

# Curso Ambientes Digitales de Aprendizaje.

## ¿Qué oportunidades y retos nos ofrecen los Ambientes Digitales de Aprendizaje?

Desde el surgimiento de la modernidad a mediados del siglo XIV, cuyos procesos sociales transformaron, principalmente, la manera en la que la humanidad percibía su realidad; se concibieron cambios paulatinos en los pueblos, cuyos resultados han trascendido hasta nuestros días. Sin embargo, nunca se había tenido antecedentes de múltiples avances y desarrollos creativos como en las últimas décadas, con la aparición de la Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Los Ambientes digitales de Aprendizaje facilitan la flexibilidad curricular en los procesos de enseñanza - aprendizaje en las diferentes modalidades de ofertas educativas. Estos propenden a que la trasposición didáctica del conocimiento que realizan los profesores desde su saber específico sea pertinente y genere un aprendizaje activo y colaborativo.

En el ejercicio docente, la cotidianidad universal aclama porque el profesor tenga una apropiación de las herramientas que le brindan las nuevas tecnologías de información y comunicación, generando desde su saber y su hacer, diversas estrategias para que el conocimiento llegue de manera activa y potencie en sus alumnos competencias que les permitan solucionar situaciones que se presentan en su diario vivir.

Hoy en día basta con acceder a un dispositivo conectado a internet, para obtener información pertinente acerca de casi cualquier tema. Sin embargo, en el marco de los procesos pedagógicos, se requieren docentes que sean capaces de identificar herramientas que faciliten el desarrollo de aprendizaje, la puesta en marcha de proyectos colaborativos tendientes a la construcción de redes, pero, sobre todo, la incorporación de recursos tecnológicos que permitan orientar, encaminar, instruir, asesorar y acompañar los procesos de formación de las personas que han determinado la educación como un mejor camino.

En este sentido, las herramientas digitales no sustituyen ni sustituirán la labor docente; conforme se vaya avanzando en el reconocimiento de estas, sea en cursos presenciales, semipresenciales, a distancia o virtuales, con acompañamiento sincrónico o asincrónico, en cursos dirigidos o autogestionables, la utilidad de estos recursos y sus alcances la define quien tenga la responsabilidad de enseñar.

En este marco, la Institución Universitaria Digital de Antioquia presenta el curso Ambientes Digitales de Aprendizaje, cuyos pormenores se detallan a continuación.

## 1 Objetivos

### 1.1 General

Aplicar estrategias de enseñanza - aprendizaje mediadas por las herramientas de la tecnología la información y la comunicación -TIC-, que faciliten los procesos formativos, favoreciendo el desempeño académico, la generación de conocimiento y el desarrollo de competencias tanto en el campo profesional como en el personal.

### 1.2 Específicos

- Identificar y definir las herramientas tecnológicas de información y comunicación - TIC, pertinentes a los procesos de enseñanza en Ambientes Digitales de Aprendizaje.
- Seleccionar y aplicar adecuada y eficientemente las herramientas TIC, dentro de las estrategias de formación integral de los estudiantes.
- Utilizar recursos tecnológicos que propicien la interacción docente estudiante y estudiantes-estudiantes, en forma sincrónica y asincrónica. Además, que favorezca el aprendizaje colaborativo.
- Aplicar recursos TIC que permita la transformación del saber y la generación de nuevos conocimientos, teniendo en cuenta el uso de la información en forma ética y responsable.
- Describir los tipos de plataformas LMS para la gestión de los procesos de enseñanza aprendizaje y su uso.
- Determinar el rol del profesor en los procesos de enseñanza aprendizaje.

## 2 Contenidos Programáticos

### 2.1 Unidad 1: Escenarios de Aprendizaje Digital

- ¿Qué es el e-Learning?
- Historia del e-Learning
- ¿Qué son los LMS?
- Utilización de un LMS
- Experiencia de usuario
- Tipos de perfiles
- Ventajas de los LMS

- De lo presencial a lo virtual
- Plataformas LMS más comunes
- ¿Qué es un recurso educativo digital?
- La gamificación como recurso educativo
- De consumidor a prosumidor
- Recursos educativos externos
- Alternativas educativas externas al LMS
- Selección de recursos educativos digitales
- Aprovechamiento de los recursos
- Importancia del proceso de comunicación
- Comunicación sincrónica
- Comunicación asincrónica

## 2.2 Unidad 2: Estrategias de Enseñanza, Aprendizaje y Evaluación

- ¿Qué es una estrategia?
- Modelos educativos clásicos
- La nueva era de la educación
- Estrategias metodológicas, ahora metodologías activas
- Planificación del profesor
- ¿Qué es trabajo colaborativo?
- Características del trabajo colaborativo
- Fomentar el trabajo colaborativo
- Las TIC como medio de construcción del conocimiento
- Construcción del conocimiento

## 2.3 Unidad 3: Creación de contenidos

- Información en la web
- Búsqueda de información
- Recursos abiertos
- Propiedad intelectual y derechos de autor
- Herramientas tecnológicas de código abierto

**Duración:**

48 horas, distribuidas en 4 semanas, certificable.

**Modalidad:**

El curso se realizará en el campus IU Digital, en idioma español. El curso es totalmente autogestionable y no cuenta con un profesor o tutor. Los estudiantes tendrán a disposición el Centro de Soporte Técnico para resolver las dudas que se presenten.

**Perfil de ingreso:**

El desarrollo de este curso requiere conocimientos básicos de la Web 2.0 y herramientas ofimáticas.

**Requisitos mínimos:**

Para visualizar nuestros contenidos de forma óptima, te recomendamos contar con los siguientes requerimientos mínimos.

- Disponer de un dispositivo móvil con conexión a internet.
- Resolución Mínima de Pantalla: 800x600.
- Procesador mínimo recomendado: 2GHz
- Memoria RAM mínima recomendada: 1GB
- Velocidad de Internet: mínimo de 512kbps. Si quieres saber cuál es la velocidad de tu conexión a internet, haz clic aquí.
- Sistemas Operativos soportados:
  - Windows 7 o posterior.
  - Mac OSX 10.6 o posterior.
  - Linux – chromeOS
  - Móviles iOS 7 o posterior
  - Android 5.0 o posterior

## Costos:

A continuación, se describen los costos calculados por cada estudiante, los cuales son relacionados al uso de la plataforma y el soporte tecnológico que se requiere. Estos costos son fijos, independientemente del número de estudiantes que se matriculen para realizar el curso.

Los costos asociados al diseño, producción y montaje del curso no hacen parte del esquema financiero.

ITEM	VALOR
Diseño, maquetación y montaje curso	\$ -
Administración Campus, soporte técnico IU Digital.	\$ 33.999
Licencia por estudiante.	\$ 22.100
Subtotal	\$ 56.099
Utilidad	\$ 3.366
Total	\$ 59.465

5

Esperamos que la propuesta sea de su interés y se ajuste a sus necesidades. En caso de tener inquietudes contactar al Vicerrector de Extensión Juan José Torres, e-mail [viceextensión@iudigital.edu.co](mailto:viceextensión@iudigital.edu.co)

Atentamente,



**JASON ALBERTO DE LA ROSA ISAZA**  
Rector.