



CURSO EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

DATOS GENERALES DEL PROYECTO

Denominación del Curso Ofertado

Deberá denominarse “Curso en ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE”

Al término del **Curso** se otorgará al participante un Certificado de Asistencia y aprobación. El mismo deberá estar firmado por la Dirección General y Secretaria General de la Institución y por la Instancia responsable del Vice Ministerio de Educación Superior y Ciencias.

Malla Curricular

“Curso de ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE”

Módulos	Carga Horaria Reloj	
	VIRTUAL	TALLER PRESENCIAL
La Comunicación en entornos virtuales de aprendizaje	20	-
La Tutoría en los entornos virtuales de aprendizaje	20	-
El Aprendizaje en entornos virtuales	40	-
La Producción de material didáctico para entornos virtuales de aprendizaje	70	-
Herramientas tecnológicas para la educación virtual	20	-
Gestión docente de plataformas para la educación virtual	20	-
Planificación, seguimiento y evaluación de proyectos	40	-
Educación en contextos digitales	20	-
Realidades híbridas. Nuevos desafíos para navegar la complejidad	40	-
Taller de producción de narrativas digitales	60	-
Sub Total desarrollo de Horas de los Módulos	350	-
Total de Horas para el cumplimiento del Curso	350	

PROGRAMA DE ESTUDIO DE LOS MODULOS DEL

“Curso de ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE”

FUNDAMENTACIÓN	Los nuevos escenarios de la educación, con el crecimiento de las modalidades no presenciales y la incorporación creciente de herramientas de producción, transporte y comunicación de contenidos en la educación presencial, exigen de los docentes nuevas competencias y la adecuación de las tradicionales a las exigencias de la educación del siglo XXI. 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. Al mismo tiempo crece imperiosamente la necesidad de que los docentes, especialmente en los niveles medio y superior, dominen las herramientas informáticas y de comunicación que les permitan desenvolverse con soltura en estos nuevos escenarios. Mejorar la capacidad de comunicación de los docentes, utilizando sistemas de códigos (representación simbólica) 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. Las instituciones educativas, sobre todo de nivel superior, están comenzando a transformar sus carreras y cursos a modalidades total o parcialmente no presenciales, produciendo una importante demanda de docentes con la adecuada capacitación para desempeñar sus funciones en esos escenarios. Esta demanda vuelve pertinente este postgrado de formación en educación en entornos virtuales, con un fuerte fundamento teórico imprescindible para encarar la enseñanza mediada por NN.TT., y un importante peso del «saber hacer», que facilite la incorporación del egresado en forma inmediata a equipos de
----------------	---

	gestión de enseñanza en dichos entornos. Al respecto vale mencionar la recomendación de la UNESCO (2004): "Los futuros docentes deben formarse y experimentar dentro de entornos educativos que hagan uso innovador de la tecnología". El diseño de este posgrado responde a las «buenas prácticas» de la educación a distancia con utilización intensiva de tecnologías de la información y la comunicación, tutorías proactivas, diseño didáctico de los materiales, campus virtual con todas las prestaciones adecuadas y utilización de recursos didácticos no convencionales. De manera que la propia experiencia de cursado resulte formativa en cuanto a vivencia ejemplificadora, lo que, de acuerdo a la experiencia, resulta tener tanta influencia en la práctica docente posterior como las adquisiciones teóricas durante el estudio. El diseño prevé la realización intensiva de actividades de aprendizaje, especialmente de interacción grupal de los estudiantes, en foros temáticos.
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Capacitar a profesionales de diferentes áreas disciplinares, para el ejercicio de la docencia en entornos virtuales. • Desarrollar conocimientos teóricos y prácticos acerca de las tendencias actuales de los entornos virtuales de aprendizaje, facilitando estrategias y procedimientos, así como recursos didácticos que contribuyan a resolver los problemas educativos de las instituciones, teniendo en cuenta los requerimientos contemporáneos del proceso de enseñanza-aprendizaje desde el punto de vista del e-learning. • Formar investigadores que dominen conocimientos teóricos, metodológicos, técnicos y contextuales para el desarrollo de la investigación e innovación educativa, en una perspectiva comparada en el ámbito internacional, nacional, regional y local. • Desarrollar capacidades y destrezas en el sujeto para la

	problematización y construcción de objetos de estudio, así como para la aplicación de métodos y técnicas de investigación que aborde a la educación desde enfoques interdisciplinarios y permita la generación y aplicación de nuevos conocimientos. • Formar profesionales competentes en los campos emergentes de la educación virtual para que detecten, analicen, expliquen e interpreten los fenómenos y procesos educativos, planteen alternativas de solución y mejoren el impacto social e institucional en los diversos niveles, ámbitos y dimensiones de la educación.
MÓDULOS	CONTENIDOS A DESARROLLAR
LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Al finalizar la asignatura se espera que el estudiante logre: • Conocer los principios de la comunicación visual y comiencen a superar las concepciones espontáneas, de «sentido común», remplazándolas por ideas que sirvan para planificar sus acciones comunicativas educativas. • Adquirir criterios básicos para la selección y edición de imágenes para adaptarlas a sus necesidades de comunicación educativa. • Adquirir las competencias y	UNIDAD 1 - Comunicación y comunicación visual • Comunicación y educación • Comunicación visual • Elementos de la composición de las imágenes • Imagen y contexto • La imagen didáctica UNIDAD 2 - El beso de la princesa • Las imágenes en la computadora • Sistemas de color • Sistemas de representación y formatos gráficos • Radiografía de los gráficos basados en pixeles • Formatos gráficos • El beso de la princesa: Modificar el tamaño de las imágenes; Ampliar o reducir un gráfico; Agrandar o chicar imágenes en GIMP; Recortar las partes sobrantes del gráfico; Tamaño del lienzo, o Canvas Size; Aspect Ratio (proporciones) • Más besos: Cambiar la profundidad de color; Convertir entre formatos; Besos grupales (operaciones sobre varios archivos simultáneamente) UNIDAD 3 - Realce fotográfico • Realce fotográfico • Operaciones de retoque: Completar la gama tonal; Nitidez;

destrezas en la edición de imágenes utilizando un programa de código abierto, incluyendo funciones avanzadas. ● Adquirir criterios técnicos para solucionar problemas de edición de imágenes que se les presenten en su labor profesional docente.	Brillo y contraste; Realce de colores; Destacar el núcleo semántico • Imágenes en Internet: Propiedad intelectual en internet; Sitios recomendados para el trabajo con imágenes; Sobre los sitios con efectos • Presentaciones Visuales: Las presentaciones como recurso didáctico; No se trata del recurso, se trata de comunicarnos; Qué comunicamos, a quién, y qué recursos utilizamos; Los textos en las presentaciones; Sobre fondos y colores; Recursos disponibles; Software de edición de presentaciones
LA TUTORÍA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Al finalizar el modulo se espera que el estudiante logre: • Identificar los nuevos roles docentes que surgen como necesidad de los nuevos escenarios educativos. • Analizar las características principales de los entornos colaborativos, en particular los foros de intercambio y debate. • Incorporar criterios para gestionar foros de intercambio y debate. • Adquirir conceptos	Unidad 1. Educación virtual. Nuevos roles y nuevas competencias docentes • De la educación a distancia a la educación virtual. • Nuevos roles docentes: el docente contenidista y el rol tutorial. • Estilos y modelos de tutoría • Competencias pedagógicas. • Competencias comunicacionales. • Competencias tecnológicas. • El Modelo TPACK. Unidad 2. El Foro en la educación virtual • Nada nuevo bajo el sol: la diputatio medieval • El foro: características y tipologías.

generales sobre el trabajo grupal en la modalidad virtual. • Incorporar criterios para gestionar grupos en la modalidad virtual. • Conocer las principales herramientas de seguimiento de alumnos que ofrecen las plataformas.	• El foro como actividad. Redacción de consignas. • Gestión de foros. El lugar del docente. • La multiculturalidad. El conflicto. • Estrategias de evaluación de foros. Estilos de participación de los alumnos. Cantidad y calidad. Unidad 3. Trabajo colaborativo grupal • La comisión como grupo. El grupo virtual. Problemática de la construcción del grupo. • Grupos de producción. El trabajo grupal. Actividades grupales. La tarea y su implementación. • Estrategias de constitución de grupos. Cantidad de integrantes. Homogeneidad y heterogeneidad. • Herramientas de producción grupal. • Estrategias de seguimiento y evaluación de producciones grupales. Unidad 4. Herramientas de seguimiento y evaluación del alumno • Conocimiento previo: la información de las presentaciones y las planillas de inscripción. Valoración de la información. • Herramientas de gestión del seguimiento en las plataformas. Interpretación de datos.
--	---

	- Herramientas informáticas de gestión del seguimiento y evaluación: rúbricas y planillas. Aspectos a tener en cuenta en el seguimiento. - Evaluación y calificaciones. Tensión entre lo deseable y lo posible. - Comunicación de la evaluación
LA PRODUCCIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Diseñar una experiencia e interfaz de usuario apropiada para entornos virtuales educativos - Redactar apropiadamente clases, consignas y materiales de estudio para entornos virtuales - Aplicar el concepto de diseño UX a trayectos de formación en entornos virtuales de aprendizaje - Producir diferentes formatos de textos y	Unidad 1. Introducción al diseño de Interfaz y Experiencia de Usuario en educación - Objetivos, audiencia y recursos en la planificación de la UX - Características y definiciones Unidad 2. Elementos gráficos en entornos virtuales - Introducción a la tipografía - Introducción a las formas y los colores Unidad 3. La redacción en entornos virtuales - Las clases y actividades - Los manuales de estilo, textos y referencias Unidad 4. Creación de elementos interactivos - Design thinking y herramientas de creación - Diseño y tecnologías de entornos inmersivos Unidad 5. Escenarios ramificados interactivos como estrategias para la interacción

elementos visuales en entornos de aprendizaje Diseñar, producir y evaluar elementos gráficos interactivos como collage, escenarios ramificados y	- Narrativas y herramientas para creación de escenarios ramificados interactivos Unidad 6. Materiales multimedia en la educación virtual - Fundamentos del uso de recursos multimedia: Cambios en la comunicación; Alcances y limitaciones de los recursos multimedia; Planificación de los recursos multimedia - Introducción al lenguaje audiovisual: Planos, movimientos y ángulos; Composición; Iluminación, color y sonido
	Unidad 7. La preproducción de materiales multimedia - Objetivos y audiencia - Confección del guión multimedia - Selección y obtención de recursos (imágenes, videos, audios, textos) Unidad 3. Creación y uso de materiales audiovisuales - Producción de materiales multimedia: El relevamiento de los recursos materiales; Equipamiento mínimo; Tipos de materiales multimedia y extensión de archivos (audios y videos); ¿Qué es un códec?; La administración de los "crudos" - Creación de recursos visuales para materiales multimedia: Creación de zócalos y elementos gráficos

	• Edición de video: Software de edición de video; Organización del trabajo de edición; • Tipos de narración y estructura narrativas • Herramientas de creación • Herramientas de difusión
	Unidad 8. Creación y uso de materiales de audio • Podcast: Qué es un podcast; Usos educativos del Podcast; Análisis de casos exitosos; otros recursos de audio • Producción de podcast: Herramientas de creación; Herramientas de edición • Evaluación de materiales multimedia • Criterios para la evaluación de materiales multimedia

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL - Aproximarse a la comprensión del fenómeno web 2.0, formándose una idea crítica acerca de sus verdaderos alcances. - Lograr una visión general de las herramientas tecnológicas encuadradas en este enfoque, para poder acceder a ellas constructivamente. - Participar activamente en la edición, gestión y reingeniería de un blog del grupo, poniendo en práctica los conceptos aprendidos.	UNIDAD 1. Internet y educación - La sociedad de la información y la sociedad del conocimiento: límites y críticas de las metáforas. La sociedad red. - Herramientas para búsquedas en la red. - Ludificación y experimentación de juego serio. - La circulación de la información basada en Internet. Búsquedas, buscadores y caminos seguros. Modelos de consulta clásicos y novedosos. El concepto de Infoxicación. - La integración de las TIC a los Sistemas Educativos. Nuevas competencias necesarias para incorporar las herramientas tecnológicas en los espacios de docencia. UNIDAD 2. La web social y sus herramientas - Estructura y bases de la web social. - De una web de lectura a una web de lectoescritura. ¿Por qué es importante hablar de aprendizaje colaborativo en Internet en esta especialización? - Contexto y definiciones acerca de la Web 2.0 - Líneas de acción para ubicar el modelo emergente en educación virtual: - Redes sociales; - Contenidos producidos por usuarios; - Organización social e inteligente de la información; - Tecnologías de servicios entrelazados (mashup)
---	---

	• La relación de estas líneas con los entornos virtuales de aprendizaje. • Trabajo colaborativo. • Herramientas para remix y mashup • Blogging y microblogging Unidad 3. Aplicando los postulados a las tareas docentes • Aplicación del modelo colaborativo para educación • Herramientas para editar y redistribuir información en la Red. • Método del etiquetado o folksonomía; Método del bookmarking: Aplicaciones clásicas del modelo emergente que usan estos métodos UNIDAD 4. Hacia una cultura de la convergencia • Herramientas en la nube. • Cultura de la convergencia. • Curación de contenidos digitales • Twitter como herramienta al servicio del filtrado de información actualizada y valiosa
--	---

GESTIÓN DOCENTE DE PLATAFORMAS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL • Adquirir nociones precisas acerca de las	UNIDAD 1. Las Plataformas • Los campus virtuales en la educación superior • Plataformas: servicios y herramientas • Plataformas: estructura general
---	---

plataformas, sus funciones, posibilidades y limitaciones como escenario de la educación virtual. • Adquirir competencias suficientes como para gestionar con autonomía un aula virtual en la plataforma de e-ducativa. • Adquirir competencias iniciales para gestionar un aula virtual en la plataforma Moodle. • Adquirir nociones conceptuales suficientes para poder trasladar los objetivos operacionales a otras plataformas, en el momento en que su actividad profesional docente se lo requiera.	• Los actores en una plataforma virtual • Plataformas: Autoría y propiedad • Comunicación y educación UNIDAD 2. El docente como gestor de su aula virtual • Gestión del aula Acciones generales • Gestión de archivos • Gestión de vínculos a sitios externos • Gestión de foros • La clase virtual • Controles y reportes de alumnos • Correo interno. Configuración • Permisos y perfiles UNIDAD 3. La clase virtual • La clase virtual como momento en un desarrollo continuo: Del aula presencial al aula virtual. Lo heredado y lo nuevo; Las buenas prácticas docentes; Mayor espacio para la actividad de los alumnos; Lugar de las tecnologías
--	---

• Adquirir un sólido concepto acerca de la Clase Virtual, así como el adecuado manejo de las herramientas para crear, diseñar y editar sus clases en las plataformas e-ducativa y Moodle, con la fundamentación suficiente como para trasladar esos procesos a otras plataformas. • Desarrollar criterios para seleccionar los recursos que ofrecen las plataformas en función de los objetivos pedagógicos que se persigan, aprovechando de la mejor manera sus posibilidades	• La clase virtual como centralizadora del proceso de enseñanza • La clase virtual y el discurso docente • Pensar una buena clase virtual. • Animaciones. Movimiento, sonido, color en las clases virtuales UNIDAD 4. Construir la clase • Conocer la Administración • Crear una clase nueva • Aspectos visuales de la clase • Elementos no textuales. Gráficos, videos, animaciones, slideshows, interactividad. • Trabajar con tablas • Gestión de clases y productividad. • Micrositios
PLANIFICACIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS • Reflexionar sobre los elementos que entran en juego en un proceso de planificación de proyectos.	Unidad 1. • La planificación como una práctica de cara al futuro. En torno a la prospectiva. • Elementos básicos: diagnóstico, planificación y gestión. • Alcances de la planificación en el ámbito de la educación, según se la planteo a escala de un curso, de una carrera o de una institución.

• Aplicar dichos elementos a su trabajo en determinada institución educativa • Elaborar un proyecto viable de desarrollo de un entorno virtual, correspondiente a sus ámbitos de trabajo, con especial énfasis en la materia que se dicta	• Las rutinas de la gestión cotidiana de la práctica docente frente a las innovaciones de cara al futuro. Unidad 2. • Fase de diagnóstico: contexto institucional y contexto de la carrera; concepciones del aprendizaje según el modelo pedagógico vigente; presencia de tecnologías y de innovaciones educativas basadas en ellas; caracterización de los estudiantes. • Reconocimiento de problemas y necesidades en el entorno de aprendizaje en el cual se pretende impulsar la innovación. • Fase de prospectiva: escenarios posibles para una innovación relativa a entornos virtuales de aprendizaje, tomando en cuenta la institución, la carrera y el propio curso. • Fase de planificación I: diseño de estrategias y objetivos. Justificación y fundamentación del proyecto. Unidad 3. • Planificación II: aspectos operativos. • Estructura curricular adaptada a ambientes virtuales; estructura de un curso adaptado a ambientes virtuales. • Planificación del ambiente virtual de aprendizaje. • Caracterización y elaboración de materiales para el aprendizaje. • Sistema de tutoría. • Administración. Unidad 4. • Evaluación de proyectos. * Condiciones de viabilidad de la propuesta; génesis y desarrollo del proyecto; resultados del proyecto; eficiencia de la gestión del proyecto. • * Evaluación inicial, evaluación del proceso, evaluación de productos y metaevaluación.
--	---

EDUCAR EN CONTEXTOS DIGITALES	UNIDAD 1. El contexto actual • Un poco de historia • Características de la web
• Interiorizarse sobre las principales tendencias en la web, específicamente aquellas que marcan su tercera época. • Optar por soluciones adecuadas a esas nuevas tendencias, principalmente en cuanto a metodologías didácticas y formatos, tanto en entornos completamente virtuales como mixtos. • Conocer el amplio abanico de posibilidades que la plataforma de la WWW ofrece para que puedan adoptar las opciones más convenientes a cada necesidad formativa, tanto desde el punto de vista personal como institucional. • Innovar en educación, de acuerdo con las tendencias conceptuales y las posibilidades tecnológicas de la web del futuro	• ¿Vivir sin la web? • Nuevos conceptos • Realidad Aumentada (RA) • La web semántica • Inteligencia Artificial UNIDAD 2. Nuevas maneras de hacer las cosas • Smartphones: la vida en el móvil. • Otras formas de comunicarse, de relacionarse, de aprender, de trabajar. • Publicidad y venta on line • Nuevas de maneras de mostrar habilidades • ¿Qué tecnologías usamos? • El otro lado de la web • Nuestros datos en la web • ¿Dark Web y Deep Web? UNIDAD 3. Innovación y creatividad • Metodologías innovadoras • Gamificación, video juegos • Dar sentido a la información: Aprendizaje basado en Proyectos • Tendencias, desafíos y desarrollos tecnológicos

	• Cambios en el aula • Trabajo colaborativo • Nuevas miradas sobre la educación • Flipped Classroom UNIDAD 4. Cambios cognitivos y sociales • La secuencia didáctica como aliado metodológico • Cómo elaborar una secuencia • Secuencias para un aula virtual • Actividades adecuadas para la educación virtual • Cambios cognitivos y sociales • Las distintas generaciones Baby Boomers, Millennials, Centennials. • El impacto de las pantallas
--	--

REALIDADES HÍBRIDAS. NUEVOS DESAFÍOS PARA NAVEGAR LA COMPLEJIDAD • Conocer las nuevas tendencias digitales que pueden ser aplicadas en el ámbito educativo • Reflexionar sobre los nuevos conceptos que se incorporan en la vida digital. • Incorporar los nuevos recursos digitales en las distintas actividades • Utilizar los software que se mencionan para crear distintos recursos • Planificar secuencias didácticas integrando los temas propuestos en las clases.	Unidad 1. Conociendo el escenario actual • Web semántica, social, ubicua, etc. • Concepto de web sináptica • Importancia de las relaciones y la participación en redes sociales • Uso de teléfonos móviles y tabletas • Wearable technology (Tecnología usable o ropa tecnológica) • Internet de las cosas • Aprendizaje basado en juegos • Flipped Classroom • Learning analytics • Massive Open Online Course (MOOC) • Impresión en 3D • La información
--	--

	Unidad 2. Viviendo otra realidad en la virtualidad (Realidad Virtual) • Interfaces • Concepto de metaverso • Características de los mundos virtuales • Second life y Minecraft • Videojuegos y familia • Avatares • Aplicaciones Unidad 3. Añadiendo información digital al mundo real (Realidad Aumentada) • Definiciones • Programas • Funcionamiento • Diferencias entre los diferentes tipos de códigos (QR, etc) • Generadores y lectores • Aplicaciones Unidad 4. Personas y objetos conectados • Redes Sociales • Edmodo • Concepto de Blogject, Neobject, Shadow information, etc • RFID • Plataformas
--	--

TALLER DE PRODUCCIÓN DE NARRATIVAS DIGITALES • Adquirir la capacidad para aprender de forma continuada y desarrollar estrategias para el aprendizaje autónomo y colaborativo en línea. • Adquirir la capacidad para narrar digitalmente una historia, valiéndose de herramientas y recursos actualizados.	Unidad 1. Herramientas de publicación en la web social • Rol de las herramientas en una web que es plataforma. La multitarea. • Las comunidades de práctica. Las CoP con el concurso de las TIC. • Producir y publicar contenido en la web. • Legalidades para los nuevos formatos. • Las licencias Creative Commons. Unidad 2. Remezcla para la narración digital • La cultura del rip, mix & burn. • El mashup pedagógico en la formación docente: el eclecticismo permitido. • La narración digital en nuevos soportes: narrar con video, narrar con fotos, narrar con mapas ilustrados, narrar con podcast. • Elementos infaltables para la narración digital. • El e-portfolio en la web 2: evidencias de las prácticas como insumo y registro de la CoP. Unidad 3. Fuentes, datos, objetos • El valor de las fuentes en Internet. Validación, uso, remezcla de los datos. • Organización de los materiales en torno de una historia que los vertebrará.
--	--

	• Mejores herramientas para cada tipo de mensaje. • Convergencia de medios. • Uso de espacios virtuales adecuados para compartir objetos digitales con fines educativos. • Los repositorios, los sitios, las comunidades. Unidad 4. Producción y edición de historias digitales • Narrar una historia digital en el tiempo: rectas, esquemas, líneas de tiempo • Multimedia. Evolución de los sitios de redes sociales. • Narrar una historia digital en el espacio: itinerarios compartidos sobre herramientas de geo localización. • Ensamblado de las narrativas en formatos de lectura accesible. • Evaluación y co-evaluación.
--	---

Cronograma de Actividades

Las promociones e inscripciones para el **Curso** se realizarán con 3 meses de anticipación al inicio del desarrollo académico.

Al término de cada Módulo se realizan las evaluaciones correspondientes de acuerdo a las orientaciones y metodologías del docente. La finalización del curso será al término del desarrollo completo del Programa Académico de 8 meses para el otorgamiento de la Titulación.

Horario de funcionamiento y días de clase

DÍAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIÉRCOLES	1º	17.00hs – 18.00hs	Módulo I La Comunicación en entornos virtuales de aprendizaje	Luis Darío Molinas Cáceres	20
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos			
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

DÍAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIÉRCOLES			Módulo II La Tutoría en los entornos virtuales de aprendizaje	Luis Darío Molinas Cáceres	20
	1º	17.00hs – 18.00hs			
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos			
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

DIAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIERCOLES			Módulo III El Aprendizaje en entornos	Luis Darío Molinas	40
	1º	17.00hs – 18.00hs	virtuales	Cáceres	
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos			
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

DIAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIERCOLES			Módulo IV La Producción de material didáctico para entornos virtuales de aprendizaje	Luis Darío Molinas Cáceres	70
	1º	17.00hs – 18.00hs			
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos			
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

DIAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIERCOLES			Módulo V Herramientas tecnológicas para la educación virtual	Luis Darío Molinas Cáceres	20
	1º	17.00hs – 18.00hs			
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos			
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

DIAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIÉRCOLES			Módulo VI Gestión docente de plataformas para la educación	Luis Darío Molinas Cáceres	20
	1º	17.00hs – 18.00hs			
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos	virtual		
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

DIAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIÉRCOLES			Módulo VII Planificación, seguimiento y evaluación de proyectos	Luis Darío Molinas Cáceres	40
	1º	17.00hs – 18.00hs			
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos			
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

DIAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIÉRCOLES			Módulo VIII Educar en contextos digitales	Luis Darío Molinas Cáceres	20
	1º	17.00hs – 18.00hs			
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos			
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

DÍAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIÉRCOLES			Módulo IX Realidades híbridas. Nuevos desafíos para	Luis Darío Molinas Cáceres	40
	1º	17.00hs – 18.00hs			
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos	navegar la complejidad		
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

DÍAS		HORA	MÓDULOS	PROF RESPONSABLE	CARGA HORARIA
MIÉRCOLES			Módulo X Taller de producción de narrativas digitales	Luis Darío Molinas Cáceres	60
	1º	17.00hs – 18.00hs			
	2º	18.00hs – 19.00hs			
	Receso	15 minutos			
	3º	19.15hs – 20.15hs			
	4º	20.15hs – 21.15hs			

METODOLOGÍA

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Se realizarán debates para la discusión y planteo de estrategias para el planteamiento de problemas y el modo de abordarlas.

Se insistirá en el aprendizaje constructivo y significativo de los alumnos por medio de una metodología activa y participativa, algunas de las estrategias utilizadas serán la dinámica de grupos, lluvia de ideas, la historia de los conceptos desarrollados, entre otros.

Se trabajará en forma interdisciplinar con las demás asignaturas de la carrera, de tal manera a que los contenidos desarrollados tengan relación con las mismas.

Se elaborará un proyecto con un plan de mejora a partir de las observaciones realizadas en las Pasantías de los estudiantes.

VII. EVALUACIÓN

Las evaluaciones estarán de acuerdo con las estrategias de enseñanza aprendizaje, será procesual y pueden ser: pruebas escritas, orales, prácticas, grupales.

También se recurrirá a la autoevaluación, coevaluación, y la unidireccional. Para la obtención de la calificación final se tendrá en cuenta el reglamento de la Institución.

El Examen Final evaluará los conocimientos y habilidades adquiridas por el estudiante y su capacidad de integrarlos, sistematizarlos, aplicarlos y generalizarlos.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

Aceituno, Marcelo (2017). Didáctica integral del multimedia y diseño de hipermedias para entornos virtuales de aprendizaje, en Gergich, Marina y Adriana Imperatore (comp.) Innovaciones didácticas en contexto. Colección Ideas de Educación Virtual.

Baque, P. G. C., & Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. Dominio de las Ciencias, 6(3), 56-77.

Espinoza Freire, E. E., & Ricaldi Echevarría, M. L. (2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. Revista Universidad y Sociedad, 10(3), 201-210.

Martín, B. R., & Sarmiento, C. A. C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito universitario (Vol. 14). Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.

Pastora Alejo, B., & Fuentes Aparicio, A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. Revista Científica UISRAEL, 8(1), 59-76.

Vargas-Murillo, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. Cuadernos Hospital de Clínicas, 62(1), 80-87.

CUADRO DOCENTE

MODULOS	DOCENTE	CI Nº	TITULO HABILITANTE
Módulo I al X	Luis Darío Molinas Cáceres	2.920.526	Ingeniero en Informática