
-  Expón alguna tendencia educativa que hayas utilizado. ¿Cuál fue tu experiencia?





Las tecnologías educativas han motivado al estudiante a buscar conocimiento en medios alternos al currículum formal, generando mayor aprendizaje y especialización, permitiéndole experimentar con tecnologías inmersivas que le dan un cambio de visión de los temas en cuestión.





Diseño de experiencias de aprendizaje

Estrategias de diseño instruccional para la adquisición de conocimiento en situaciones de aprendizaje a distancia



INTRODUCCIÓN



Es vital dominar el uso de las TIC para poder crear espacios virtuales adecuados para el aprendizaje, considerando las aplicaciones de tecnología como apoyo a la educación.

El diseño instruccional en la educación en línea sirve como garantía para validar la alineación de procesos que comprenden la creación de un ambiente de aprendizaje que incluya contenido didáctico adaptado a la modalidad en línea.



Diseño instruccional y su implementación en la educación en línea

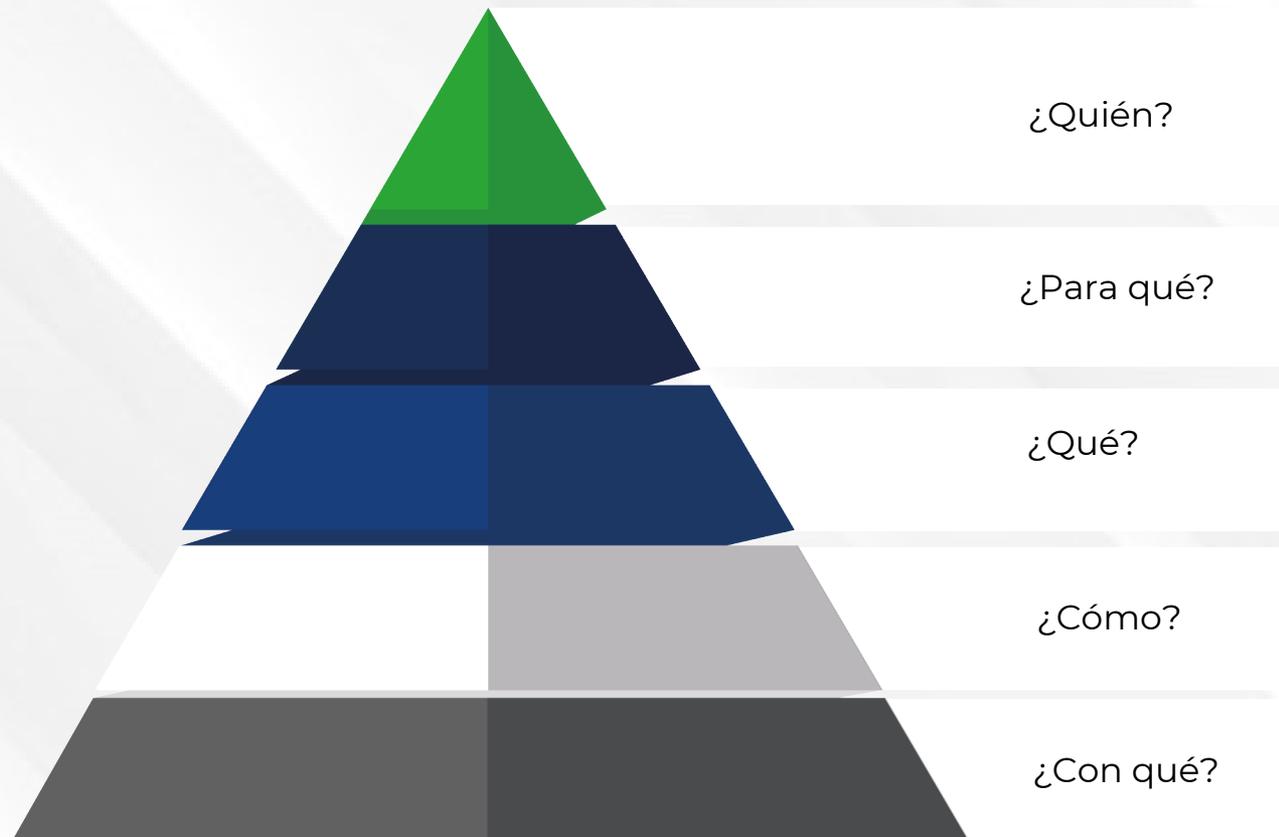
Dimensiones
tecnológicas



Dimensiones
didácticas



Guía para obtener un diseño instruccional



EXPLICACIÓN



EXPLICACIÓN



ACTIVIDAD



Preguntas detonadoras o de reflexión:



- ¿Cuál es la relevancia principal que encuentras en el diseño instruccional para la educación en línea?
- ¿Cuáles son los principales componentes que crees que debe conformar un modelo de diseño instruccional para la educación en línea?
- ¿En qué se diferencia del modelo presencial?



Es importante seguir un modelo de diseño instruccional adaptado a la educación en línea para poder lograr los objetivos y metas del programa educativo.



Dentro de este modelo se encuentra la inclusión de tecnología en la que el diseño instruccional garantiza su uso como apoyo, no como sobreposición al aprendizaje.

Diseño de experiencias de aprendizaje

Creación de experiencias
innovadoras de aprendizaje



INTRODUCCIÓN

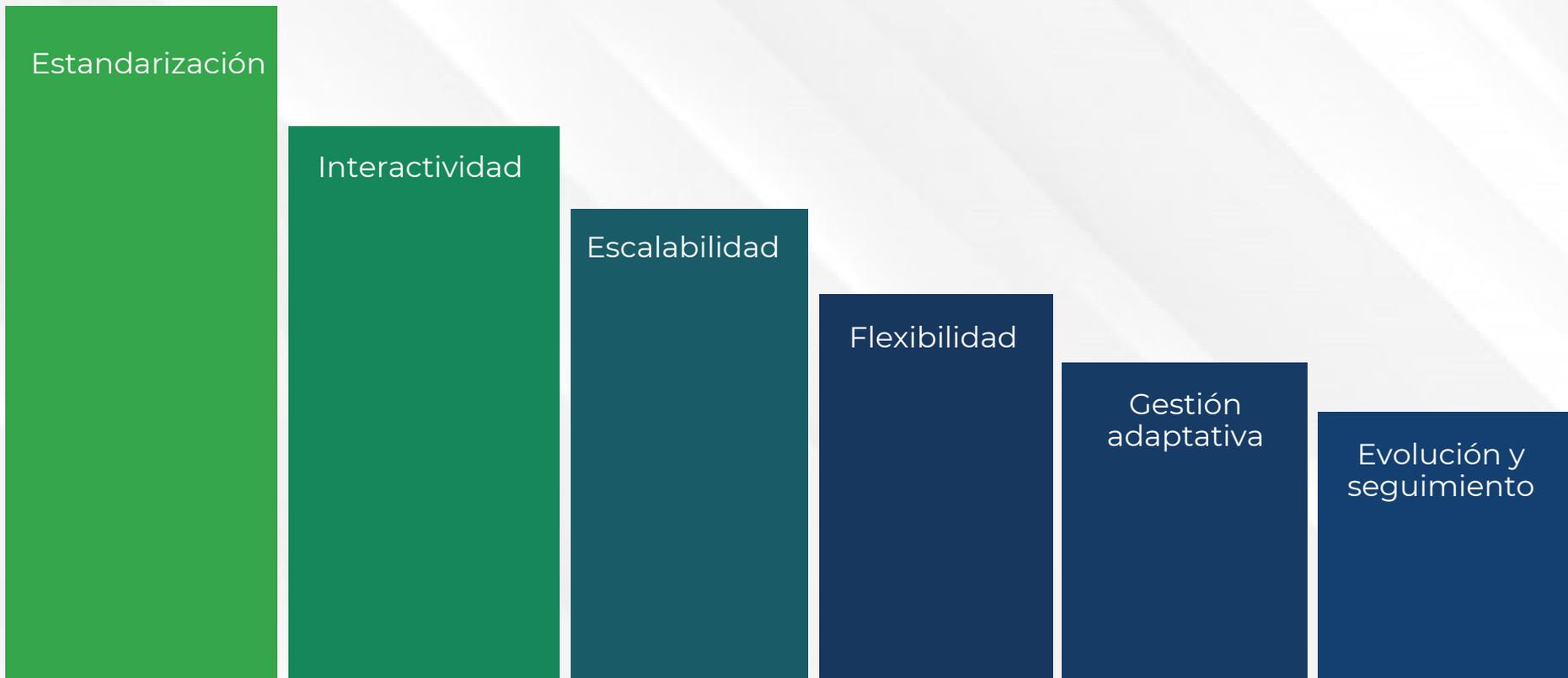


Para poder crear una buena experiencia en educación en línea, donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve de manera efectiva, es necesario considerar componentes de apoyo tanto tecnológicos como de aprendizaje. Dentro de la parte tecnológica se encuentran la plataforma tecnológica (LMS) y los recursos técnicos, mientras que en el componente de aprendizaje se encuentran los recursos didácticos.



Requerimientos de plataformas digitales

Plataformas educativas



EXPLICACIÓN



Tipos de plataforma educativa

-  Comercial
-  Libre
-  En la nube



Recursos tecnológicos en los ambientes virtuales de aprendizaje



Acceso a internet

Correo electrónico

Videoconferencias

Grupo de trabajo

Biblioteca digital



Recursos educativos

Clasificación didáctica

Instrucción

Ejecución

Colaboración

Evaluación

EXPLICACIÓN



EXPLICACIÓN



Criterios en el diseño instruccional de recursos educativos

- ✔ **Textual:** código verbal como sistema simbólico con reproducción electrónica.
- ✔ **Auditivo:** códigos de sonido ambiental o palabra oral.
- ✔ **Audiovisual:** representaciones multimedia en video (video tradicional, video 3D, video 360° y video interactivo.).
- ✔ **Aplicación:** confirmación de aprendizaje mediante ejercicio, simulación, juego educativo e inmersión.
- ✔ **Colaboración:** interacción para potencializar aprendizaje de un tema.



ACTIVIDAD



Preguntas detonadoras o de reflexión:



- ¿Cuáles son los elementos específicos que sugieres cambiar en la experiencia de educación en línea del caso presentado?
- ¿Cuáles son los recursos didácticos que consideras que son de mayor efectividad para el aprendizaje?



La institución debe considerar la estabilidad de su plataforma educativa y mantener una estructura permanente dentro de la misma, que brinde a sus usuarios un uso intuitivo y continuo, además, la selección de la plataforma debe ir acorde a las necesidades de la institución.

