

Diplomado

# Crea ambientes virtuales de aprendizaje activo

Syllabus



Unisabana  
e-learning

Universidad de  
La Sabana

VIGILADA MINEDUCACIÓN

## 1. Generalidades

### 1.1. Presentación

Los retos que plantea la “sociedad del conocimiento” en el ámbito educativo, llevan a repensar el proceso de producción de ambientes virtuales de aprendizaje reconociendo la necesidad de transformar estrategias, prácticas, medios, entre otros aspectos valiéndose de marcos de trabajo ágiles e innovadores.

Es por ello que, desde una perspectiva educativa, se aborda el problema de la construcción de contenidos o unidades de aprendizaje de programas con modalidad virtual desde una base de gestión en el marco de trabajo scrum, para el proceso de preproducción y producción de ambiente virtual de aprendizaje.

Al final del programa el estudiante cumplirá la meta de construir un ambiente virtual de aprendizaje real empleando los parámetros proporcionados en cada uno de los sprints realizados en este espacio formativo y con una preponderancia de trabajo colaborativo.

### 1.2. Competencia

- Crear ambientes virtuales de aprendizaje desde aspectos pedagógicos, comunicativos y técnicos para mejorar la formación en modalidad virtual.

### 1.3. Resultados previstos de aprendizaje

- Construye contenidos educativos en coherencia con las competencias y los resultados previstos de aprendizaje para un ambiente virtual.
- Prototipa recursos educativos digitales desde principios del diseño instruccional.
- Diseña elementos multimediales desde los principios de usabilidad y accesibilidad.
- Integra contenidos educativos y la estrategia de enseñanza-aprendizaje en Moodle.
- Participa en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje bajo el marco de trabajo scrum.

### 1.4. Dirigido a

Docentes, profesionales, estudiantes de licenciaturas, comunicación social, psicología o similares; diseñadores y en general personas interesadas en la construcción intelectual de unidades para educación virtual.

### 1.5. Conocimientos previos

Para realizar el proceso de formación no se requiere tener algún tipo de conocimiento específico en alguna disciplina. Tan solo se requiere la voluntad y decisión de la persona para desarrollar habilidades en construcción de contenidos educativos digitales.

### 1.6. Habilidades técnicas

- Conocimientos informáticos a nivel de usuario, manejo básico de las herramientas del paquete Office, navegación por Internet y utilización del correo electrónico.
- Disponer de una cuenta propia de correo electrónico y consultarla habitualmente.

### 1.7. Requerimientos tecnológicos mínimos

Para el uso de la plataforma virtual de la Universidad es necesario tener un computador, conectividad (la velocidad de internet debe ser mínimo de 5Mb para conexión por cable o la calidad de señal debe ser superior al 75% para conexión inalámbrica) y herramientas del paquete Office.

### 1.8. Metodología y duración

El diplomado en Crear ambientes virtuales de aprendizaje activo, es un programa 100% on-line con una preponderancia de trabajo colaborativo bajo el marco de trabajo scrum, que se desarrolla a través de un ambiente virtual especializado, diseñado y construido específicamente para que sus participantes (estudiantes, profesores/tutores, dinamizadores), interactúen de manera sencilla e intuitiva con los diferentes recursos de aprendizaje, permitiendo la apropiación y construcción de conocimientos.

La ruta académica, como la arquitectura y gestión de nuestra plataforma virtual, está pensada en poner al alcance de nuestros estudiantes el factor humano y los recursos académicos, pedagógicos y tecnológicos para que desarrolle de manera óptima y autónoma su proceso formativo, generando así una experiencia educativa de calidad y altamente pertinente.

El programa tiene una intensidad horaria de 96 horas, en las cuales se desarrollan acciones de trabajo independiente, trabajo colaborativo, trabajo mediado, sesiones sincrónicas, desarrollo de actividades y evaluación de aprendizajes, acompañado por profesores-tutores expertos y dinamizadores que lo guiarán en los diferentes procesos académicos, administrativos y técnicos que se presentan.

## 2. Itinerario de aprendizaje

### Sprint 1

#### Fundamentación del marco de trabajo scrum (8 horas)



#### Resultado previsto de aprendizaje

- Construye contenidos educativos en coherencia con las competencias y los resultados previstos de aprendizaje para un ambiente virtual.
- Participa en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje bajo el marco de trabajo scrum.

#### Saberes

- Scrum.
- Scrum en contexto educativo.
- Scrum para la construcción de contenidos educativos digitales.

### Sprint 2

#### Creación de autorías (18 horas)



#### Resultado previsto de aprendizaje

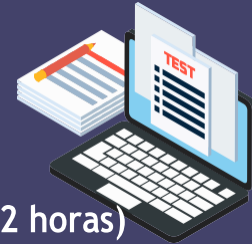
- Construye contenidos educativos en coherencia con las competencias y los resultados previstos de aprendizaje para un ambiente virtual.
- Participa en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje bajo el marco de trabajo scrum.

#### Saberes

- Resultados previstos de aprendizaje.
- Derecho de autor.
- Derechos de autor, contextualización breve para la construcción de contenidos.
- Ideas puntuales para la escritura de contenidos.

### Sprint 3

## Diseño de actividades para el aseguramiento del aprendizaje (12 horas)



### Resultado previsto de aprendizaje

- Construye contenidos educativos en coherencia con las competencias y los resultados previstos de aprendizaje para un ambiente virtual.
- Participa en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje bajo el marco de trabajo scrum.

### Saberes

- Aprendizaje activo.
- Algunas estrategias de enseñanza, elementos claves para su aplicación.
- Proceso de evaluación.

### Sprint 4

## Prototipado de un Recurso Educativo Digital (10 horas)



### Resultado previsto de aprendizaje

- Prototipa recursos educativos digitales desde principios del diseño instruccional.
- Participa en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje bajo el marco de trabajo scrum.

### Saberes

- Diseño instruccional.
- Recurso educativo digital.
- Pautas para la construcción de prototipos o guiones de RED.
- Herramientas.

**Sprint 5**

**Alfabetización multimedia para ambientes virtuales de aprendizaje (24 horas)**



**Resultado previsto de aprendizaje**

- Diseña elementos multimediales desde los principios de usabilidad y accesibilidad.
- Participa en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje bajo el marco de trabajo scrum.

**Saberes**

- Lenguaje multimedia y la accesibilidad.
- Principios del diseño web.
- Principios de usabilidad desde la experiencia de usuario.
- Software libre y gratuito para la producción de recursos educativos digitales.
- Buenas prácticas en el diseño multimedia.
- Tendencias en el diseño web.

**Sprint 6**

**Creación de ambientes virtuales en Moodle (24 horas)**



**Resultado previsto de aprendizaje**

- Integra contenidos educativos y la estrategia de enseñanza-aprendizaje en Moodle.
- Participa en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje bajo el marco de trabajo scrum.

**Saberes**

- Maquetación de ambientes virtuales de aprendizaje.
- Configuración de Moodle (recursos y actividades).
- Buenas prácticas técnicas en la creación de ambientes virtuales en Moodle.

### 3. Evaluación

La evaluación del programa se enmarca en la premisa de evaluación continua del aprendizaje, en el cual el estudiante mediante su participación en actividades irá evidenciando el desarrollo de las competencias expuestas.

Las actividades de aprendizaje evaluativas que se proponen a los participantes están acompañadas de rúbricas de evaluación que permite garantizar la coherencia curricular con los resultados previstos de aprendizaje, con base a estas rúbricas es que se establecen los criterios de evaluación y la valoración que alcanzan los estudiantes. Es importante revisar las políticas de evaluación del curso.