

**UNC**Universidad
Nacional
de Córdoba**CEA**Centro
de Estudios
Avanzados**VISTO**

La propuesta presentada por la Mgter. Gabriela Sabulsky, Directora de la Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías, del Centro de Estudios Avanzados de la Facultad de Ciencias Sociales, para el dictado del Seminario **"El diseño de entornos de aprendizaje enriquecidos con tecnologías digitales"**; y

CONSIDERANDO

Que el Seminario que se desarrollará en el marco del proyecto Misiones Internacionales, aprobado por la Secretaría de Políticas Universitarias, por Resolución N° 5276/2015;

Que la propuesta de este Seminario de Posgrado prevé el dictado del Seminario a cargo de la Dra. Begoña Gros destinado a los docentes, egresados y tesisistas de la Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías con una carga horaria de 20 (veinte) horas reloj, siendo 6 (seis) horas presenciales, 6 (seis) horas para actividades virtuales y 8 (ocho) horas para la elaboración de la evaluación final;

Por ello,

**LA DIRECTORA DEL CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA
R E S U E L V E:**

Artículo 1°: Aprobar el Seminario de Posgrado **"El diseño de entornos de aprendizaje enriquecidos con tecnologías digitales"**; destinado a los docentes, egresados y tesisistas de la Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías con una carga horaria de 20 (veinte) horas reloj.

Artículo 2°: Autorizar a la Dra. Begoña Gros a dictar el curso antes mencionado.

Artículo 2°: Protocolícese, pase para su conocimiento y efectos a los interesados y archívese.

**DADA EN LA DIRECCIÓN DEL CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA A DIECISIETE DÍAS DEL MES DE AGOSTO
DE DOS MIL DIECISÉIS.**

RESOLUCIÓN N°: 172/2016


Dra. ALICIA SERVETTO
DIRECTORA
Centro de Estudios Avanzados
Universidad Nacional de Córdoba

PROGRAMA DEL SEMINARIO

EL DISEÑO DE ENTORNOS DE APRENDIZAJE ENRIQUECIDOS CON TECNOLOGIAS DIGITALES

Destinatarios

El Seminario está destinado a docentes, egresados y tesistas. En caso de no cubrirse el cupo de 40 inscriptos, se abrirá a interesados en general.

Carga horaria

La carga horaria es de 20 hs. reloj, la cual se distribuye de la siguiente manera:

- Horas presenciales: 6
- Horas de interacción virtual: 6
- Horas destinadas a la evaluación: 8

Fundamentación

El concepto de diseño referido a las situaciones de enseñanza-aprendizaje tiene su origen en los años ochenta del siglo pasado. El diseño instruccional fue desarrollado con el objetivo de establecer las bases de los procesos formativos fundamentados en las teorías sobre el aprendizaje. Concretamente, las teorías conductistas y las teorías cognitivas tuvieron mucha influencia en los primeros modelos de diseño instructivo de autores como Bloom, Gagné, Merrill y Reigeluth.

El objetivo inicial del diseño instructivo se focalizó en los objetos de aprendizaje en tanto que secuencias de contenido a administrar. Es decir, el diseño estaba centrado en la planificación de la organización y la secuencia del contenido a transmitir. En cambio, en los últimos años, la atención se ha desplazado a las actividades de aprendizaje, su descripción y representación. El diseño del aprendizaje se alimenta fundamentalmente de los principios constructivistas socioculturales y de las teorías conectivistas. Esto implica poner la atención sobre el contexto en que se producen los procesos de aprendizaje, considerándolos como situados en una ecología conformada por otros aprendices y recursos tecnológicos de apoyo. En este sentido, el diseño del aprendizaje puede entenderse como "una metodología pedagógicamente fundamentada y basada en el uso apropiado de recursos y tecnologías, que permite tomar decisiones más informadas en el diseño de intervenciones educativas. Esto abarca desde el diseño de recursos o de actividades de aprendizaje individuales hasta el diseño curricular" Conole (2013: p.186).

El diseño para el aprendizaje implica la creación de sistemas de apoyo y andamiaje. Al diseño de la situación y de las actividades siempre debe acompañar el diseño de los sistemas de apoyo que pueden necesitar los aprendices. Por ejemplo, el tipo de indicaciones, el tipo de feedback, ayudas complementarias, etc. En definitiva, el diseño es la solución que se propone a un problema y, generalmente, se precisa comprobar su validez y refinar las soluciones adoptadas. De este modo, en un proceso de diseño es

necesario una revisión constante que nos permita introducir las modificaciones para alcanzar los objetivos deseados.

Existen diversas metodologías para la elaboración de diseños educativos que utilizan una base narrativa pero, en la actualidad, también se está incorporando el diseño de entornos de aprendizaje utilizando métodos participativos o de co-diseño. Por ejemplo, Mor y Mogilevsky, (2013) han sistematizado una metodología participativa para el diseño que permite la participación de diferentes profesionales (profesores, diseñadores, investigadores, etc.) y de los propios estudiantes. Esta metodología ha sido desarrollada inicialmente en un contexto presencial pero recientemente se han elaborado aplicaciones para el diseño en línea

No hay una única metodología para el diseño y tampoco existe una estandarización que permita utilizar un lenguaje común. Sin embargo, se está avanzando en esta línea y existen diversas herramientas para el apoyo y la visualización del diseño que pueden ser útiles para el profesorado. Por ejemplo, *COLlaborative LeArning desiGn Editor* (<http://www.gsic.uva.es/collage/>) que está formado por un conjunto de programas desarrollados por la Universidad de Valladolid que ayudan a definir patrones pensados para el diseño de actividades colaborativas. Es una herramienta de edición muy gráfica que ayuda a los profesores a diseñar actividades de aprendizaje colaborativo utilizando las TICs o *LdShake* (<http://ldshake.upf.edu/>) que es una red social desarrollada por la Universidad Pompeu Fabra y permite compartir diseños de actividades de aprendizaje. Por un lado, el programa apoya el proceso del diseño del curso y las actividades y, por otra parte, da la posibilidad de compartir los diseños entre el profesorado y puede ser utilizada como una red social de patrones pedagógicos.

La finalidad del seminario es analizar el diseño de los entornos de aprendizaje combinando el sustento investigativo con la aplicación de principios de diseño incorporando tecnologías digitales

Objetivos

- Conocer los principios básicos del diseño del aprendizaje
- Identificar las fases de un proceso de diseño participativo.
- Aplicar principios de diseño del aprendizaje incorporando tecnologías digitales.
- Elaborar una propuesta de diseño contextualizada.

Contenidos

1. El diseño instruccional y el diseño del aprendizaje. Dimensiones del diseño del aprendizaje: Espacio-temporales, epistémicas, sociales, cognitivas, evaluativas.
2. Métodos de diseño de entornos de aprendizaje. Características de las metodologías participativas: diseño centrado en el usuario, diseño participativo, co-diseño. Patrones de diseño.
3. Aprendizaje enriquecido con tecnologías digitales.

Metodología

La metodología del seminario combinará la exposición de los conceptos básicos del contenido del curso con actividades prácticas. Los participantes tendrán que elaborar un ejemplo práctico de diseño incorporando tecnologías en torno a un tema/reto docente a partir de una serie de actividades de aprendizaje, algunas de las cuales se realizarán de modo virtual.

Forma de evaluación.

Cada participante presentará al final del seminario un diseño de aprendizaje fundamentado y enriquecido por la aplicación de tecnologías digitales. La consigna de evaluación pautará los tiempos y la modalidad de entrega.

Bibliografía

- Conole, G. (2013). Las pedagogías de los entornos personales de aprendizaje. En L. Castañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* (pp. 185-188). Alcoy: Marfil.
- Goodyear, P., y Dimitriadis, Y. (2013). In medias res: reframing design for learning. *Research in Learning Technology*, 21.
- Hernández-Leo, D., Moreno, P., Chacón, J. y Blat, J. (2014). LdShake support for team-based learning design. *Computers in Human Behavior*, 37, 402-412.
- Laurillard, D. (2013). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology*. Routledge.
- Martínez García, A. (2009). Patrones de Diseño aplicados a la organización de repositorios de objetos de aprendizaje. *RED. Revista de Educación a Distancia*, Consultado 10/11/2015 en <http://www.um.es/ead/red/M10/agustina.pdf>
- Mor, Y. y Mogilevsky, O. (2013). The learning design studio: collaborative design inquiry as teachers' professional development. *Research in Learning Technology*, 21.
- Rodríguez Jimenez, J. M. (2009). Patrones pedagógicos en educación virtual. *RED. Revista de Educación a Distancia*. en <http://www.um.es/ead/red/M10/rodriguez.pdf>
- Seoane Pardo, A. M., y García Peñalvo, F. J. (2014). Patrones pedagógicos y docencia en red. *Formación en Red: Aprender con tecnologías digitales*. 30-47