



Aprendizaje Virtual

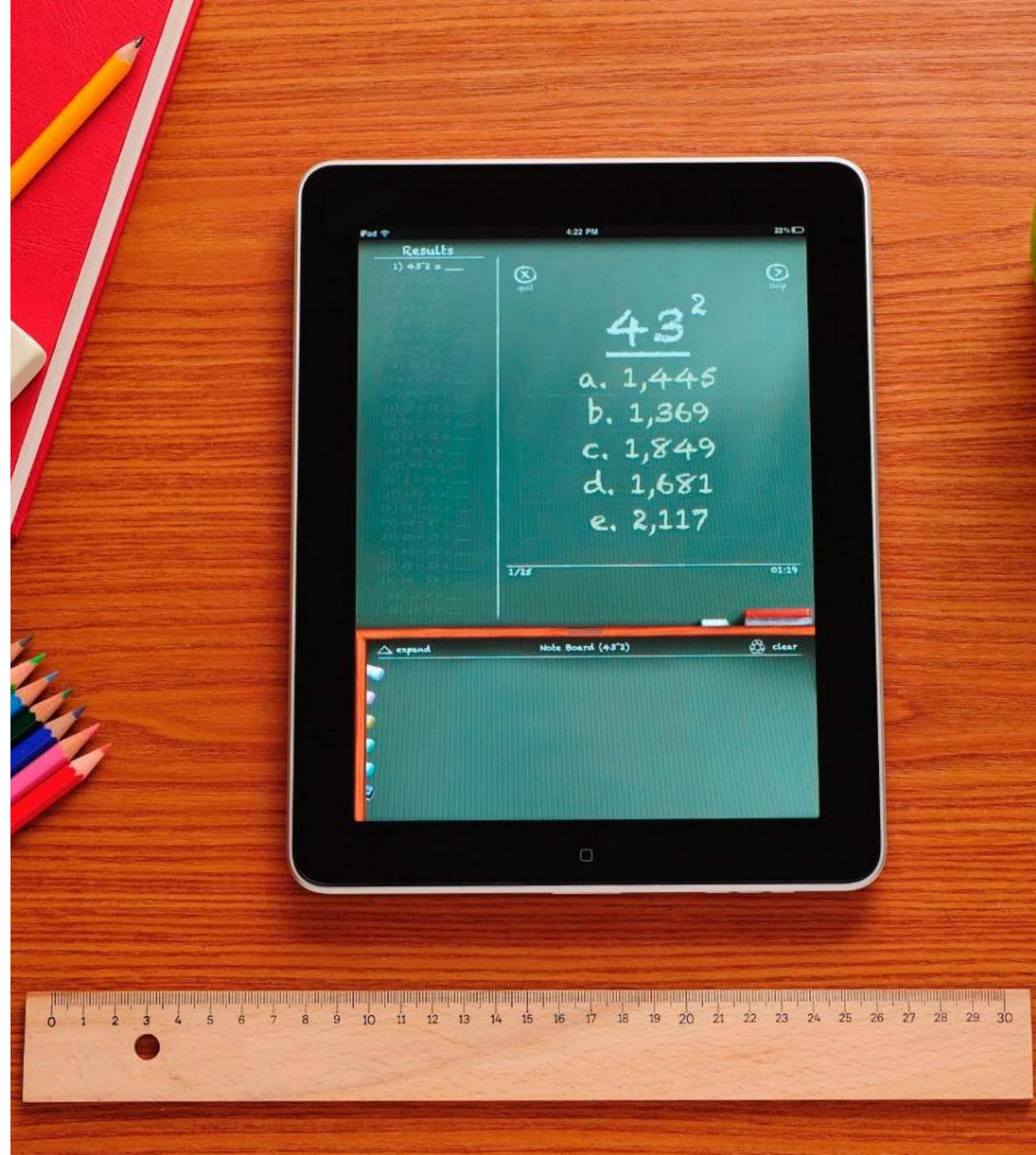
MTI. Héctor Guedea

Contacto del docente

- Correo electrónico: me@hectorguedea.com
- Página Web: www.hectorguedea.com
- Facebook: www.fb.com/hectorguedea
- Twitter: @h_guedea

Objetivo de la asignatura

El alumno poseerá conocimientos de las nuevas modalidades de aprendizaje, adaptando las tecnologías de información y entornos virtuales, para el logro de objetivos educativos.



“Moldeamos nuestras herramientas y luego éstas nos moldean”

– Marshall McLuhan

Contenido programático

Unidad 1: Ambientes de aprendizaje

1.1 Aproximación

1.2 Sociedad de la información y del conocimiento

1.3 El papel de la educación en la sociedad del conocimiento

1.4 Declaraciones de la UNESCO

1.5 Nuevas tecnologías

1.6 Educación a Distancia

1.6.1 Características

1.6.2 Carreras afines a la Educación a Distancia

1.6.3 El aula virtual

1.6.3.1 Concepto de aula virtual

1.6.3.2 Modalidades educativas de un aula virtual

1.7 Dimensiones y actividades de enseñanza y aprendizaje

1.7.1 Comunidades virtuales de aprendizaje

1.7.2 Aprendizaje basado en el uso autónomo de recursos

1.7.3 Búsqueda de información en internet

1.7.4 Las discusiones virtuales

1.7.5 El trabajo mediante proyectos electrónicos

1.7.6 Las investigaciones virtuales

1.8 Orientaciones para el uso eficiente de un aula virtual

Unidad 2: Nuevas tecnologías en la docencia no presencial

2.1 Entornos de enseñanza-aprendizaje	2.6 Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje
2.1.1 Educación a distancia-educación virtual	2.6.1 Modelo de evaluación
2.2 Característica de la producción de conocimientos en entornos virtuales de aprendizaje	2.6.1.1 Evaluación interna
2.3 Diseño de materiales docentes multimedia en entornos virtuales	2.6.1.2 Evaluación externa
2.4 Calidad en los procesos de formación de entornos virtuales	2.6.1.3 Resultados académicos
2.5 La acción docente en entornos virtuales	
2.5.1 La formación docente para la educación virtual	
2.5.2 Metodología didáctica en entornos virtuales	

Unidad 3: Sistemas digitales de enseñanza-aprendizaje

3.1 E-learning y entornos virtuales de aprendizaje

3.1.1 El m-learning como tendencia

3.1.2 M-learning empresarial

3.1.3 M-learning educativo

3.2 Blended-learning. Un modelo integrado de enseñanza-aprendizaje

Unidad 4: El profesor en los sistemas digitales de enseñanza-aprendizaje

4.1 El profesor en entornos virtuales

4.2 La figura de los profesionales de la educación

4.3 Profesores a distancia

4.3.1 Compromisos y tareas

4.4 El tutor en los sistemas digitales de enseñanza-aprendizaje

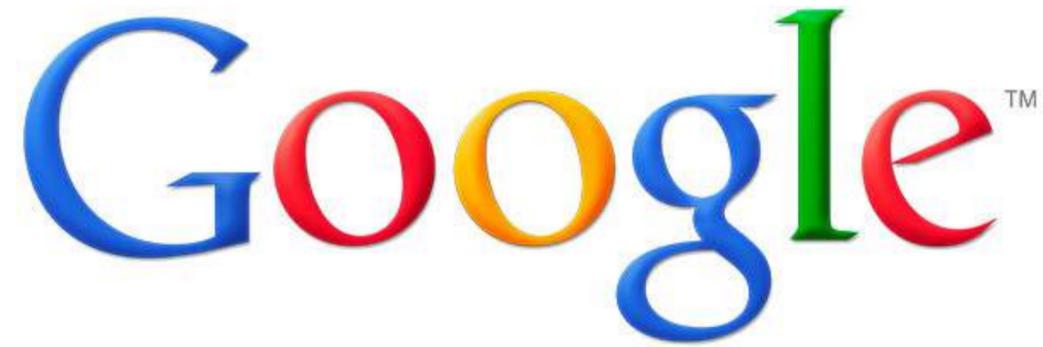
4.5 La formación de docentes en educación virtual

Evaluación



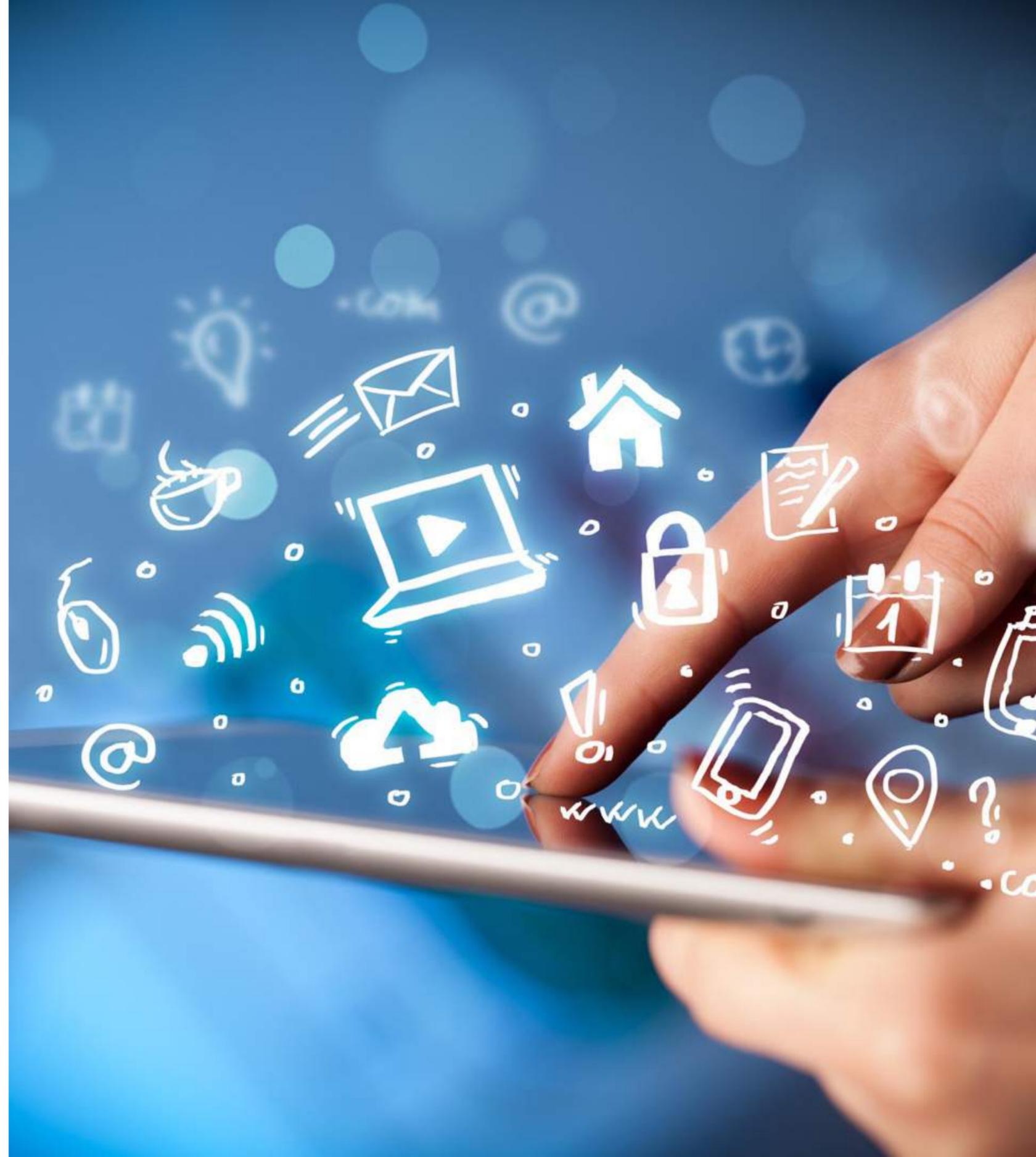
Fuentes de investigación

- Todo está en la red, pero no todo es fuente fidedigna.
- Ninguna referencia debe contener como única fuente *Wikipedia*, sin embargo, si pueden consultarla.

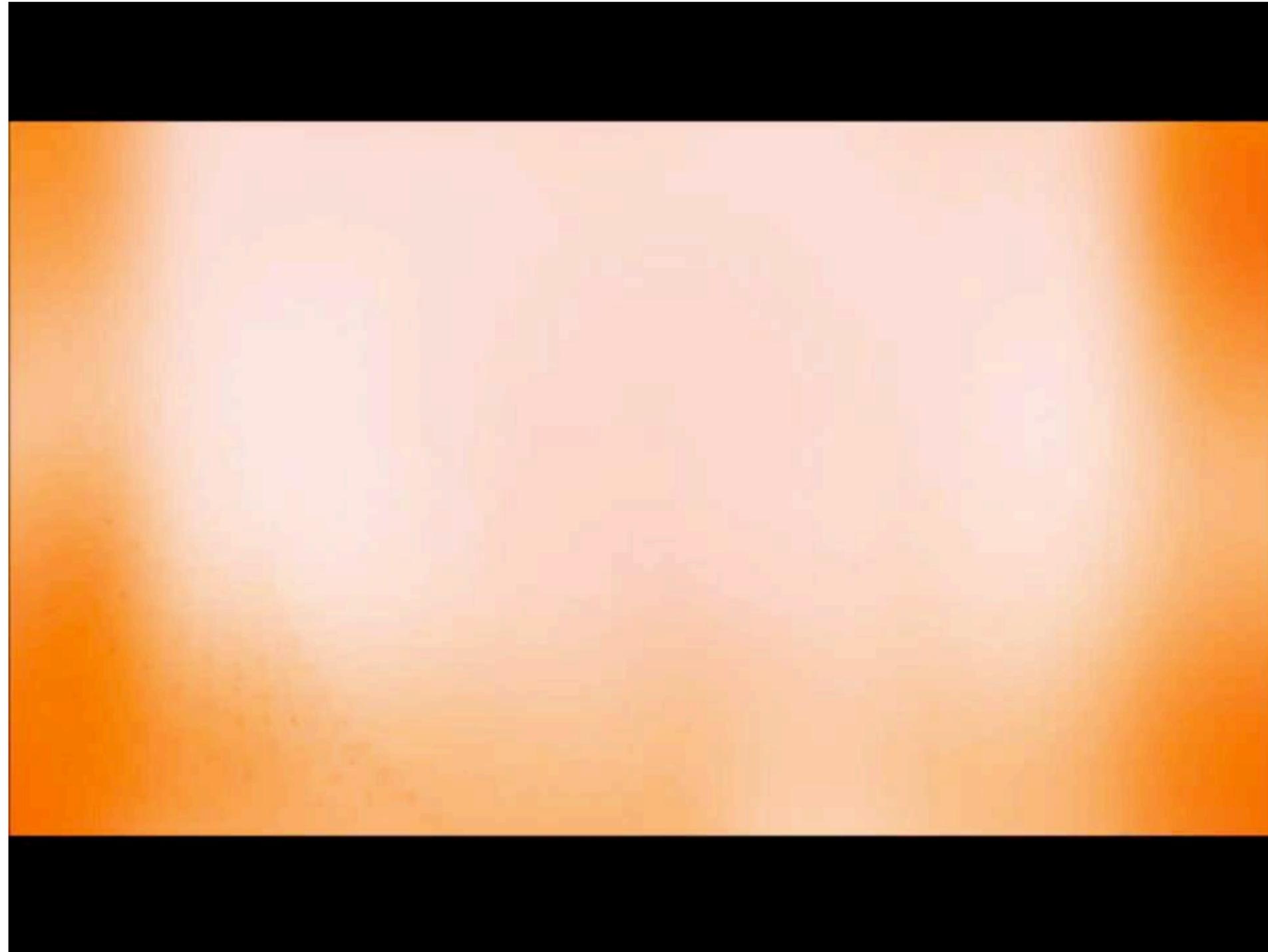


UNIDAD 1

Ambientes de aprendizaje



Introducción: ¿Qué es el aprendizaje virtual?



La tecnología no lo es todo

“...el aprendizaje no ocurrirá a menos que exista una sólida plataforma pedagógica que permita el óptimo desarrollo de modelos de enseñanza aprendizaje que repercuten en los perfiles educacionales...”

– **Margarita Molina Avilés, investigadora de la UNAM**

Sociedad de la información y el conocimiento

- Frente a la convergencia digital de los medios de comunicación e información del Siglo XXI, la permanente innovación tecnológica es un evidente futuro que se vislumbra; otro escenario teórico que se ha generado en los últimos años, es el de su contextualización social dentro del nacimiento de la llamada ***Sociedad de la Información y del Conocimiento*** (SIC).
- Donde, aquella futurista ***aldea global***, del visionario McLuhan, hoy se cristaliza como una constante en nuestra vida.

Sociedad de la información y el conocimiento

- Entonces, definimos...
- La **sociedad de la información** hace referencia a la creciente capacidad tecnológica para almacenar cada vez más información y hacerla circular cada vez más rápidamente y con mayor capacidad de difusión. Referencia que inicia en los años setenta y ochenta.
- A partir de los noventa, con el acceso a Internet y los avances tecnológicos y socio culturales, nace la **sociedad del conocimiento** se refiere a la apropiación crítica y selectiva de la información protagonizada por ciudadanos que saben como aprovechar la información.

Actividad 1: Sociedad de la información y el conocimiento

- Exposición en equipos de 10 minutos:
 - Historia de los términos
 - El papel de la educación en la sociedad del conocimiento
 - Declaraciones de la UNESCO sobre la Sociedad del Conocimiento o “Sociedad del saber”
- Materiales: Powerpoint, Imágenes, Documentos electrónicos
- Tiempo aproximado de realización: 40 minutos

Nuevas tecnologías

¿Cuáles son las nuevas tecnologías?

¿Para qué sirven en la educación?

¿Cuáles son las principales ventajas y desventajas?



Para cualquier apoyo tecnológico en la educación es indispensable conocer los objetivos de enseñanza.

No lo olvides

Blog

- Escenario idóneo para potencialidad la opinión y reflexión del alumno.
- Brinda espacio para compartir recursos y tareas .
- Enriquecer la información con multimedios (*multimedia*)
- Por su propiedad interactiva y participativa, permite la retroalimentación de parte del docente y/o alumnos.



WORDPRESS

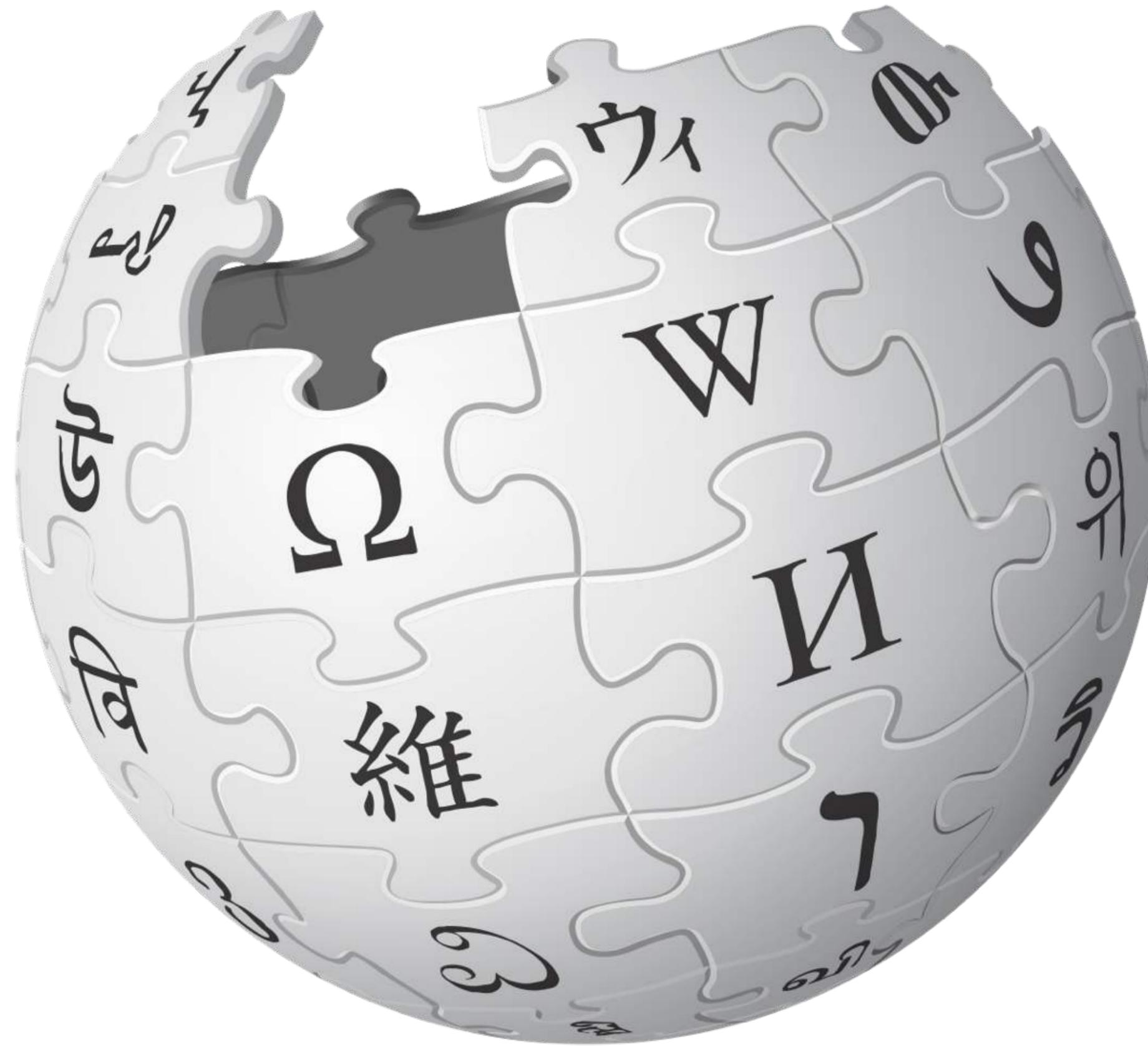
VS



Blogger

Wiki

- Aprendizaje colaborativo y compartido
- Promueve el trabajo en grupo
- Espacio para elaboración y presentación de textos académicos
- Creación de portafolios electrónicos
- Aumento en la participación y comunicación entre estudiantes.



Redes sociales

- Generar compromiso. El uso racional de estas herramientas para comunicarse e interactuar requiere la participación activa de los estudiantes e incluye oportunidades para lo que se denomina “compromiso emocional”.
- Aprendizaje Social, postula la teoría de aprendizaje de Albert Bandura que “las personas aprenden el uno del otro , a través de la observación , la imitación y modelado”.
- Fomentar el dialogo y la inteligencia colectiva.
- El aprovechamiento del tiempo fuera del aula de clase.



Foros de discusión

- Refuerza el aprendizaje y mejora su significatividad.
- Permite conocer las actitudes de los alumnos frente a ciertos temas.
- Favorece el desarrollo de habilidades sociales mediante la interacción.
- Ayuda a mejorar las habilidades de comunicación escrita.



Tecnologías móviles

- Permite la comunicación en tiempo real entre alumnos, profesores y directivos. Con el uso de redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea.
- Agiliza la distribución de contenidos y materiales. Servicios como *Dropbox* permiten almacenar y compartir información a través de la red.
- *Ubicuidad*, elimina la barrera geográfica en el aprendizaje.
- Promueve que los estudiantes sean más activos durante el proceso de aprendizaje. Ya sea por medio de realizar investigaciones, juegos interactivos y más.



Copyright 2001 by Randy Glasbergen.
www.glasbergen.com



“Sometimes you’re a cell phone, sometimes you’re a web browser, sometimes you’re a contact manager. You have multiple personality disorder.”

- “A veces eres un teléfono, a veces eres un navegador web, a veces eres una agenda. Tienes *trastorno de la personalidad múltiple*.”

Herramientas *e-learning*

- Herramientas que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia.
- Desaparecen las barreras espacio-temporales.
- Formación flexible.
- Se facilita y estimula que el alumno se constituya en el centro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, participando de manera activa en la construcción de sus conocimientos. El profesor ya no es la principal fuente de información.



Tendencias de tecnología educativa



Aula Invertida: *Flipped Classroom*

Adaptado por equipo Theflippedclassroom

Modelo “tradicional”

The Flipped Classroom

Tomado de: <http://steedie.wordpress.com>

Modelo “flipped”

The Flipped Classroom

Analítica del aprendizaje: *Learning Analytics*



¿Otras nuevas tecnologías existen que apoyen a la educación?

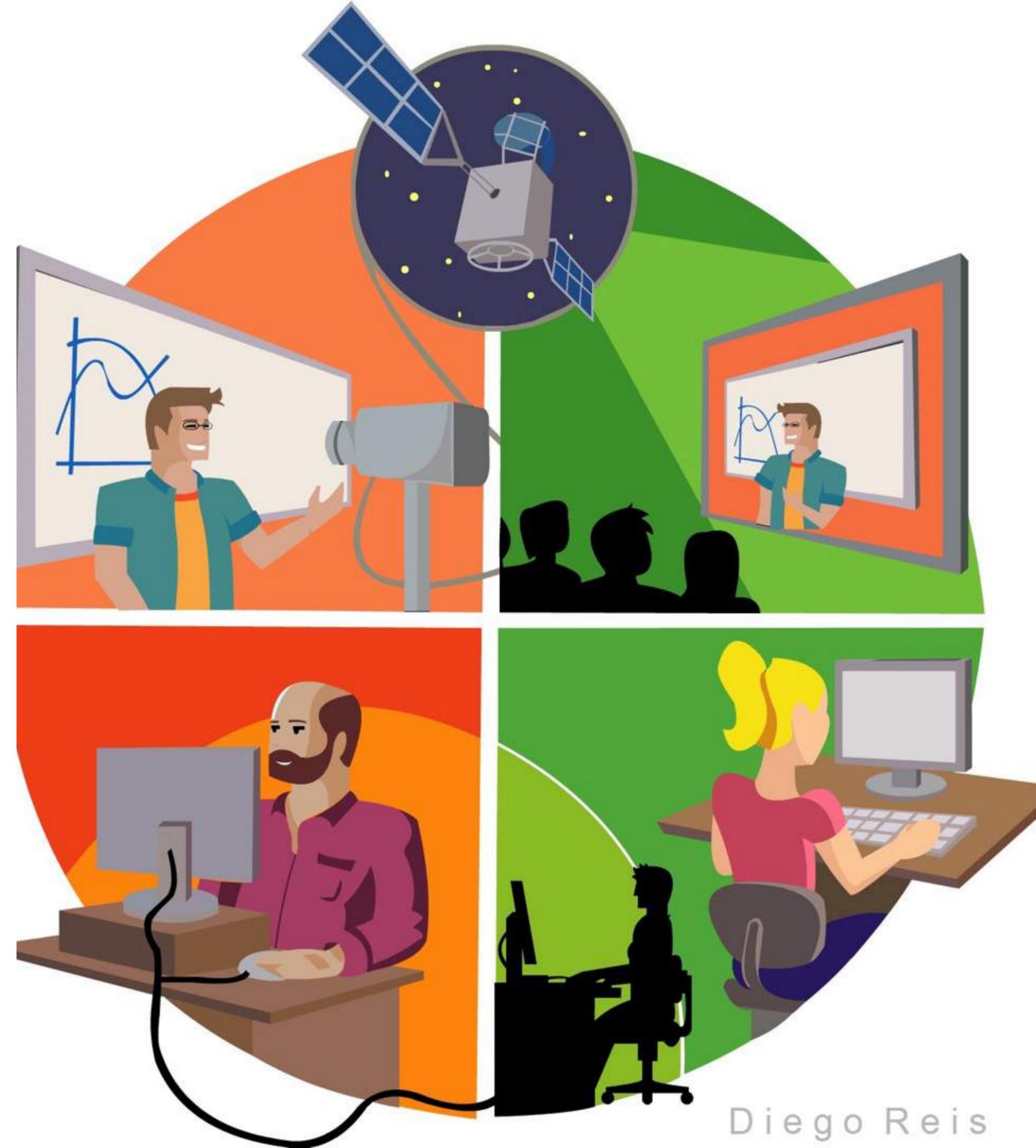
– Se creativo

Actividad 2: Crear un blog

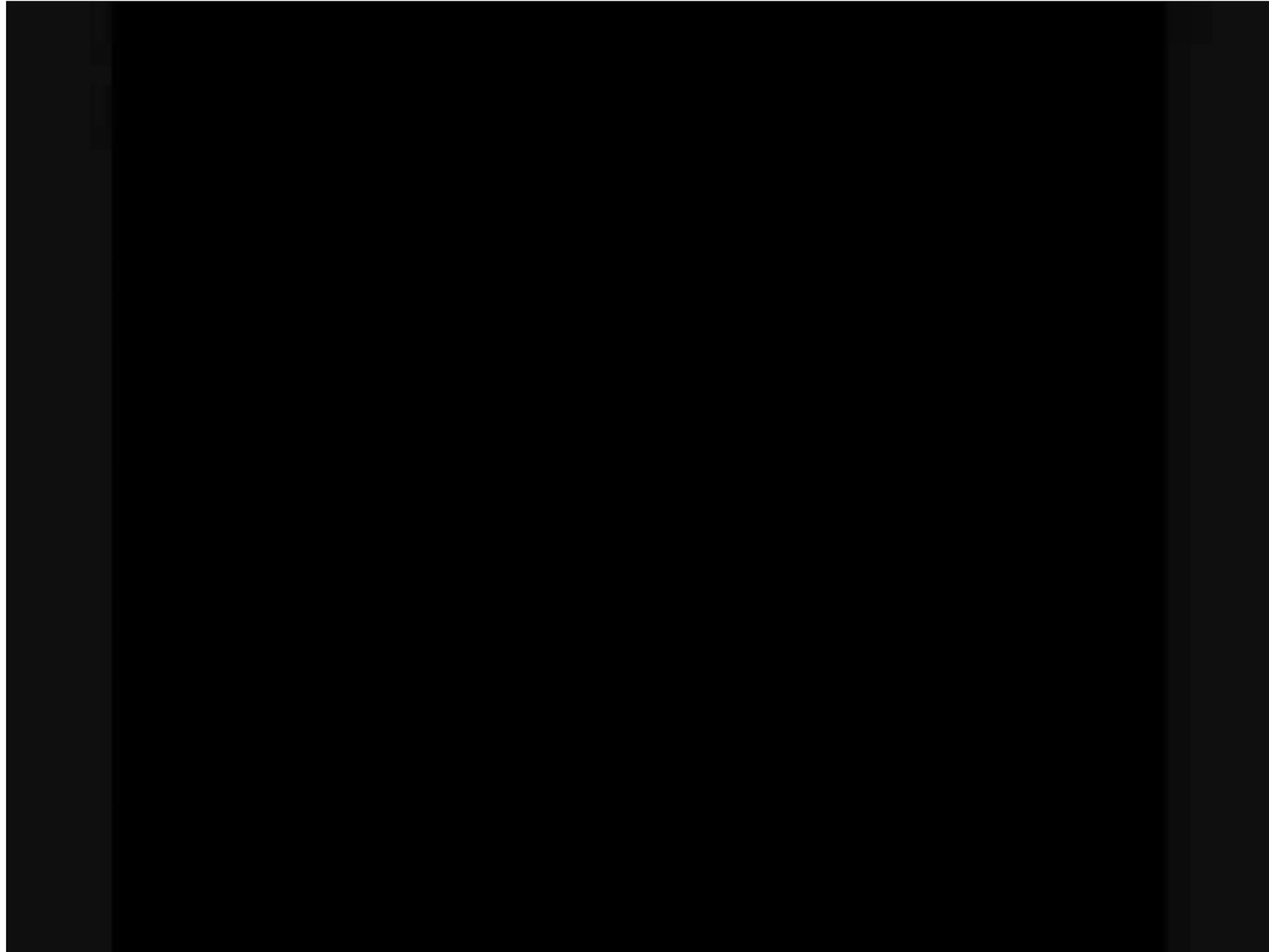
- Utilizar las plataformas Blogger.com o Wordpress.com para creación del blog.
- Publicar la primer entrada: Presenta una breve biografía tuya y describe la intensiones del blog. Llama tu entrada: ***Hola mundo!***
- Subir la exposición ***Sociedad de la información y del conocimiento***, utilizando slideshare.net o almacenamiento en nube como Dropbox/Google Drive.
- Crear una nueva entrada con el nombre ***Nuevas tecnologías***, explica las vistas en clase y añade otras más que creas importantes.
- Trabajo individual, tiempo aproximado de 1 hora, enviar dirección del blog al correo: me@hectorguedea.com.

Educación a distancia

- La educación a distancia es una forma de enseñanza donde los estudiantes no requieren asistir físicamente al lugar de estudios.
- En este sistema de enseñanza, el alumno recibe el material de estudio (personalmente, por correo postal, correo electrónico u otras posibilidades que ofrece Internet). Al aprendizaje desarrollado con las nuevas tecnologías de la comunicación se le llama aprendizaje electrónico o virtual.



Historia de la educación a distancia



Aulas virtuales

- Las aulas virtuales permiten la interacción entre los académicos y estudiantes, de manera *síncrona* o *asíncrona*, sin importar el área geográfica en que se encuentren y son compatibles con los navegadores de Internet más utilizados.



Aulas virtuales *síncronas*

- Como el *Blackboard*, son aquéllas que permiten una comunicación en tiempo real, por ello, los participantes deben estar conectados en el mismo momento. Con las características:
 - Pizarra virtual interactiva
 - Aplicaciones compartidas para uso y modificación de diversos programas
 - Control remoto del escritorio
 - Captura de imágenes de pantalla
 - Web tours
 - Comunicación a través de chat, micrófono y video
 - Grabación y reproducción de sesiones



Blackboard

Aulas virtuales *asíncronas*

- Como *Moodle*, son aquéllas en las que la comunicación no se produce en el momento, ya que los participantes no necesitan estar conectados al mismo tiempo.
- Foros
- Wikis
- Blogs
- Revisión de tareas
- Subir archivos
- Insertar avisos
- Tareas



Aulas virtuales

- Las características más relevantes que han puesto en evidencia estos estudios con relación al proceso de aprendizaje en aulas virtuales son:
 1. Una organización menos definida del espacio y el tiempo educativos.
 2. Un uso más amplio e intensivo de las TIC.
 3. Una planificación y organización del aprendizaje más guiados en sus aspectos globales.
 4. Unos contenidos de aprendizaje apoyados con mayor base tecnológica.
 5. Una forma telemática de llevar a cabo la interacción social.
 6. Un desarrollo de las actividades de aprendizaje más centrado en el alumnado.

El uso eficiente del aula virtual

Respecto a la arquitectura

- La tecnología se debe elegir en relación a las funciones educativas que cumplirá el aula virtual
- Los elementos seleccionados deben estar de acuerdo con los objetivos educativos

Respecto a la interacción producida

- Una mayor participación que conlleve interacción con feedback entre profesores y alumnos y entre alumnos mismos es la clave para mantener el sentido del aula virtual

Respecto al papel del profesor en aulas virtuales

- La docencia mediante aulas virtuales exige tener en cuenta de un modo central aspectos relativos a la planificación de la programación de la actividad en un aula virtual

La forma como las TIC's configuran la relación entre los diferentes actores del proceso educativo, incrementan la necesidad de realizar una conceptualización rigurosa en cuanto al modelo pedagógico que pudiese y debiese ser utilizado en esta modalidad educativa.

- Las TIC's y la educación



- No solo debe existir un fundamente tecnológico, sino también, una profunda reflexión pedagógica que soporte y brinde intencionalidad, a todas aquellas actividades que se propongan dentro de un programa académico.

Aulas virtuales

- Entonces,
 - ¿Cuál es propósito del aula virtual dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?
 - ¿Qué estrategias emplearé?
 - ¿Cómo lograré su cumplimiento?
- La labor del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje comprende el guiar, orientar, facilitar y mediar los aprendizajes significativos en sus alumnos enfatizando el "*aprender a aprender*" para que aprendan en forma autónoma independientemente de las situaciones de enseñanza.

Actividad 3: Aulas virtuales

- Encontrar 3 plataformas de aulas virtuales , analizarlas y describirlas.
- Elige un tema sobre biología, matemáticas o español, para alumnos de preparatoria.
- Para cada una escribir lo siguiente:
 - Estrategias de aprendizaje
 - Herramientas emplearás.
 - Efectos esperados en el alumno.
- Crear entrada en tu blog con título: *“Nuevas tecnologías y estrategias de aprendizaje en aulas virtuales”*

Comunidades Virtuales de Aprendizaje

- Agrupación de personas que socializan y comparten el propósito de aprender mutuamente dentro de un espacio propio utilizando la comunicación mediada por la computadora y otras tecnologías.
- Una comunidad virtual de aprendizaje es interactiva e ilimitada en sus contenidos.
- La creación de una comunidad vibrante y significativa requiere de oportunidades de interacción social entre los participantes. Es la única forma de crear confianza y respeto entre los miembros de la comunidad para que se sientan pertenecientes a ella.
- Inteligencia colectiva



Comunidades Virtuales de Aprendizaje

- Las Comunidades Virtuales de Aprendizaje propician **discusiones o debates** los cuales construyen el conocimiento compartido sobre temas de interés propio.
- El tema a debatir es enriquecido por todos en la comunidad.



Comunidad Virtual de Aprendizaje



Comunidad Virtual de Aprendizaje

- *Los principios pedagógicos necesarios para que las Comunidades Virtuales de Aprendizaje puedan transformar las prácticas pedagógicas y las instituciones educativas:*

La creación de una organización y de un ambiente de aprendizaje alternativo a la organizacional escolar tradicional.	El desarrollo de autoestima, ya que se apoya y reconoce el trabajo riguroso.	El liderazgo escolar compartido, delegando responsabilidades.
El centro educativo se convierte en el centro de aprendizaje de toda la comunidad, más allá de sus tareas escolares.	La evaluación continua y sistemática del trabajo realizado.	Diálogo igualitario, donde las diferencias se basan en argumentos y no en imposiciones.
La enseñanza se planifica estableciéndose unas finalidades claras, expresadas y compartidas por la comunidad.	La participación de forma igualitaria de todas las personas de la comunidad.	La orientación de la educación y el aprendizaje hacia el cambio.

Comunidad Virtual de Aprendizaje

- El principal participante es el alumno, el docente es el mediador de la conversación y guía.
- La evaluación de la efectividad de una comunidad virtual de aprendizaje se basa en la satisfacción de los participantes.
- El docente debe evaluar acorde:
 - **Acceso al curso.** ¿Con qué frecuencia visitaron el curso?
 - **Tasa de participación.** ¿La mayoría de estudiantes fueron participantes activos? ¿Hubo miembros más activos que otros?
 - **Retroalimentación.** ¿Qué piensan los participantes de la experiencia? ¿Qué destacaron y qué criticaron del curso?

Comunidad Virtual de Aprendizaje

- En conclusión, se puede decir que una *Comunidad Virtual de Aprendizaje* ha sido exitosa si:
 - Existió una identidad clara de la comunidad y de su propósito.
 - Existió una participación activa de una mayoría significativa de participantes y estos lograron sus objetivos de aprendizaje.
 - Los participantes percibieron un valor en el proceso de aprendizaje colaborativo y obtuvieron resultados que los benefician directamente.
 - Los tutores motivaron la integración y fueron activos participantes del proceso
 - Se crearon vínculos entre los participantes que trascenderán los límites del curso.

Actividad 4: Comunidad Virtual de Aprendizaje

- Buscar 3 opciones de Comunidades Virtuales de Aprendizaje.
- Incluir Nombre, imagen y explicar sus características.
- Contestar:
 - ¿Por qué es importante la interacción en una Comunidad Virtual de Aprendizaje entre alumnos-alumnos y alumnos-docente?
 - ¿Qué teoría del conocimiento es la base de las Comunidades Virtuales de Aprendizaje?
 - La Comunidad Virtual de Aprendizaje, ¿es una aula virtual?, ¿forma parte de ella? o ¿es independiente?, explicar.
- Entrada del blog *Comunidades Virtuales de Aprendizaje*
- Tiempo de realización: 30 minutos

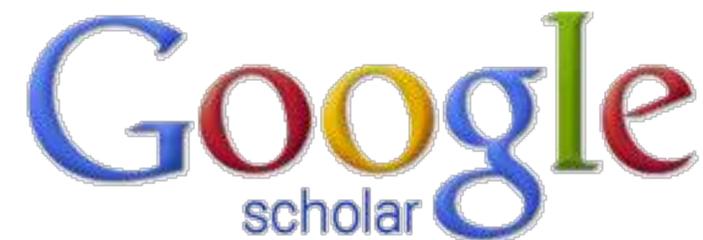
Búsqueda de la Información por Internet

- Propicia desarrollo de habilidades de exploración de información en Internet.
- Tiene como finalidades:
 - Como objeto propio de aprendizaje
 - Actividad específica que forma parte de una actividad más amplia.
- Herramientas para el estudiante:
 - Buscadores y metabuscadores disponibles como Google, Bing, etc.
 - Búsqueda y selección adecuada de la información, así como la validez de documentos.



Búsqueda de la Información por Internet

- El profesor del Siglo XXI debe:
 - Enseñar a sus estudiantes el uso de varios buscadores
 - Enseñar el uso estratégico y técnico de la utilización de dichos buscadores
 - Alumnos avanzados dejar libertad para que ellos mismos elijan los buscadores que deseen.
 - Guiar a los alumnos a fuentes de información confiable.



Búsqueda de la Información por Internet

- Fases para enseñar habilidad a los alumnos:
 - Aprender a identificar palabras clave.
 - Reconocer tipo de documentos útiles: valoración, fiabilidad y adecuación.
 - Desarrollar ciertas habilidades para organizar la información digital obtenida.

Ejercicio: Búsqueda de la Información por Google

- Busca una frase exacta (“”)
- Busca en un sitio web específico (site)
- Realiza búsquedas por tipo de archivo (filetype)
- Incluye o ignora palabras y caracteres en tu búsqueda (+ / -)
- Busca páginas relacionadas (related)
- Obtener conversiones (millas a km)
- Obtener conversiones de divisas (pesos a dólares, etcétera)
- Obtener definiciones (define)
- Realiza una búsqueda de imágenes avanzada
- Realiza cualquier cálculo matemático

¿Crees que Internet afecta la concentración de los estudiantes?

¿Crees peligroso Internet como herramienta de aprendizaje?

Sí o no, ¿por qué?

Debate en clase

Actividad 5

Envía tus respuestas me@hectorguedea.com

Actividad 6: Caso de Estudio

- Lectura del caso *Educación a distancia y eficiencia terminal exitosa : El caso de la sede Tejupilco en la Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey*
- Realizar un ensayo sobre las preguntas de investigación:
 - ¿ Qué factores influyeron para que los alumnos concluyeran el programa académico en la modalidad a distancia ?
 - ¿ Qué condiciones permitieron la eficiencia terminal exitosa dentro de los tiempos académicos predeterminados ?
 - ¿ Qué favoreció que los alumnos que concluyeron los programas académicos se titularan ?
- Trabajo individual, enviar documento de Word a me@hectorguedea.com

UNIDAD 2

Nuevas tecnologías en la docencia no presencial



Introducción

- La introducción de las TICs proporciona *mayor velocidad y eficiencia* al proceso de comunicación, permiten el acceso a un número más amplio de fuentes de información del que se proporciona a través de los medios tradicionales.
- Al incorporarlas a la enseñanza abierta y a distancia aumenta la *flexibilidad* del aprendizaje en términos de espacio, tiempo, oferta de contenidos y recursos didácticos, y mejora el acceso a los sistemas educativos desde la distancia.

Introducción

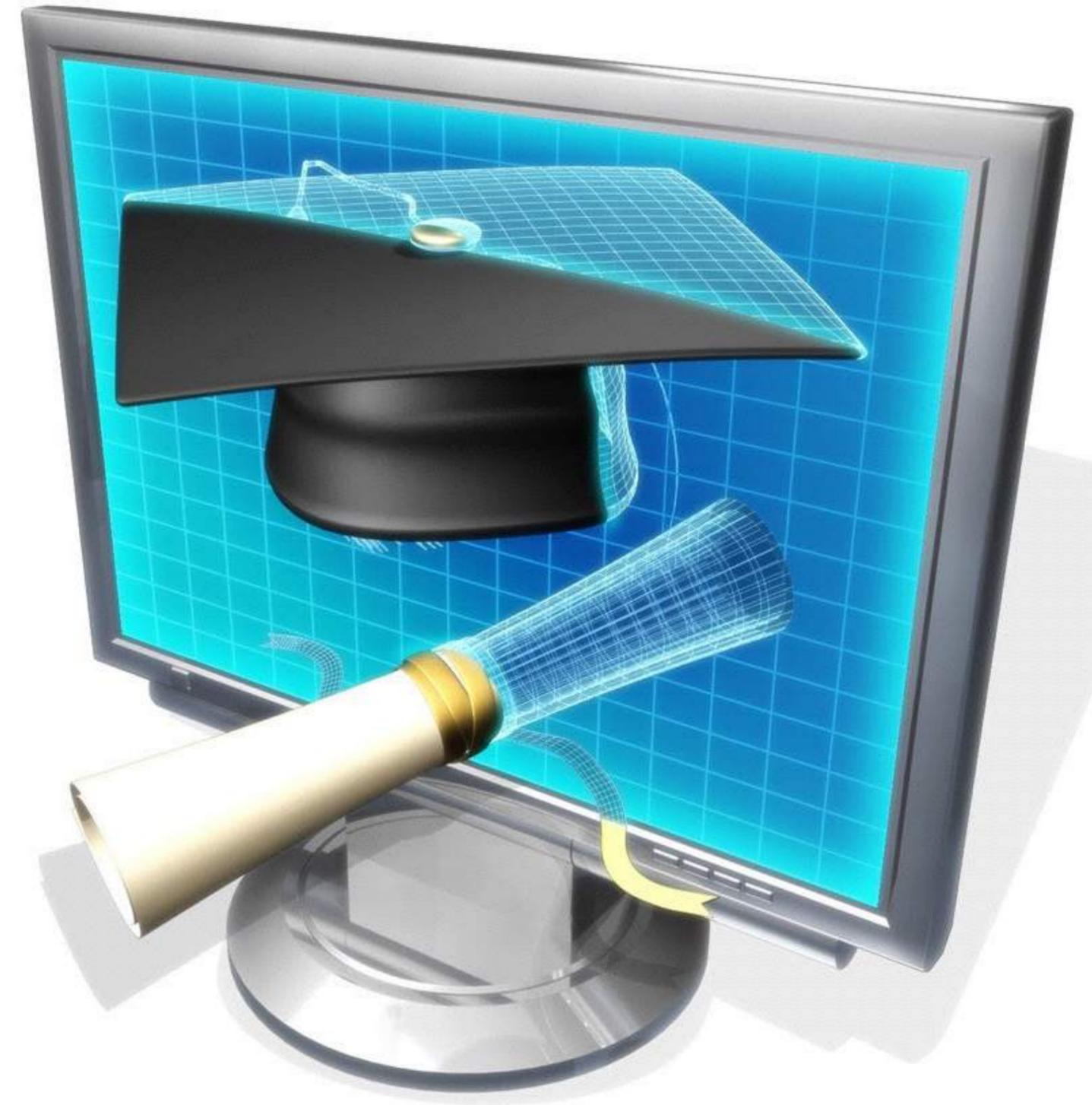
- Cada tecnología tiene niveles de interacción y valores intrínsecos de transmisión, esto es, como interactúan con el ser humano y con otras herramientas.
- Dentro de los entornos virtuales de aprendizaje reconocer a un recurso multimedia debe ser esencial.
- Cada recurso tecnológico o multimedia se valúa de la siguiente forma:

Introducción

Recurso	Interacción Interpersonal	Interacción con el equipo	Fuentes de información	Números de participantes	Interacción bidireccional	Sincronía temporal
Material impreso	no	no	una	uno-a-muchos	no	no
CD-ROM	no	sí	muchas	uno-a-muchos	no	no
Teléfono	sí	no	una	uno-a-uno	sí	sí
Televisión	no	no	muchas	uno-a-muchos	no	si
Correo electrónico	sí	sí	una	uno-a-uno	sí	no
Chat	sí	sí	muchas	muchos-a-muchos	sí	sí

Entornos Virtuales de Aprendizaje

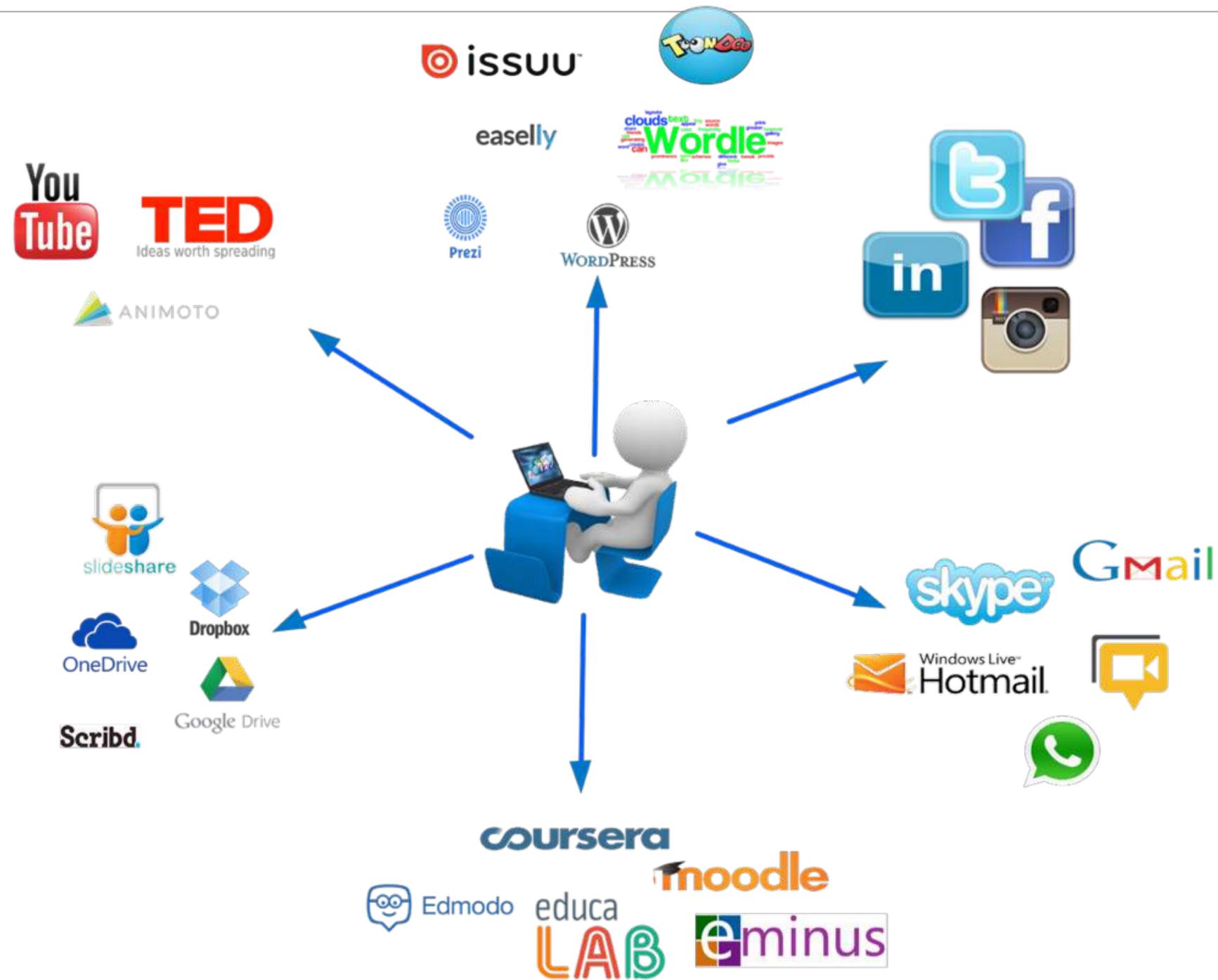
- Los Entornos de Aprendizaje son espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, experiencias, elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación.
- La virtualidad provee la enseñanza ubicua.



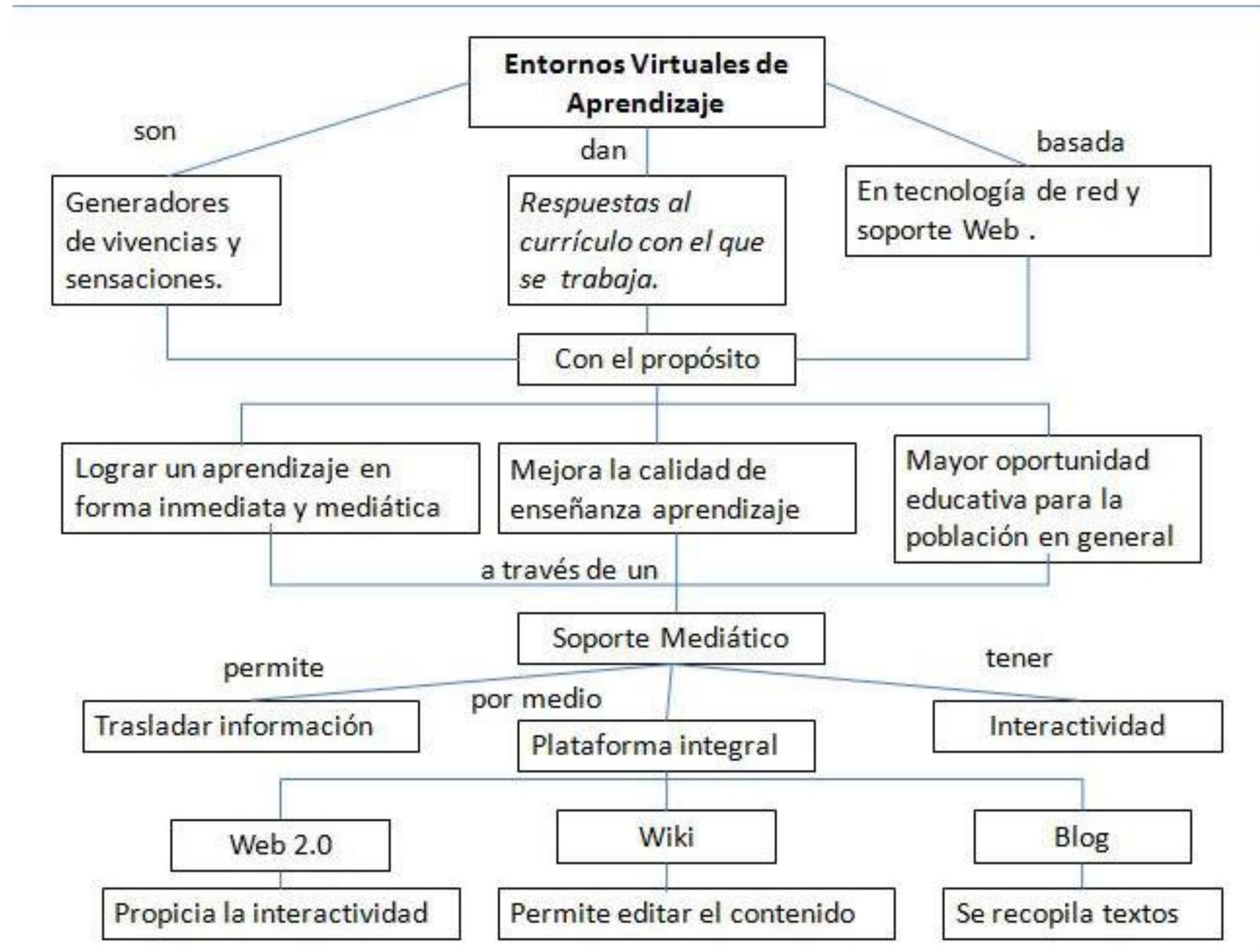
Entornos Virtuales de Aprendizaje

- Los EVA son Aulas Virtuales. Su diferencia es basado en el nombre.
- Aunque también, un Entorno Virtual de Aprendizaje puede o no estar centrado en una herramienta e-learning (Moodle o Blackboard).
- Un EVA puede estar rodeado de diferentes herramientas y tecnologías para favorecer el aprendizaje. Por ejemplo:

Entornos Virtuales de Aprendizaje



Entornos Virtuales de Aprendizaje



Entornos Virtuales de Aprendizaje

- Los **EVA** propician:
 - Alfabetización digital.
 - Apertura en el proceso educativo.
 - Aprendizaje automanejado.
 - Procesos cooperativos.
 - Evaluación constante.

Entornos Virtuales de Aprendizaje

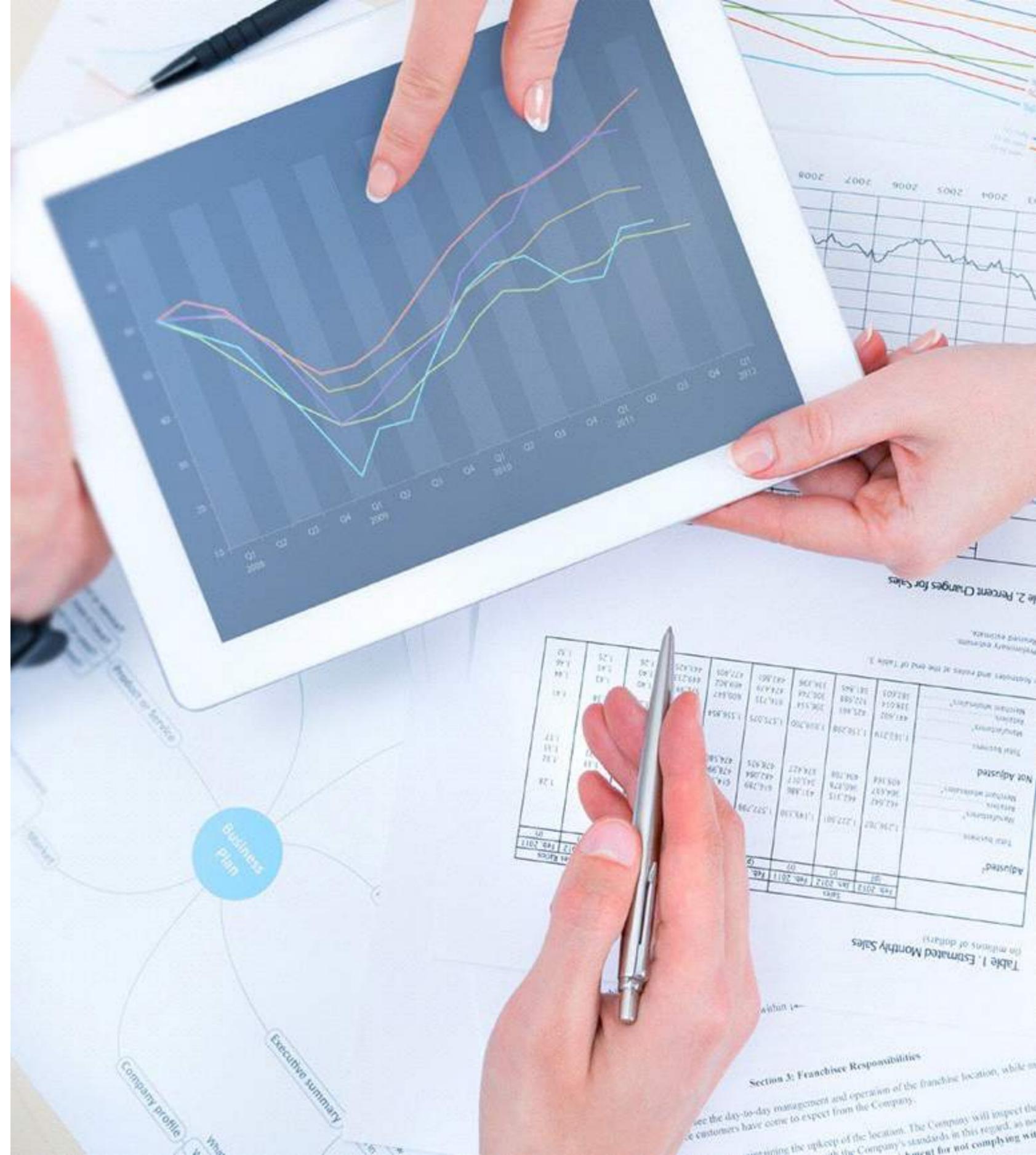
- Los entornos virtuales poseen una naturaleza compleja y unas características específicas que los diferencian de los medios de comunicación convencionales.
- La interactividad es una dinámica natural.
- Con ello, surgen términos constantes dentro de estos entornos virtuales como los hipermedia, multimedia y el hipertexto.

Actividad 7: La interactividad digital.

- ¿Qué es hipermedia?
- ¿Qué es hipertexto?
- ¿Qué es multimedia?
- ¿Cuáles son sus diferencias?
- Contestar y subir a blog como: “La interactividad digital”.

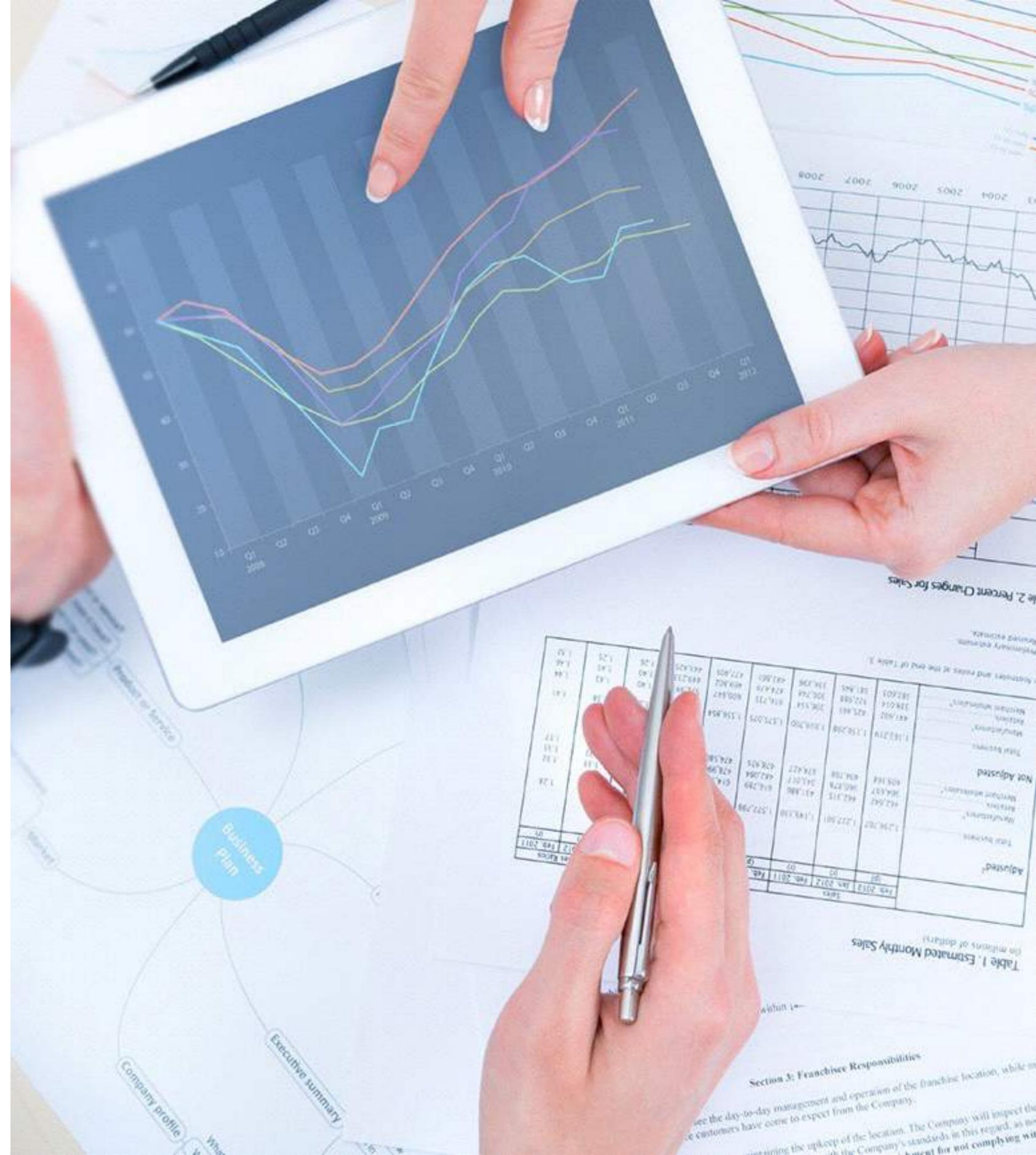
Diseño de materiales docentes multimedia en entornos virtuales

- La educación mediada por entornos virtuales, centrada en el alumno, orientada al aprendizaje activo, en situaciones que se aproximen lo máximo posible al mundo real, exige de los docentes nuevas competencias comunicativas no verbales y un enfoque innovador del aprendizaje que le permita acompañar a sus alumnos en el complejo proceso de adquirir conocimiento.



Diseño de materiales docentes multimedia en entornos virtuales

- Mejorar la capacidad de comunicación de los docentes, utilizando sistemas digitales distintos al lenguaje oral, adquiere una importancia creciente. Pero sobre todo modificar el paradigma educativo, con el pasaje de la enseñanza al aprendizaje, desplazando el centro de la actividad formativa al alumno, a su actividad, a su relación entre pares, se vuelve indispensable para enfrentar con éxito los desafíos educativos del nuevo siglo.

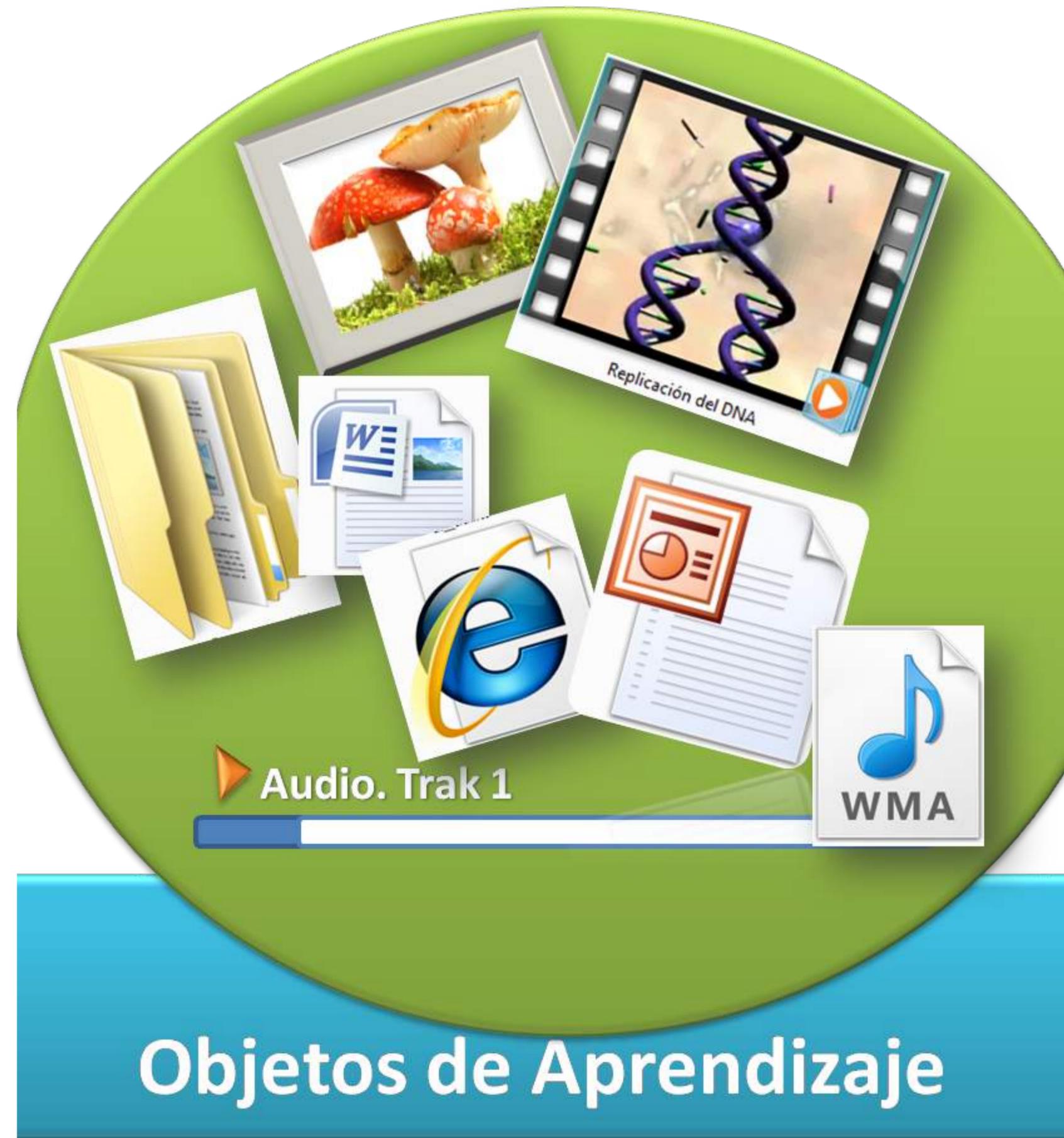


Entonces, ¿puedo diseñar mis propios recursos digitales? o
¿apropiarme o diseñar otras herramientas?

Por supuesto

Objetos de aprendizaje

- El término **Objeto de Aprendizaje**, se define como una entidad digital o no digital, el cual puede ser usado, reusado o referenciado durante el aprendizaje soportado por la tecnología.
- Cualquier elemento puede ser en objeto de aprendizaje, siempre y cuando el docente le otorgue el sentido o el objetivo de aprendizaje. *Una fotografía, un documento digital, un video, un audio o una ilustración pueden ser un objeto de aprendizaje.*



Características de un Objeto de Aprendizaje.

Básicas

Accesibilidad. El OA debe ser etiquetado, esto permitirá que el OA sea almacenado y referenciado.

Reusabilidad/Adaptabilidad. Una vez creado, un OA debe ser funcional para varios contextos de aprendizaje. .

Interoperabilidad. El OA deberá ser independiente del medio de entrega y del sistema de administración de aprendizaje.

Otras

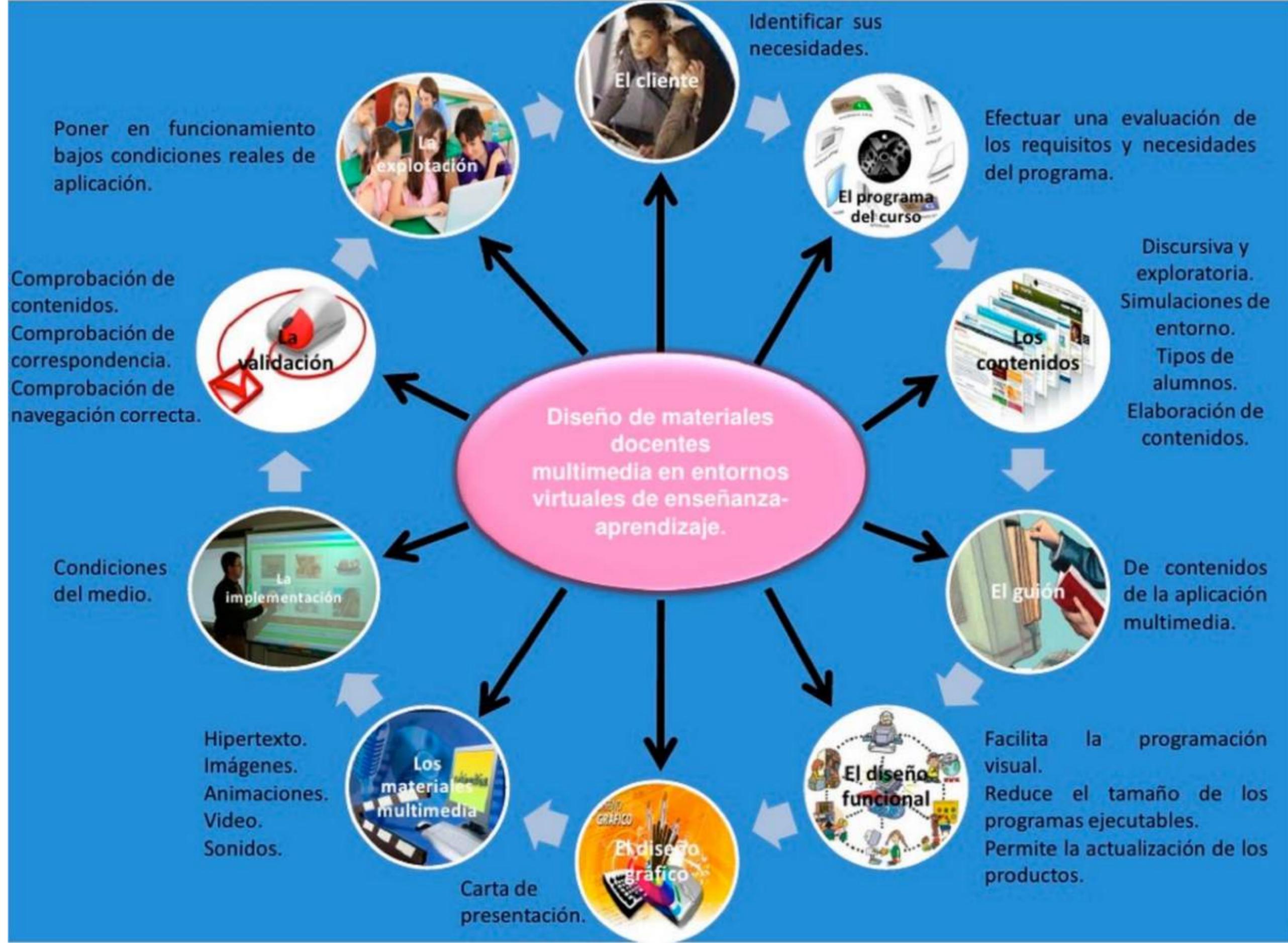
Recursibilidad

Flexibilidad

Extensibilidad

Heredabilidad

Adaptabilidad



Indicadores de calidad del Entorno Virtual

- La infraestructura tecnológica necesaria, su accesibilidad y complejidad.
- El coste de acceso y mantenimiento (salvo en los casos de las plataformas creadas con tecnología de código libre).
- El nivel de conocimientos técnicos necesarios para su utilización.
- La facilidad de navegación a través de su interface.
- La calidad de los sistemas de control de seguridad y acceso a los procesos y materiales.
- La eficacia de gestión de los cursos ofertados.
- La versatilidad para el seguimiento de los alumnos.

Recuerda

- Para cada tipo de alumno, es el tipo de tecnología u objeto de aprendizaje**

Actividad 9: Crear objeto de aprendizaje audiovisual

- Crear video sobre los *Entornos Virtuales de Aprendizaje*, toma en cuenta la diapositiva número 63.
- Utilizar Windows Movie Maker u otro.
- Duración mínimo 1 minuto y medio.
- Subir a Youtube y publicar en blog

Tipos de aprendizajes virtuales

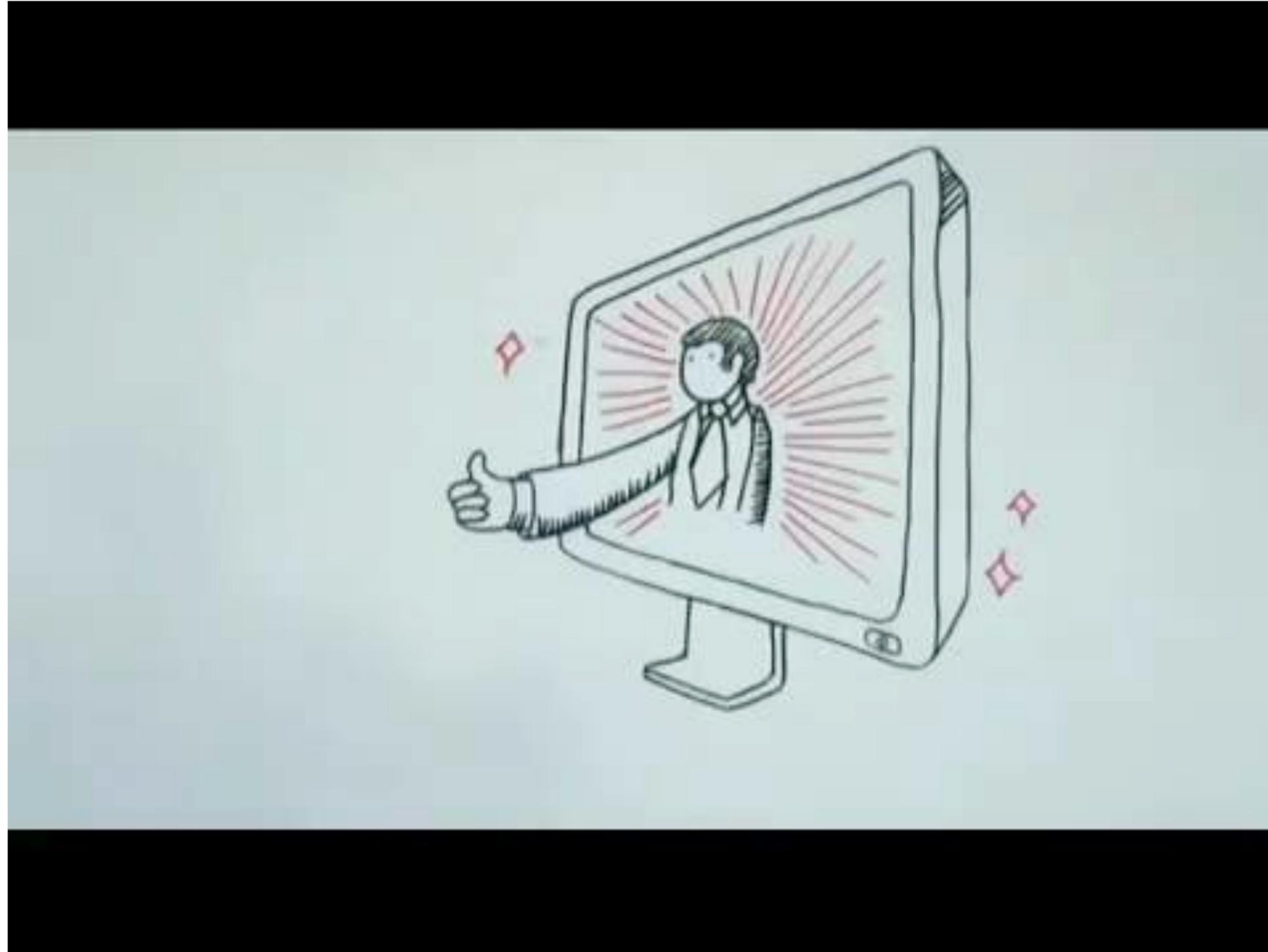
- E-learning
- M-Learning
- B-Learning



¿Qué es el e-Learning?



Los paradigmas del e-Learning



e-Learning

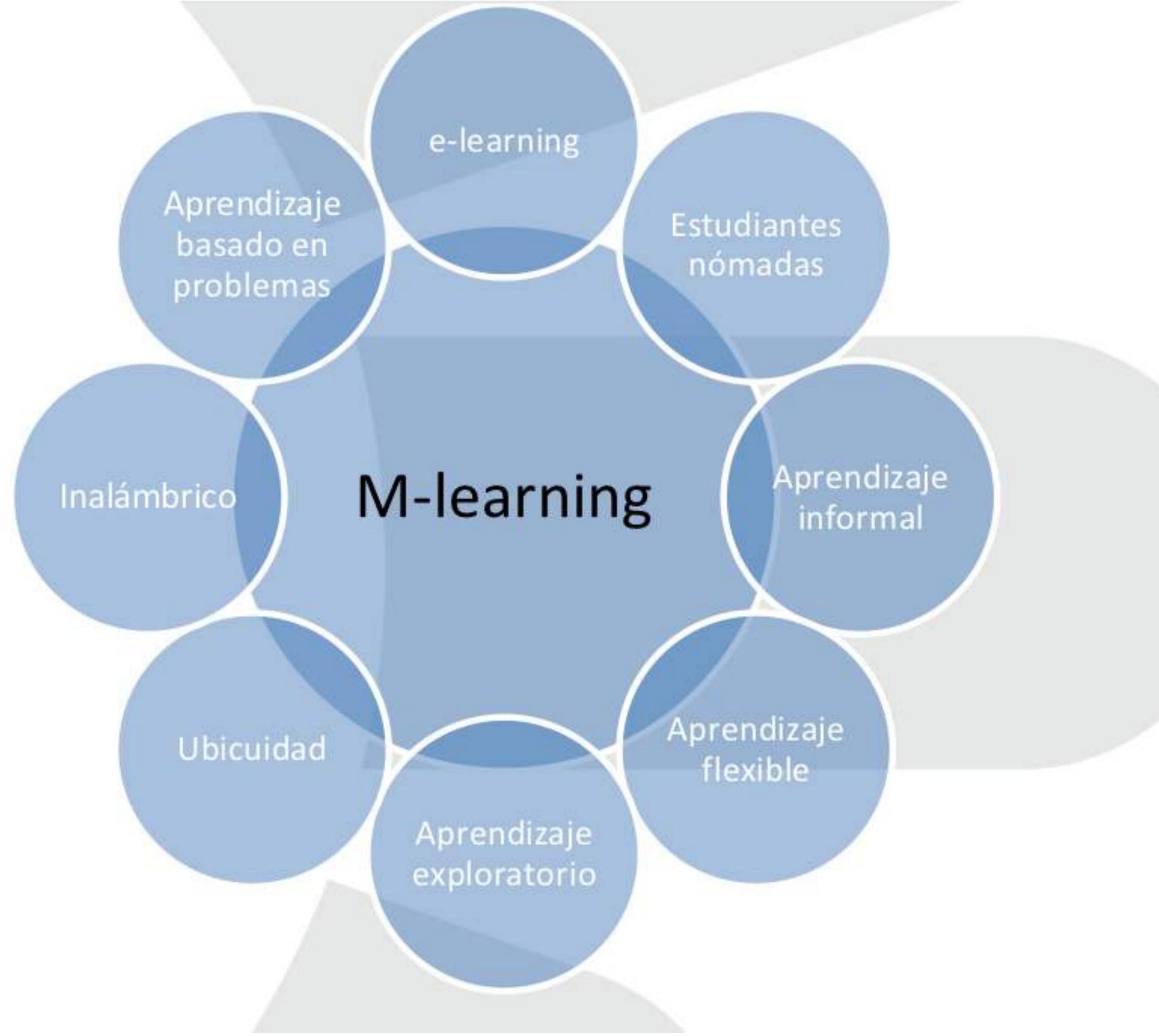
En conclusión, el *e-learning* comprende fundamentalmente los siguientes aspectos:

- *El pedagógico*, referido a la Tecnología Educativa como disciplina de las ciencias de la educación, vinculada a los medios tecnológicos, la psicología educativa y la didáctica.
- *El tecnológico*, referido a la Tecnología de la Información y la Comunicación, mediante la selección, diseño, personalización, implementación, alojamiento y mantenimiento de soluciones en donde se integran tecnologías propietarias y de código abierto.

m-Learning

- Cualquier tipo de aprendizaje que se produce cuando el alumno no se encuentra en una ubicación fija predeterminada, o el aprendizaje que se produce cuando el alumno se aprovecha de las oportunidades de aprendizaje que ofrecen las tecnologías móviles.
- *M-learning* se centra en la movilidad del alumno, la interacción con las tecnologías portátiles y de aprendizaje que refleja un enfoque en cómo la sociedad y sus instituciones pueden acomodar y apoyar a una población cada vez más móvil.





Ventajas del m-Learning

- Oportunidades relativamente barato, ya que el costo de los dispositivos móviles son mucho menos que los PC y portátiles.
- Entrega de contenidos multimedia y opciones de creación.
- Apoyo al aprendizaje continuo y situado.
- Disminución de los costos de formación.
- Potencialmente una experiencia de aprendizaje más gratificante.
- Aprender jugando (*gamification*).



Desventajas del m-Learning

- Conectividad y duración de la batería
- Tamaño de pantalla y tamaño de las teclas
- Reunión requerida ancho de banda para la transmisión sin escalas / rápida
- Número de formatos de archivo / activo avalado por un dispositivo específico
- La seguridad del contenido o tema de derechos de autor del grupo de creación
- Estándares múltiples, múltiples tamaños de pantalla, múltiples sistemas operativos
- Rediseñar los materiales de aprendizaje electrónico existentes para plataformas móviles
- Memoria limitada
- Riesgo de obsolescencia súbita



Actividad 10: La tecnología móvil en la educación

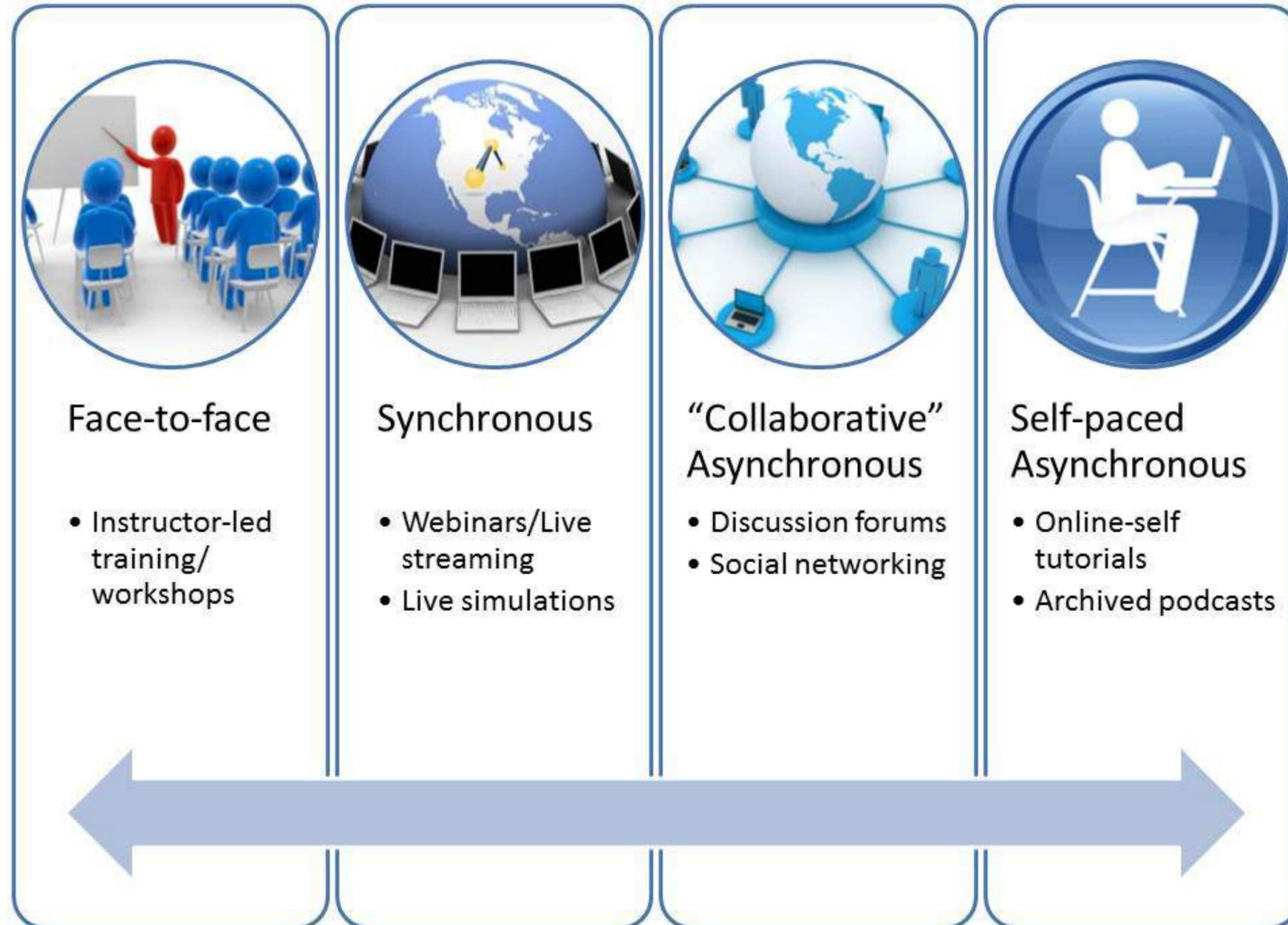
- Contestar:
 1. ¿Qué capacidades y retos representa para el docente?
 2. ¿Qué características actuales positivas tienen estas tecnologías?
 3. ¿Qué estrategias de aprendizaje se pueden lograr con estas tecnologías?
 4. ¿Estas tecnologías promoverían habilidades descontextualizadas o prácticas situadas?
 5. En México, ¿qué representa la Tablet MX?, ¿cuál es su propósito según el gobierno federal?
- Subir al blog, con título: La tecnología móvil en la educación

b-Learning

- b-Learning (o aprendizaje semipresencial) es el aprendizaje facilitado a través de la combinación eficiente de diferentes métodos de impartición, modelos de enseñanza y estilos de aprendizaje, y basado en una comunicación transparente de todas las áreas implicadas en el curso.
- Puede ser logrado a través del uso de recursos virtuales y físicos, mezclados. Un ejemplo de esto podría ser la combinación de materiales basados en la tecnología y sesiones cara a cara, juntos para lograr una enseñanza eficaz.



b-Learning



b-Learning

AULA CONVENCIONAL



AULA VIRTUAL



ESTUDIANTE

Tiene un Aula Virtual por cada materia que cursa

MAESTRO

Administra tantas Aulas Virtuales como cursos imparta

ESCUELA

Tiene tantas Aulas Virtuales como cursos presenciales