

Modelo de planeación y organización de un entorno educativo con base en tecnología digital.

N-171

RESPONSABLE DEL PROYECTO:
Dra. Rosa Elena Álvarez Martínez



PARTICIPANTES:
Mtra. Carolina Sue Andrade Díaz



OBJETIVO GENERAL

Identificar la problemática a la que el modelo de planeación debe responder, a partir del conocimiento de la variedad de entornos educativos digitales que resulten más eficaces para el cumplimiento de las expectativas como ambientes virtuales de aprendizaje y generalizar en la medida de lo posible, estrategias¹ de acción en los diferentes campos que involucra su desarrollo e implementación.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

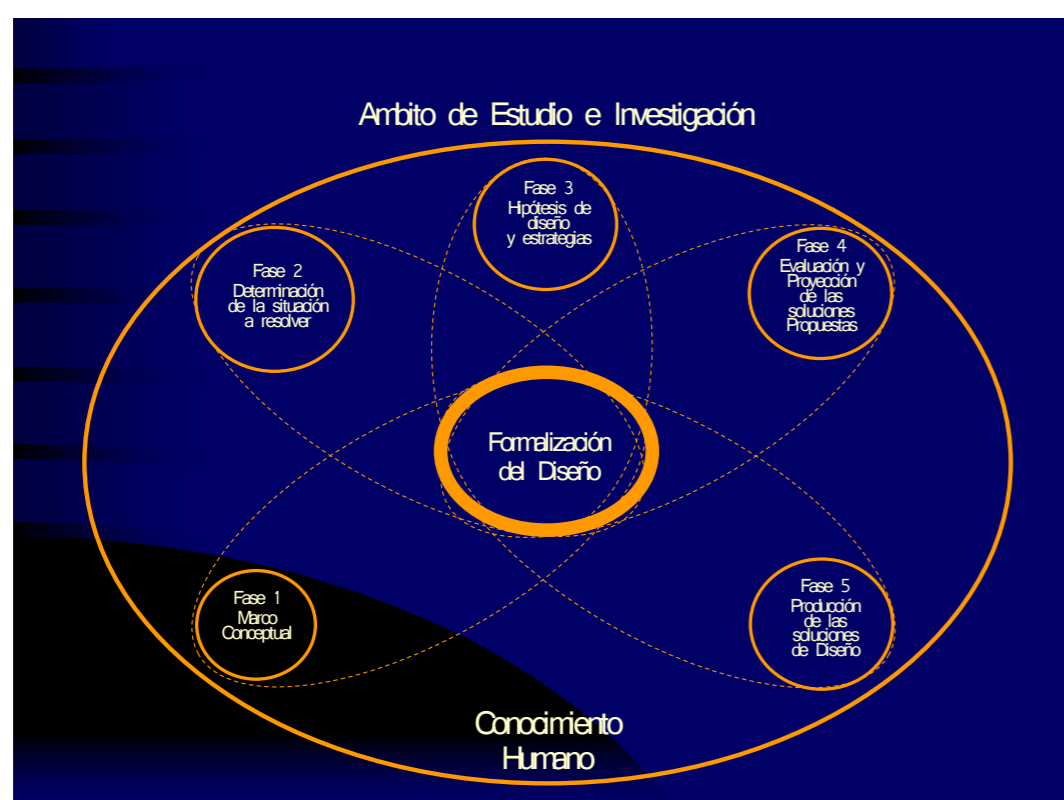
Explicar y ubicar las causas por las que la tecnología constituye hoy en día una de las herramientas óptimas para elevar el nivel de comprensión en los estudiantes en formación.

Propiciar la identificación de los elementos, sus relaciones y los estudios sistémicos para proponer la existencia de un curso híbrido con base en el uso de la tecnología educativa, con enfoque pedagógico a partir de una aproximación constructivista y colaborativa del aprendizaje

Analizar las características del sector educativo, institución educativa y práctica profesional específica a la que el modelo responda y finalmente, la elaboración de la propuesta del modelo de planeación y organización del entorno educativo.

METAS

La meta para este proyecto consistió en formar profesionistas con conocimiento teórico práctico a partir de estrategias y de normas de competencia laboral en contraste con el binomio enseñanza-aprendizaje tradicional, éste basado en objetivos de aprendizaje que lo favorecen por el dominio cognitivo. El enfoque basado en competencias es interdisciplinar y apoyado en el trabajo en equipo, como tal viene a ser un cambio complejo y ha de realizarse con la colaboración, compromiso y perseverancia de todos aquellos involucrados en la formación profesional.



Esquema de metodología del Diseño

¹ Estrategia como conjunto de acciones ordenadas y secuenciadas donde es importante mencionar el problema y resolver con una acción, además de colocar metodológicamente las piezas. La creciente información que se da en nuestros días dentro de la sociedad del conocimiento, nos obliga a establecer una estrategia general y personal para procesar de manera eficaz y eficiente las corrientes de ésta, de tal suerte que se conviertan en conocimientos enriquecedores para que los estudiantes desarrollen al máximo sus capacidades, en todas las actividades del crecimiento individual y colectivo.

PRODUCTOS

• La modificación de los medios por los cuales se transmite el conocimiento en los espacios educativos, las relaciones maestro-alumno, y para este caso de estudio las relaciones universidad-sociedad.

• Curso interactivo semi presencial, además de los objetivos de aprendizaje, la implementación del servicio educativo basado en tecnologías digitales comprendidas en el concepto de educación virtual.

• La principal virtud de esta educación radica en que rompe las limitaciones de espacio y tiempo de la educación presencial y que fomenta el uso de nuevas estrategias didácticas a partir de los diversos recursos e información que se encuentran en la red. Otra importante característica es que fomenta criterios de colaboración en el proceso de enseñanza aprendizaje. Acudir a: (<http://www.evirtual.azc.uam.mx/>)

• El diseño y desarrollo de Moodle guiado por una filosofía del aprendizaje conocida como "pedagogía del construccionismo social" y en el aprendizaje colaborativo.

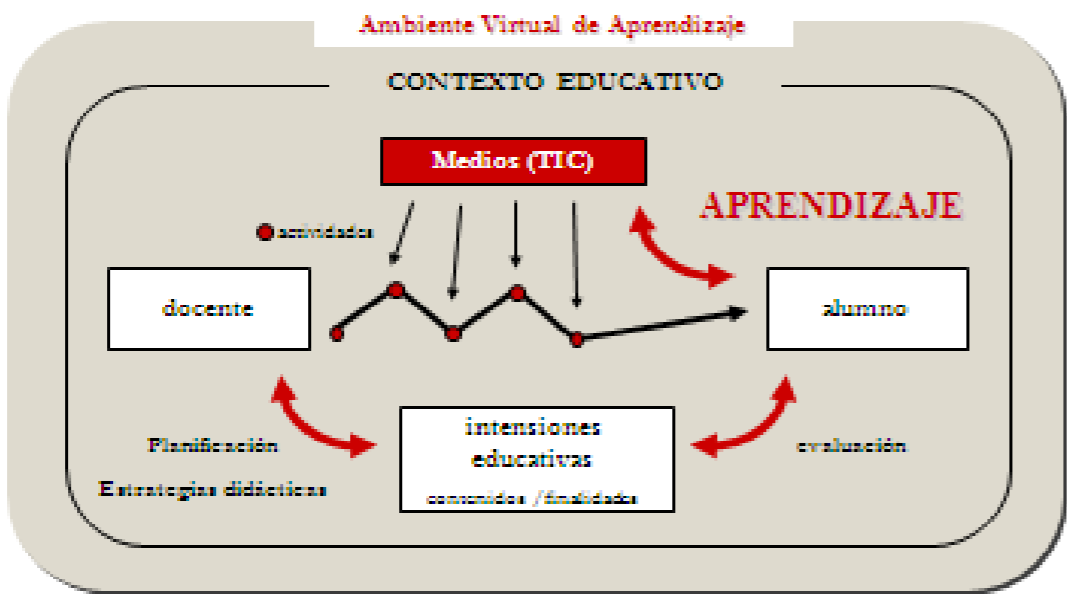
• I (interactividad): Se eligió el uso de esta tecnología educativa debido al considerable grado de usabilidad. En este sentido, la usabilidad del sistema quedó definida como la medida de su utilidad, facilidad de uso, facilidad de aprendizaje y apreciación para una tarea, un usuario y un contexto dado. (Mercovich, 2000)

• Desarrollo de un planteamiento ontológico, epistemológico y metodológico a partir de una estrategia didáctica, tecnológica y de comunicación gráfica.

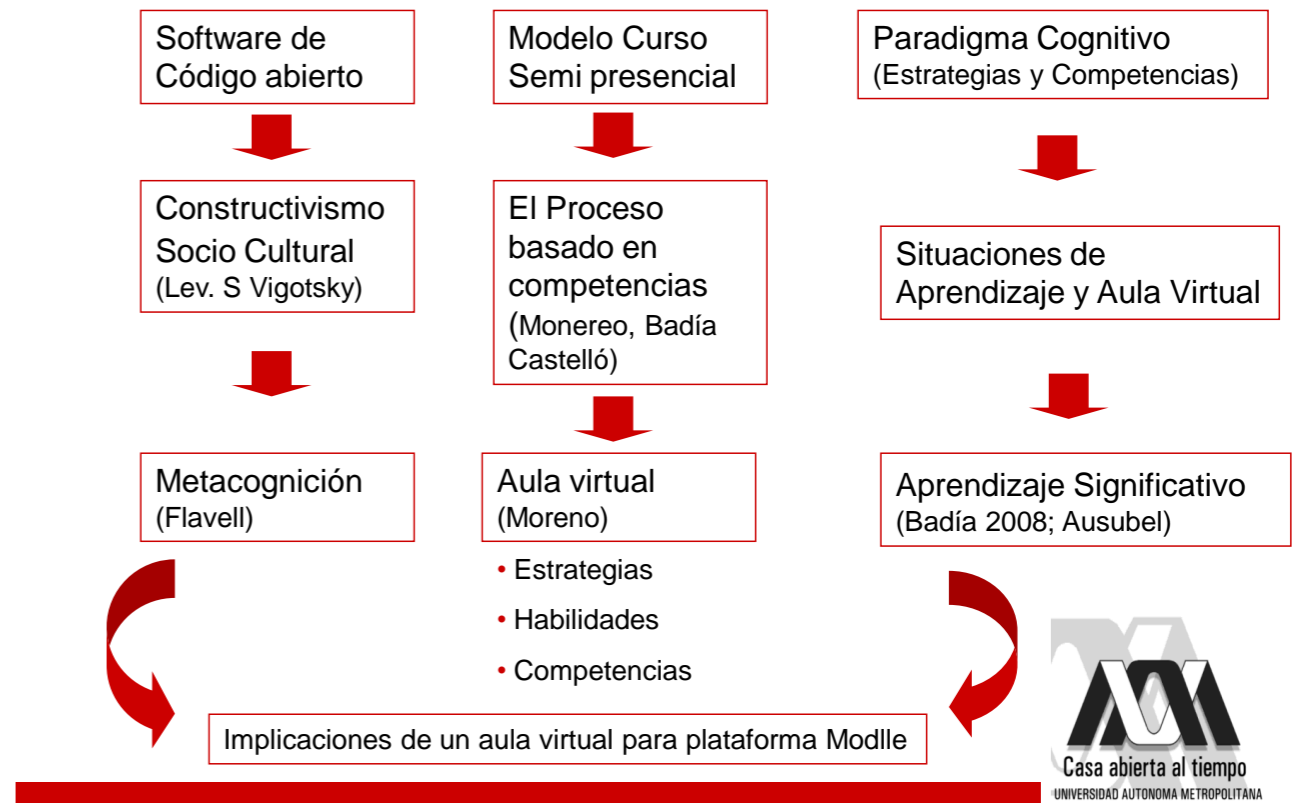
Fases y actividades para poder llevar al cabo los resultados:

FASE	ACTIVIDAD
1. Definición del material educativo	Definición del Problema Identificación de los problemas instruccionales Especificación de objetivos para diseñar el programa instruccional Determinación de conocimientos y habilidades para la solución del problema Definición del usuario Identificación de las características, necesidades y conocimientos previos de los alumnos y tutores o facilitadores.
2. Planeación Didáctica	Definición del marco teórico: problema de diseño instruccional, análisis sobre competencias, estrategias y aprendizaje colaborativo. • Determinación del tópico o tema para el desarrollo del material • Identificación de los objetivos de aprendizaje • Definición del contenido y selección del tema a abordar • Análisis, selección y planificación de medios y actividades • Elaboración de los criterios y ejercicios de evaluación
3. Arquitectura de la Información	a.) Selección y organización de los contenidos b.) Elaboración del esquema del material didáctico c.) Definición de contenidos
4. Diseño y Construcción	Diseño del proyecto de la uea Diseño de los recursos didácticos Construcción de contenidos y recursos didácticos.
5. Presentación parcial de resultados	Conclusión parcial del proyecto Presentación de resultados parciales

FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA CREACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE



Esquema de Análisis:



FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA CREACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

El planteamiento educativo le implica ciertos requerimientos al espacio virtual para lograr su eficacia en el cumplimiento de las intenciones educativas:



Producto Final

<p>Fase I Identificación de la Problemática</p> <ol style="list-style-type: none"> Propuesta de las competencias y el perfil de los usuarios. La propuesta implica un proceso Identificación conocimientos, procesos, habilidades y estrategias. La aplicación del producto multimedia apoye el aprendizaje colaborativo Relación, desde el punto de vista cognitivo. Estructurar el material interactivo 	<p>Fase II Análisis de las Competencias</p> <ul style="list-style-type: none"> Sector Educativo Institución Educativa Practica profesional 	<p>Fase III Elaboración de la propuesta incluyendo:</p> <ol style="list-style-type: none"> Fundamentación teórica Aprendizaje cooperativo y colaborativo. Competencias Estrategias. Uso de las TIC en la Universidad virtual. Contexto Nueva cultura de la tecnología digital Influencia del Internet en los procesos educativos Sociedad global Metodología Propuesta
--	--	---

CONCLUSIONES Y BIBLIOGRAFÍA

Se puede aseverar que en términos generales, el diseño que se pretendió operacionalizar como apoyo al curso presencial de Resistencia de Materiales, en el tema Fuerza Cortante y Momento Flexionante, responde a las necesidades de los estudiantes en formación en el sexto trimestre de la licenciatura en arquitectura y ha dado respuesta al objetivo que se planteó. No ha podido experimentarse la propuesta, por lo que será tema para un siguiente proyecto de investigación.

BIBLIOGRAFÍA.

Buitrón de la Torre. (2005). "Ambientes virtuales de aprendizaje". Tesis de maestría en Diseño, línea Nuevas Tecnologías. México. UAM. Azc

Escofet Anna y José Luis Rodríguez (2005). Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender. España. Ed Graó

Escofet, Anna. (2007) Tutorización de cursos híbridos y virtuales. *Guía didáctica*. Diplomado Innovación docente universitaria y TIC. UB / UAM-Azc En línea. [http://www.elacvirtual.net/uam/] Recuperado el 5 de septiembre de 2007.

García Córdoba. (2006). Metodología de desarrollo tecnológico. México. Ed. Limusa.

Illera, J. (2007) Diseño pedagógico de cursos híbridos y virtuales. *Guía didáctica*. Diplomado Innovación docente universitaria y TIC. UB / UAM-Azc. En línea [http://www.elacvirtual.net/uam/] Recuperado el 7 de mayo de 2007.

Monereo, F. Carles y David Durán Gisbert. (2002). Entramados. Métodos de aprendizaje cooperativo y colaborativo. Barcelona. Ed. Edebé.

Monereo, Carles (coord), Antonio Badía et al. (2005) Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender. Barcelona. Edit. Graó

Pérez Serrano, Gloria. "Investigación cualitativa retos e interrogantes". Métodos. Madrid, Ed. La Muralla S.A. 1994 p.52

Ruè, Joan. (2006). Enseñar en la Universidad. El EEES como reto para la Educación Superior. Madrid. España. Narcea Ediciones.

Quintana, J. (2007) Diseño y utilización de materiales para cursos híbridos y virtuales. Diplomado Innovación docente universitaria y TIC. UB / UAM-Azc. En línea [http://www.elacvirtual.net/uam/] Recuperado el 16 de abril de 2007.

UAM-Azc. (2006) Oficina de educación virtual. *Web site*. En línea. [http://www.evirtual.azc.uam.mx/] Recuperado el 24 de marzo de 2007.

Esquema Conceptual :

