

Diplomado Formación para Ambientes Virtuales

Modalidad Blended

PRESENTACIÓN

El Diplomado en Formación para Ambientes Virtuales, se concibe como un espacio para la construcción de habilidades para la enseñanza-aprendizaje en escenarios asistidos por tecnología. En general, suministra metodologías, estrategias y herramientas didácticas apropiadas para el desarrollo de un proyecto de formación virtual de una institución académica u organizacional.

La formación está orientada a proporcionar los elementos propios de modelos de formación virtual para facilitar aprendizajes exitosos, con el fin comprender cómo aprende el estudiante desde escenarios formativos asistidos por tecnología donde la gestión del aprendizaje autónomo y colaborativo son clave en el logro de los resultados de aprendizaje esperados. En este sentido, se busca el entendimiento de los diversos modelos y sistemas de gestión relacionados con una efectiva enseñanza y un aprendizaje exitoso, de manera que, el estudiante pueda aplicar su conocimiento, desarrolle competencias para lograr procesos de enseñanza que lleve a los resultados de aprendizaje esperados.

Asimismo, la formación propende por identificar, caracterizar, evaluar, diseñar, formular y planear estrategias pedagógicas, comunicativas, organizacionales y tecnológicas que contribuyan en la formación en ambientes virtuales de aprendizaje. Se abordan estrategias para la formación virtual desde los mínimos requeridos para ejecución e implementación de procesos educativos de calidad, en los que están presentes tantas variables y factores que requieren una mirada interdisciplinaria de actores educativos, la pedagogía, la didáctica, la evaluación y la gestión. Este saber conceptual y práctico se convierte en pieza fundamental a la hora de comprender escenarios discursivos de ilustración académica, organizacional y social con componente virtual.

Incluye la certificación Microsoft Certified Educator (MCE) otorgado por Microsoft Education aprobando el examen al que tendrá acceso el estudiante al hacer el diplomado.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

GENERAL

Fortalecer las competencias para la formación en ambientes virtuales de aprendizaje identificando los modelos y escenarios de aprendizaje asistidos por tecnología acordes al entorno de aplicación y condiciones de los estudiantes, así como, evaluando estrategias de formación que promuevan la ejecución e implementación de procesos educativos efectivos, eficaces y eficientes atendiendo factores pedagógicos, de gestión, y del contexto.

ESPECÍFICOS

- Comprender los elementos fundamentales que componen un ecosistema de formación virtual.
- Diseñar una experiencia de aprendizaje para un modelo de formación virtual acorde con las condiciones institucionales u organizacionales y las características de una población objetivo.
- Analizar un escenario asistido por tecnología considerando sus características y funcionalidades en favor del aprendizaje, la enseñanza y el despliegue de una experiencia de aprendizaje.
- Desarrollar estrategias para la formación de procesos de aprendizaje autónomo y dirigido apropiadas para un escenario asistido por tecnología.
- Desarrollar habilidades para el uso innovador de diferentes tipos de herramientas y aplicaciones tecnológicas disponibles para procesos de formación virtual.
- Implementar acciones para el logro de resultados de calidad en los procesos de aprendizaje de los estudiantes en metodología virtual.

PERFIL DEL INTERESADO

Ante todo, cualquier profesional que tenga interés en tener un primer contacto con programas de formación virtual, y desarrollar habilidades para su enseñanza. Docentes de pre-escolar, primaria, secundaria, técnicos y universitarios con intereses en desarrollar competencias para la formación en ambientes virtuales de aprendizaje. Directores de programas de formación presencial y/o virtual en el contexto educativo. Diseñadores instruccionales, pedagogos, psicopedagogos y afines que desean apoyarse en las tecnologías o con interés en propuestas de formación virtual para su organización. Director de unidades dedicadas al diseño y gestión de cursos virtuales y mediaciones para la formación virtual, en diferentes tipos de organizaciones. Expertos en calidad, evaluación y currículo en el contexto educativo. Directivos de áreas de innovación y proyectos sostenibles con tecnología en diferentes tipos de organizaciones con el interés en generar soluciones de formación asistidas por tecnología. Gerentes, directivos y consultores en contextos educativos.

METODOLOGÍA

80 horas de acompañamiento docente en clases/tutorías, presenciales y virtuales, repartidas en 2 bloques y 6 módulos. Cada sesión se dinamiza a través de charlas o conferencias impartidas por los docentes, paneles de discusión, así como con actividades y/o talleres individuales y colaborativas que buscan apropiarse los conocimientos adquiridos aterrizándolos a las realidades de cada uno. Adicionalmente, el acompañamiento se soporta en la plataforma interactiva Canvas, la cual provee actividades de aprendizaje y una diversidad de recursos que complementan las sesiones.

Módulo

Contenido

Intensidad

1

APRENDIZAJE DIGITAL Y PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES.

- Transformación digital.
- Aprender en la era digital.
- Medio digitales e interacción.
- Aprendizaje digital y plataformas educativas virtuales.

12 horas

2

MODELOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.

- Design thinking en un proyecto de formación virtual.
- Aprendizaje centrado en el estudiante y enfoque pedagógico para todos.
- Diseño de una experiencia de aprendizaje virtual.

12 horas

3

PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES DE CARA A LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES.

- Selección de una plataforma virtual.
- Despliegue de una experiencia de aprendizaje.
- Pilotaje de un aula virtual.
- Tendencias y gamificación.

14 horas

4

FORMADOR EN PROCESOS EDUCATIVOS VIRTUALES

- Retos de la educación y rol del docente
- Pedagogía y didáctica de los ambientes virtuales de aprendizaje
- Práctica de enseñanza innovadora

12 horas

5

MÚLTIPLES ESCENARIOS Y DIVERSAS FORMAS PARA EL APRENDIZAJE

- Entorno dinámico del aprendizaje
 - Colaboración y responsabilidad compartida
 - Comunicación multimodal
 - Construcción de conocimientos
 - Autorregulación
 - Resolución de problemas
- Uso pedagógico de los escenarios de aprendizaje asistidos por tecnología.

20 horas

6

GESTIÓN Y EVALUACIÓN EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

- Formación por competencias y desarrollo del componente humano.
- La evaluación en la virtualidad.

10 horas

EQUIPO DOCENTE

Expertos en esta área del conocimiento



CAROLINA MEJÍA CORREDOR

COORDINADOR ACADÉMICO

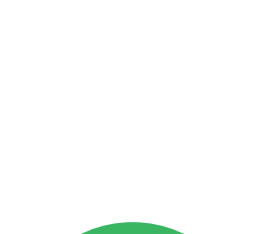
Doctora Cum Laude en Tecnología y Magíster en Informática Industrial y Automática de la Universidad de Girona en España, Especialista en Telecomunicaciones e Ingeniera de Sistemas de la Universidad Industrial de Santander en Colombia. En la Universidad Ean ha sido Coordinadora del Programa de Maestría en Gerencia de Sistemas de Información y Proyectos Tecnológicos, Directora del Departamento de Sistemas, Directora del Grupo de Investigación en Ambientes de Aprendizaje y actualmente es Profesora Titular, Gerente de Investigaciones y la Editora de la Revista Virtu@mente. Investigador Sénior reconocida por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. Tiene amplia trayectoria haciendo investigación activa y desarrollo en el aprendizaje mejorado por tecnologías (TeL) y áreas relacionadas, incluyendo: modelado de usuario, aprendizaje adaptativo, e-learning for all, inclusión y accesibilidad. Con más de 50 publicaciones, incluyendo artículos, libros, capítulos de libros, prototipos y software. Ha participado en proyectos de investigación y transferencia de tecnología a nivel de Europa y de Latinoamérica. Experiencia como gestor de proyectos para el desarrollo tecnológico y la gestión del conocimiento. Experiencia en el diseño, desarrollo e implantación de sistemas de información, servicios y apps para dispositivos móviles. Docente universitaria de pregrado y postgrado, a nivel nacional e internacional en entornos presenciales de pregrado y postgrado. Ha sido tutor y supervisor de trabajos de grado de estudiantes de pregrado, maestría y doctorado.



ADRIANA MALDONADO CURREA

DOCENTE

Magíster en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales y Matemática de la Universidad Nacional de Colombia. En la Universidad Ean ha sido Directora del Departamento de Ciencias Básicas, Directora del Assessment Center y Directora de Docencia, Directora del Grupo de Investigación de Ambientes de Aprendizaje. Investigadora reconocida por MinCitas. Es investigadora del grupo de investigación de Ambientes de Aprendizaje. Tiene amplia trayectoria trabajando sobre ambientes de aprendizaje, y cómo mejorar el aprendizaje utilizando las tecnologías. Ha sido Directora y Evaluadora de trabajos de grado de pregrado y postgrado.



JORGE LUIS BACCA ACOSTA

DOCENTE

PhD. Amplia experiencia en desarrollo de aplicaciones educativas con realidad aumentada y realidad virtual en Unity. Experiencia en el uso de la técnica de movimiento ocular en realidad virtual para investigación educativa. Conocimientos de programación en los lenguajes Java, PHP, JavaScript (sobre NodeJS), TCL, C# (en Unity 3D) y C++. Conocimientos en la administración de plataformas de e-learning: Moodle, ATutor y dotLRN.

Conocimientos certificados en las pautas de accesibilidad WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines) y con experiencia impartiendo cursos sobre creación de contenido accesible, desarrollo de material educativo para apoyar a profesores en la creación de contenido web accesible y desarrollo de videojuegos. Con amplia

experiencia en investigación en informática educativa y trabajo en proyectos de investigación europeos y proyectos nacionales financiados por el gobierno de España. Actualmente es profesor asociado de la Fundación Universitaria Konrad Lorenz (Bogotá - Colombia) y dirige el capítulo para Colombia de la Immersive Learning Research Network (iLRN).

RECURSOS TECNOLÓGICOS

Uso de la plataforma Webex. Todos los docentes y estudiantes deberán tener un buen acceso a internet, sonido y cámara para poder facilitar las sesiones.

CERTIFICADOS

La Universidad Ean expide un certificado por participación a quienes asistan al 80% de las sesiones programadas. Los certificados se generan y entregan el día de cierre del programa únicamente a aquellos participantes que hayan cumplido con el mínimo requerido en la presente propuesta en la sesión inmediatamente anterior a la finalización.

DURACIÓN

160 horas