

Guía para el Profesor

Tecnologías y ambientes de aprendizaje a
distancia

ÍNDICE

Introducción	3
Aprendizaje basado en proyectos	3
Competencias del curso	5
Metodología del curso	5
Temario	6
Recursos especiales.....	6
Evaluación	6
Notas de enseñanza por tema	8

Introducción

El presente documento tiene la finalidad de mostrarte información esencial para la impartición del curso de nivel maestría que facilitarás. Este manual te será de utilidad para:

1. Conocer en qué consiste la metodología de aprendizaje basado en proyectos y cómo se aplica en las Maestrías de Universidad Tecmilenio.
2. Revisar la metodología del curso a impartir.
3. Identificar las competencias a desarrollar en cada módulo.
4. Conocer los mecanismos de evaluación del curso.
5. Conocer y aplicar las notas de enseñanza, es decir, las recomendaciones y sugerencias específicas de parte del equipo de Diseño Académico para optimizar la impartición de la asignatura.

Lo anterior te ayudará a encaminar todos tus esfuerzos para lograr los objetivos y competencias del curso con sus estudiantes.

Es importante mencionar que algunos cursos de maestría requieren de recursos especiales, por lo que agregamos una sección en este documento que deberás revisar oportunamente y con detenimiento para poder tener el material listo con antelación.

¡Gracias por aportar tu conocimiento y experiencia a la enseñanza de este curso!

Aprendizaje basado en proyectos (adaptación)

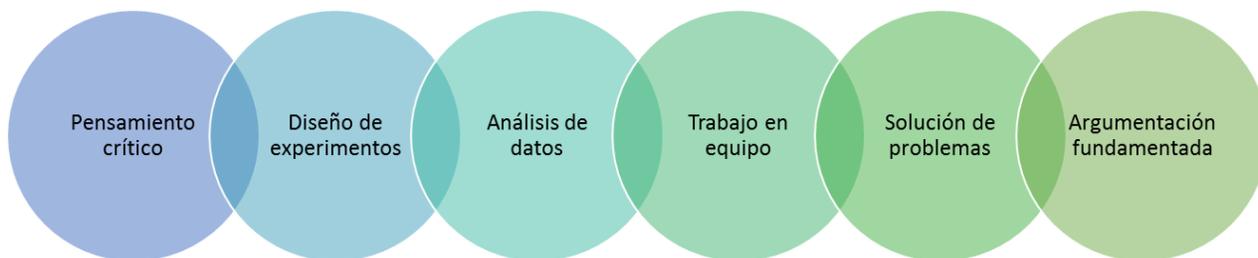
La Universidad Tecmilenio seleccionó el método de proyectos como una de sus técnicas didácticas para promover el aprendizaje significativo con un enfoque constructivista en un modelo educativo por competencias.

El propósito de utilizar una **versión adaptada del aprendizaje basado en proyectos** en los programas de maestría de la Universidad Tecmilenio, es brindar a los estudiantes la oportunidad de enfrentar situaciones que los lleven a interiorizar, comprender y aplicar aquello que aprenden. Se espera que los alumnos utilicen estos conocimientos como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven, desarrollando así el compromiso con la sustentabilidad como parte de su formación integral.

¿En qué consiste el aprendizaje basado en proyectos?

El aprendizaje basado en proyectos emerge de una visión de la educación en la cual los participantes toman responsabilidad de su propio aprendizaje. Así, los alumnos aplican los conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo del curso, los integran a su experiencia actual y estimulan su capacidad de toma de decisiones, liderazgo y responsabilidad.

El participante, al estudiar bajo esta técnica, desarrolla competencias como:



Lo anterior conduce a atractivas experiencias de aprendizaje que involucran a los participantes en proyectos complejos del mundo real.

En la organización de aprendizajes a partir del método de proyectos, el poner al alumno frente a una situación problemática real favorece un aprendizaje más vinculado con el mundo fuera de la institución educativa. Esto le permite adquirir conocimiento mediante la aplicación y no de manera fragmentada o aislada.

¿Cuál es tu papel como maestro impartidor o facilitador en el aprendizaje basado en proyectos?

Como facilitador del curso, es necesario tener conocimiento sobre diferentes metodologías para la administración de proyectos. También se recomienda ampliamente leer y revisar las instrucciones de las evidencias varias veces antes de iniciar el proyecto.

El facilitador puede promover el éxito del proyecto al crear condiciones óptimas de trabajo y, sobre todo, al proveer de retroalimentación oportuna a los participantes. Dar retroalimentación oportuna es fundamental para encaminar las propuestas de solución a proyectos viables que el alumno logre finalizar en el tiempo establecido para el curso. Recuerda que este modelo está centrado en el alumno y, por lo tanto, tu rol es más de asesor y colega, no tanto el de un profesor tradicional.

Te recomendamos, además, que identifiques los recursos adicionales (libros, especialistas, materiales en línea) y herramientas tecnológicas (computadoras, impresoras, celulares, tabletas) que facilitarán la realización del proyecto. El facilitador debe hacer hincapié en que los participantes deben hacer buen uso los recursos para llevar a cabo el proyecto, evitando que éste sea muy ambicioso y se torne irrealizable por falta de herramientas o, por el contrario, que el proyecto sea deficiente y no aproveche los materiales disponibles.

Revisa la sección de **metodología del curso** para averiguar cómo se aplica el aprendizaje basado en proyectos en esta asignatura.

Competencias del curso

Al finalizar el curso **Tecnologías y ambientes de aprendizaje a distancia**, el participante deberá haber desarrollado y adquirido las siguientes competencias de posgrado en toda su extensión:

Competencia 1	Competencia 2
Propone la mejor opción de recursos tecnológicos, para que sean aplicados en la educación a distancia.	Diseña soluciones para crear un ambiente de aprendizaje dentro de la educación a distancia.

Metodología del curso

El curso **Tecnologías y ambientes de aprendizaje a distancia** está diseñado bajo el modelo de **aprender haciendo** que caracteriza a la Universidad Tecmilenio. A través del mismo, adquirirás conocimientos, habilidades y actitudes con los que podrás demostrar tu **saber** y tu **saber hacer**. Para lograr este objetivo, realizarás diversas actividades y evidencias, reforzarás/ampliarás tu conocimiento con el estudio del contenido, y compartirás tus experiencias y aprendizajes con otros profesionistas.

Este curso tiene dos módulos, de cuatro temas cada uno. Las actividades tienen el propósito de aplicar el conocimiento y experimentar con los conceptos vistos en los temas. Las evidencias del curso están encaminadas a resolver un problema a través de un proyecto.

Para la realización de tu proyecto, deberás:

- Revisar el manual de proyecto (ver Evidencia 1).
- Definir la problemática a resolver, identificar antecedentes y contexto.
- Elaborar una fundamentación conceptual y proponer una solución.
- Elaborar un resumen ejecutivo y un reporte de proceso.

No olvides revisar la sección de evaluación para conocer a detalle la ponderación de cada entregable.

¡Bienvenido(a) a esta experiencia de aprendizaje!

Evidencias

Las evidencias se deben enviar a través de la plataforma Blackboard en la fecha indicada.

La **evidencia 1** de este curso corresponde a la revisión del manual del proyecto, la delimitación de la problemática y los antecedentes. En este entregable se determina el objetivo del proyecto y se presenta un análisis de contexto. Las instrucciones se encuentran en el apartado de Evidencias.

La **evidencia 2** corresponde a la fundamentación y propuesta de solución, y las instrucciones también se encuentran en el apartado de Evidencias. A través de ella, el participante

demostrará su capacidad de aplicar los conocimientos y habilidades que desarrolló a lo largo de los temas revisados en el curso.

La **evidencia 3** es la culminación del proyecto y las instrucciones se encuentran, al igual que las demás, en el apartado de Evidencias. En esta última evidencia, el participante elaborará un resumen ejecutivo e integrará un reporte del proceso seguido.

Tanto tú, en tu capacidad de facilitador, como los participantes, podrán revisar en cualquier momento las instrucciones y rúbricas de evaluación en la sección de Evidencias, ubicada en el lado derecho de la página principal.

Temario

Los temas que se abordarán en este curso son los siguientes:

1. La educación a distancia
2. Ambientes de aprendizaje a distancia
3. Análisis de los ambientes de aprendizaje a distancia
4. Planeación de los ambientes de aprendizaje a distancia
5. Desarrollo de los ambientes de aprendizaje a distancia
6. Implementación de los ambientes de aprendizaje a distancia
7. Evaluación de los ambientes de aprendizaje a distancia
8. Acreditación y certificación de la educación a distancia

Recursos especiales

El libro de texto que deberán adquirir los participantes es el siguiente:

- Bates, T. (2011). *La tecnología en la enseñanza abierta y la educación a distancia*. (2ª ed.). México: Trillas.
SBN: 9786071706263

Las explicaciones de cada tema en Blackboard no sustituyen de ninguna forma la necesidad de adquirir el libro de texto que ha sido designado para este curso. Es importante hacer hincapié en esto con los participantes desde el inicio del curso.

Evaluación

La evaluación del curso se estructura de la siguiente manera:

Unidades	Instrumento Evaluador	Puntos
2	Actividades	20

Unidades	Instrumento Evaluador	Puntos
3	Evidencias	70
1	Examen final	10
Total		100 puntos

Dichos productos se entregarán de acuerdo a la siguiente agenda, que será definida una vez que se hayan **validado fechas y valores con la información disponible en el sistema:**

Actividad	Semana de entrega	Ponderación
Actividad 1	2	10
Evidencia 1	2	20
Actividad 2	3	10
Evidencia 2	3	30
Evidencia 3	4	20
Examen final		10
Total		100 puntos

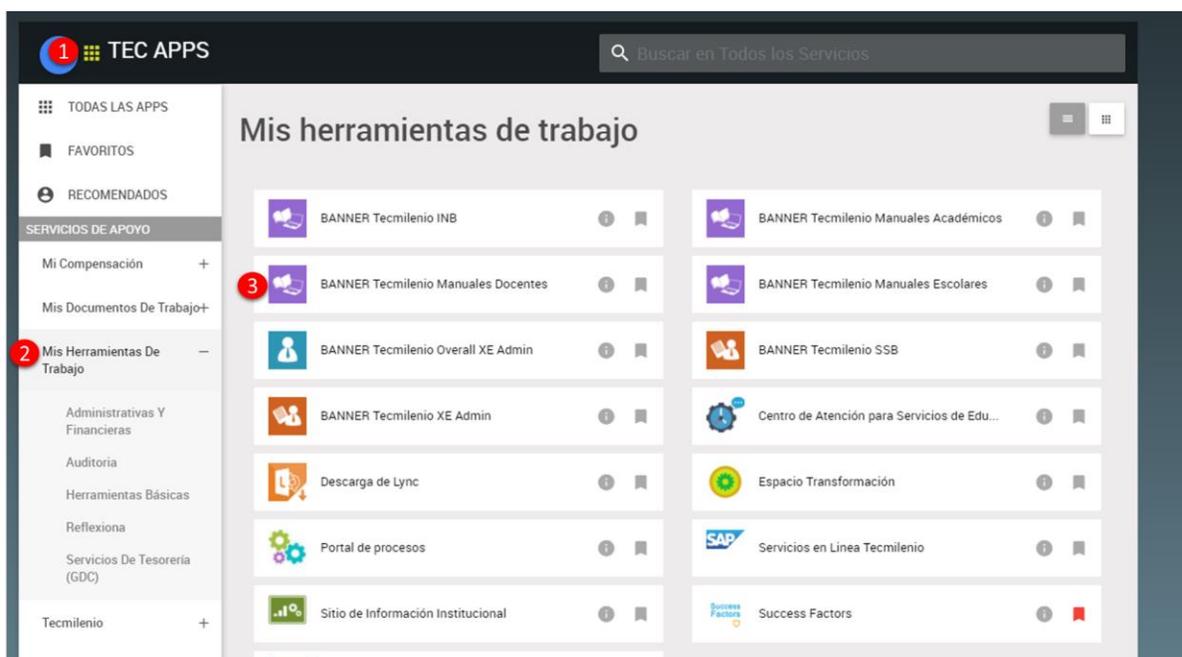
IMPORTANTE:

Estimado profesor, no olvides capturar las calificaciones de tu grupo en las fechas indicadas

Puedes ver un manual para capturar calificaciones siguiendo esta ruta en Mi espacio:
Mi espacio → TEC Apps → Mis Herramientas de Trabajo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

Si impartes clase de manera presencial, puedes ver un manual para capturar inasistencias siguiendo esta ruta en Mi espacio:

Mi espacio → TEC Apps → Mis Herramientas de Trabajo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes



Notas de enseñanza por tema

Antes de iniciar el curso, revisa de manera general los datos y conceptos proporcionados en el mismo con el fin de enriquecer previamente, si lo consideras necesario, la información que se va a impartir.

Un aspecto de gran importancia en el desarrollo de los temas es tu involucramiento como Facilitador para propiciar que la competencia del curso se cumpla. Además, debes preparar a los participantes para que vayan desarrollando propuestas de solución innovadoras a problemas actuales propios del área de estudio.

Enseguida puedes revisar las notas de enseñanza generales y por tema para este curso.

Generalidades

Para la impartición de este curso te sugerimos:

1. Revisar con tiempo la lista de entregables y la agenda en Banner para saber en qué temas y semanas se deben realizar las actividades.
2. Revisar el manual de Blackboard para conocer las mejores formas de mantener una comunicación constante y efectiva con los estudiantes, despejar dudas y motivarlos. Puedes ver un tutorial de la plataforma en esta liga:
<https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkOHVLaGo3WC1qUDA/view?usp=sharing>
3. Revisar periódicamente el foro de dudas en Blackboard para resolver las preguntas e inquietudes de los participantes acerca de las actividades y la evidencia.
4. Motivar al alumno a participar y realizar sus actividades a tiempo.
5. Proveer retroalimentación constante de las actividades que realizan los participantes.

6. Elaborar una Agenda y subirla a la plataforma para que los participantes puedan visualizar de manera esquemática los temas y actividades que deberán revisar cada semana.
7. Enriquecer el curso con videos o lecturas adicionales.
8. Realizar una sesión inicial para dar una bienvenida al curso y explicar en qué consiste, además de 4 sesiones sincrónicas para repasar los temas revisados y resolver las diferentes dudas que puedan surgir. Para estas sesiones, se utilizará la herramienta de Blackboard Collaborate, que permite incluso grabar la sesión para que los alumnos que no logren asistir puedan consultarla en otro momento. NOTA: dadas las características de nuestros estudiantes de maestría, se recomienda que las sesiones se lleven a cabo después de las 6 de la tarde.
Puedes ver una **guía para el uso de Blackboard Collaborate** haciendo clic en este enlace:
<https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkbmd3U3FYZjNtZTA/view>
Puedes ver una **guía para organizar las sesiones sincrónicas** haciendo clic en este enlace:
<https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkDjA5bzNCNmIIWW8/view?usp=sharing>
9. Recordar (opcionalmente) a los participantes acerca de las entregas de sus actividades por medio de la sección de Avisos de Blackboard.

Tema 1

1. Se puede ilustrar en México que el uso de la educación a distancia en los años sesentas y setentas fue básico, con posibles portadas de revistas y cuentos que anunciaban carreras técnicas a distancia.
2. Se puede hacer una encuesta en el grupo sobre los familiares, que así se prepararon u obtuvieron un título o certificado.
3. Enfatice en la diferencia entre los roles tradicionales del alumno y docente, y los roles necesarios dentro de la educación a distancia.

Tema 2

1. Se sugiere buscar la historia de la educación a distancia en América Latina y comparar el desarrollo y avance que se ha tenido en varios países, y conocer la posición de México en este sentido.
2. Sería muy adecuado contextualizar al grupo y quizás homologar los niveles a los que pertenecen la mayoría de los integrantes; sería enriquecedor si hubiera gran diversidad, mezclar niveles para obtener perspectivas diferentes.
3. Explique al alumno las diferencias principales de la educación virtual, mixta y en línea.

Tema 3

1. Buscar un programa o materia que se imparta de manera presencial, y otro que sea de manera virtual o a distancia, y encontrar diferencias o semejanzas, explicar que todo debe desarrollarse con base en las ideas de creación y necesidad, materias con el mismo nombre, pero para usarse en modalidades diferentes, no pueden ser o tener el mismo contenido en una planeación.
2. Buscar las actividades en línea más adecuadas, para una materia que se va a impartir de manera virtual, empleando recursos como los que nos presenta TEMOA.
3. Explique cómo se realiza la evaluación integral del currículum.

Tema 4

1. Explique a detalle qué es una metodología para la educación a distancia.
2. Revise con los alumnos los modelos de PRADDIE y PACIE, para encontrar las diferencias y su aplicabilidad en el proyecto.
3. Brinde ejemplos de cómo esquematizar un modelo instruccional como el PRADDIE.

Tema 5

1. Puede solicitar instrumentos o herramientas de evaluación de una materia impartida de manera presencial y determinar qué instrumentos de evaluación se pueden aplicar para la modalidad a distancia.
2. Puede pedir una investigación sobre diferentes modelos de evaluación para recursos en línea como son los foros, chats y wikis.
3. Enfatique los aspectos de confiabilidad y validez que se consideran en la evaluación educativa.

Tema 6

1. Se pueden revisar no solo varias plataformas educativas a nivel nacional, sino internacional que incluso ya han evolucionado aún más con la realidad aumentada y los 3D (Secondlife).
2. Se requiere Internet en la sesión presencial, favor de solicitar acceso a un laboratorio de cómputo o bien que los alumnos lleven su propio equipo.
3. El estudiante podría hacer su propio storyboard o guion instruccional con los requerimientos de la página o del software que haya elegido como algo adicional, pero hacerle ver que aunque no se le pide ahora, es un elemento básico para el desarrollo real de los proyectos.

Tema 7

1. Se pueden elaborar rúbricas, para evaluar el servicio de soporte técnico, de los materiales didácticos de una materia o incluso de la atención que brinda un asesor. Podría ser interesante desarrollar entre todos alguna en especial
2. Las evaluaciones se hacen sobre todo por los tiempos, accesos y recursos que se usan, pero eso no dista mucho en algunos casos que solo se emplean páginas web simples o blogs para hacerlo, valdría la pena quizás hacer una comparación de estos dos casos.
3. Explique a los alumnos sobre las secciones que componen cada uno de los bloques; de inicio, académico y de cierre.

Tema 8

1. Basándose en el ejemplo de checklist elaborado por Zapata, elaborar un documento que sirva para evaluar la operabilidad o funcionalidad de una plataforma educativa.
2. Recordemos que la plataforma o software que pueden usar los alumnos es: Claroline o AtTutor y el acceso podrá ser regulado con password, así que solicitar a los alumnos la clave para que se pueda evaluar.
3. Explique a los alumnos los requisitos que debe cumplir una institución de educación superior de carácter público o privado que desea ser asociada a la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior en México (ANUIES).