Escuela de Estudios Profesionales

Programa Ahora

Universidad del Turabo en Yabucoa

**Taller 1**

**Fundamentos de la Comunidad Virtual de Aprendizaje**

Odalys Gómez Millán

25 de febrero de 2015

ETEL 603

Profesora: Sylvia Esquilin Rivera

**Definiciones**

1. **Comunidad Virtual de Aprendizaje**

* En términos generales la comunidad de aprendizaje en ambientes virtuales, hace alusión a un grupo de personas que interactúan de manera sincrónica o asincrónica, que trabajan juntas, comparten información, propósitos comunes en entornos apoyados por una red tecnológica, como puede ser internet o intranet que aunque están geográficamente separados éstas redes tecnológicas de aprendizaje les permiten la interconexión.

1. **Teorías de Aprendizaje para entornos e-learning**

* Podemos decir que e-learning es un proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia que se facilita mediante el uso de la tecnología. La teoría de aprendizaje que lo promueve es el Conectivismo. El profesor es quien define y administra el espacio del grupo, las herramientas y los flujos de la comunicación, diseña las actividades de aprendizaje, establece los tiempos y qué materiales se utilizarán y es quien evalúa el rendimiento de los alumnos. La Web 2.0, las redes sociales, el libre acceso a herramientas y servicios, la participación en comunidades y redes promueven este tipo de aprendizaje en los entornos de e-learning.

1. **Teorías de Aprendizaje Social**

* Esta teoría se asocia con Albert Bandura que fue un Psicólogo Canadiense enfocado en el Aprendizaje Social. Esta teoría describe el proceso mediante el cual se aprenden respuestas nuevas sin experiencia directa, sino mediante la observación de uno o más modelos. Se conoce también como aprendizaje por observación. Esta teoría describe el impacto que tienen las personas sobre otras personas. Tiene como propósito, cambiar conductas intencionalmente.

1. **Elementos de una comunidad basada en el aprendizaje en línea**

* Según Fenton-Kerr y otros (1998), proponen como elementos a considerar en el diseño de los entornos de aprendizaje aquellos que ofrecen oportunidades de intercambio y trabajo colaborativo que promueven la creación de comunidades de aprendizaje. Estos son:
  + Páginas web secuenciales de contenido del curso, enlazadas tanto a objetos de navegación, como a hipertextos.
  + Componentes multimedia basados en web (animaciones, gráficos, vídeo, audio y texto).
  + Enlaces de comunicación asíncrona entre iguales, entre alumno e instructor (e-mail, grupos de discusión).
  + Enlaces de comunicación síncrona (chatrooms, pizarras compartidas, audio y videoconferencias).
  + Elementos de aprendizaje interactivo incluyendo animaciones y diálogos.
  + Distribución de contenidos y recursos educativos: materiales hipermedia, bases de datos, tutoriales, demostraciones, simulaciones, ejercicios de evaluación, guías de estudio, índices, glosario y otros.
  + Espacios de comunicación social, para el intercambio de mensajes personales entre participantes a nivel de individuo y grupal.
  + Comunicación personal y grupal con el profesor para realizar tareas de orientación, asesoramiento, seguimiento de las actividades de los alumnos, evaluación, etc.
  + Comunicación de urgencia para solucionar los problemas técnicos u organizativos que puedan suceder y dejen al alumno “aislado”.

1. **Desarrollo de la presencia social en ambientes en línea**

* El concepto de presencia social indica el grado en que las personas se perciben de forma real en un ambiente de aprendizaje mediado por computador (CMC). La presencia social se apoya en las interacciones efectuadas por los tutores y estudiantes dadas por los foros colaborativos de un aula virtual. Otros factores importantes para el desarrollo de la presencia social son las estrategias de comunicación, las relaciones establecidas y la motivación por el aprendizaje. Dentro de un curso en línea son de vital importancia las estrategias afectivas e interactivas para el desarrollo de la presencia social en el curso. De estas estrategias se identifican la identidad personal, los saludos de bienvenida, la participación y la motivación entre los miembros de los grupos colaborativos y el tutor. Estas contribuyen a establecer lazos de amistad y de cooperación entre los miembros.

1. **Modelos de Diseño Instruccional**

* El objetivo de los Modelos de Diseño Instruccionales es producir una formación eficaz, competente e interesante. El modelo describe el proceso a utilizar para desarrollar una formación de calidad. Existen varios modelos de diseño instruccional pero todos coinciden en cinco fases genéricas aplicables a los modelos. Estas fases son: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. A estas fases básicas para los modelos instruccionales se le añaden ciertas tareas/pasos dependiendo del modelo utilizado para desarrollar el evento educativo pero casi todos los modelo s contienen las fases descritas anteriormente.

1. **Tecnologías Web 2.0 y las teorías de aprendizaje**

* Las teorías de aprendizaje describen la manera en que los teóricos creen que las personas aprenden nuevas ideas y conceptos. Estas teorías describirán los efectos de un modelo completo de instrucción como conjunto integrado de componentes estratégicos. En este marco encontramos las teorías de: Conductismo, Cognitivismo, Constructivismo y Eclécticas. En cambio la Teoría del Conectivismo está centrada en el individuo y en la utilización de la tecnología. Esta da paso a una nueva concepción de enseñanza y aprendizaje como red social. Es la teoría del aprendizaje para la era digital. Está centrada en el individuo que forma su conocimiento personal por medio de redes a través de la Web 2.0. La Web 2.0 es una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva, para proporcionar servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos. Estas generan colaboración y servicios que reemplazan las aplicaciones de escritorio. La Web 2.0 funciona como mecanismo para promover ideas entre los usuarios de la red en forma organizada; producir y publicar material con información precisa y contenidos interactivos; permite buscar, crear y compartir conocimiento online; fomenta el trabajo colaborativo y autónomo como red social, fomenta las redes de aprendizaje y proporciona entorno de redes para compartir.

1. **Enseñanza y diseño del aprendizaje en línea**

* En la educación virtual el aprendizaje se centra en el alumno. La participación activa del alumno en la construcción de conocimientos le asegura un aprendizaje significativo. El diseño de los cursos en línea está basado en teorías y modelos pedagógicos. En la modalidad basada en Internet se definen los contenidos y actividades para un curso partiendo de la estrategia didáctica diseñada por el profesor. El alumno realiza su proceso de aprendizaje a partir de dichos contenidos y actividades, pero sobre todo, a través de su propia motivación por aprender, de la interacción con otros compañeros y de la guía y asesoría de su profesor. El alumno de la educación virtual aprende de forma activa pues no sólo recibe la instrucción del profesor, sino que aprende a través de la búsqueda de información, la auto-reflexión y las diversas actividades que realiza de manera individual y colaborativa. Para desarrollar un aprendizaje en línea efectivo tenemos que: analizar los factores situacionales, formular las metas de aprendizaje, diseñar los procedimientos de retroalimentación y evaluación y seleccionar las actividades de enseñanza/aprendizaje.

**Referencias:**

Navarro, J. (2010). ¿Qué es una comunidad de aprendizaje? Recuperado de http://www.slideshare.net/javiernavarrorobles/qu-es-una-comunidad-de-aprendizaje

Williams, P., Schrum, L., Sangrà, A. & Guàrdia, L. (2006). Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-learning. Recuperado de http://www.google.com.pr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CCoQFjAC&url=http%3A%2F%2Faulavirtualkamn.wikispaces.com%2Ffile%2Fview%2F2.%2BMODELOS%2BDE%2BDISE%25C3%2591O%2BINSTRUCCIONAL.pdf&ei=IlH2VO2XO4v2yQStqYCAAg&usg=AFQjCNEOc0pSIlmYYhxO5eQJQZ3kTWLGNw&sig2=5qtkhuWA5kuN9Jw5O8w80w

Luzardo, H. (2004). Modelo de Diseño Instruccional. Recuperado de http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/modelos\_di.pdf

López, G. & López, C. (2013). El aprendizaje social. Recuperado de http://es.slideshare.net/carlosjpr/el-aprendizaje-social-24872333

Navarro, J. (2010). ¿Qué es una comunidad de aprendizaje? Recuperado de http://www.slideshare.net/javiernavarrorobles/qu-es-una-comunidad-de-aprendizaje

Leiva, P., Martha L., Ramírez, V. & Gabriel, M. (2010). La presencia social en ambientes virtuales de aprendizaje: una estrategia de interacción y construcción del conocimiento. Recuperado de http://biblat.unam.mx/en/revista/revista-de-investigaciones-unad/articulo/la-presencia-social-en-ambientes-virtuales-de-aprendizaje-una-estrategia-de-interaccion-y-construccion-del-conocimiento

Triviño, J. (2009). Conceptos Básicos Web 2.0. Recuperado de http://es.slideshare.net/jtrivio/conceptos-bsico-web-20

Área, M. & Adell, J. (2009). e-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales. Recuperado de http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf

Camacho, D. (2006). Educación Virtual. Recuperado de http://www.monografias.com/trabajos24/educacion-virtual/educacion-virtual.shtml#modelo