

ETEG 502

Taller 1

Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	Puntuación máxima	Porcentaje (%) máximo
Participación/Asistencia* (Anejo A)	20	5%
Examen o pruebas cortas*	100	25%
Portafolio* (Anejo B y B2)	80	20%
Otros: Foros de Discusión (Anejo J) Trabajos en Blog Presentación (video) sincrónica (Anejo K , M , N)	200	50%
Total:	400	100%

Desglose criterios de evaluación

5 foros de discusión	6 puntos cada uno	30 puntos	
Trabajos en Blog			
Taller 1	Línea de tiempo	5 puntos	
Taller 2	Mapa pictórico	5 puntos	
Taller 3	Organizador grafico	5 puntos	
Taller 4	Instrumento de avalúo	5 puntos	
Taller 5	Comparación/reflexión sobre “Creative Commons” y “Open Sources”	5 puntos	
Total		25 puntos	
Guion/ rubrica evaluación/ Video/Presentación video		25/20/50/50	
Total		145 puntos	Total 200 puntos
Portafolio		80 puntos	
Examen		100 puntos	
Asistencia y Participación (tareas por taller y documentos de reflexión)		20 puntos	

Blog

- ▶ Yolibberth Camacho y Eladio Martínez.
- ▶ Elizabeth Castro y Janessa Castro
- ▶ Yaniz Rodriguez y Odalys Gomez

Video (selección)

Entre los tópicos que puede seleccionar se encuentran:

- ▶ Presencia Social
- ▶ Motivación del Aprendiz Adulto
- ▶ Avalúo del estudiante (**Yaniz Rodriguez**)
- ▶ Interacción sincrónica y asincrónica
- ▶ Colaboración
- ▶ Contenidos de Aprendizaje (**Odalys Gómez**)
- ▶ Plagio
- ▶ “Open Sources”
- ▶ Propiedad Intelectual
- ▶ Practicas Apropriadas en los Foros de Discusión

Teoría

Una explicación de cómo y por qué algo es, como el mundo es de la forma que es.

Esto le permite ir más allá de los hechos conocidos, lo que sugiere qué se podría esperar en el futuro, y que le permite organizar los hechos que ya tienes.

Uso de la teoría en la investigación

La teoría tiene dos dimensiones:

- ▶ Constituye un modelo de explicación del objeto de estudio
- ▶ Se valida en tanto sirve para anticipar y para dominar eventos relacionados con el objeto de estudio.

Identifica el punto de partida del problema de investigación y establece la visión o la forma en la que ese problema se enfoca en la investigación.

Teoría en Educación a distancia

Wilson (1997) ha descrito tres funciones de una buena teoría de la educación.

En primer lugar, ayuda a imaginar nuevos mundos.

En segundo lugar, una buena teoría ayuda a hacer las cosas. Se necesitan teorías de aprendizaje en línea que ayuden a invertir tiempo y recursos limitados con mayor eficacia. Hay muchas oportunidades, pero siempre una escasez crítica de recursos, situación que exige maximizar la eficiencia del desarrollo y entrega de los cursos en línea.

En tercer lugar, Wilson sostiene que una buena teoría nos mantiene honestos. Una buena teoría se basa en lo que ya se sabe, y nos ayuda a interpretar y planificar para lo desconocido. También nos obliga a mirar más allá de las contingencias del día a día y para asegurar que el conocimiento y la práctica del aprendizaje en línea es robusta, considerada, y en constante expansión.

Teorías (Cómo se aprende en entornos virtuales)

Bransford, Brown y Cocking (1999) proporcionan evidencia de que los entornos de aprendizaje eficaces se enmarcan dentro de la convergencia de cuatro lentes superpuestas. Ellos argumentan que el aprendizaje efectivo es:

- ▶ centrado en el estudiante,
- ▶ centrado el conocimiento
- ▶ centrada en la evaluación
- ▶ Centrado en comunidades.

Centrado en el estudiante

- Incluye el conocimiento de las estructuras cognitivas únicas y entendimientos que los alumnos aportan al contexto de aprendizaje. Las actividades centradas en el alumno hacen un amplio uso de herramientas y actividades de diagnóstico, por lo que estas estructuras de conocimiento preexistentes se hacen visibles tanto para el profesor y el estudiante.

Centrado el conocimiento

Cada disciplina o campo de estudio contiene una visión del mundo que ofrece a menudo una forma única de entender y de hablar acerca del conocimiento. Los estudiantes necesitan oportunidades para experimentar este discurso, así como las estructuras de conocimiento según el grado académico. También deben tener la oportunidad de reflexionar sobre su propio pensamiento:

Centrada en la evaluación

El aprendizaje en línea de calidad ofrece muchas oportunidades para la evaluación: no sólo oportunidades que involucren al profesor, sino también los que se aprovechan de la influencia y la experiencia de los compañeros, otros que utilizan algoritmos de máquinas simples y complejos para evaluar la producción de los estudiantes, y, quizás lo más importante, los que alientan a los estudiantes a evaluar su propio aprendizaje reflexivo.

Entender lo que es más útil en lugar de lo que se evalúa con mayor facilidad es un desafío para los diseñadores de aprendizaje en línea. La evolución de las teorías cognitivas de aprendizaje y su aplicación al diseño de la evaluación nos ayudan a diseñar evaluaciones que están alineados con el contenido de la asignatura, y que evalúan los procesos cognitivos, así como los resultados finales.

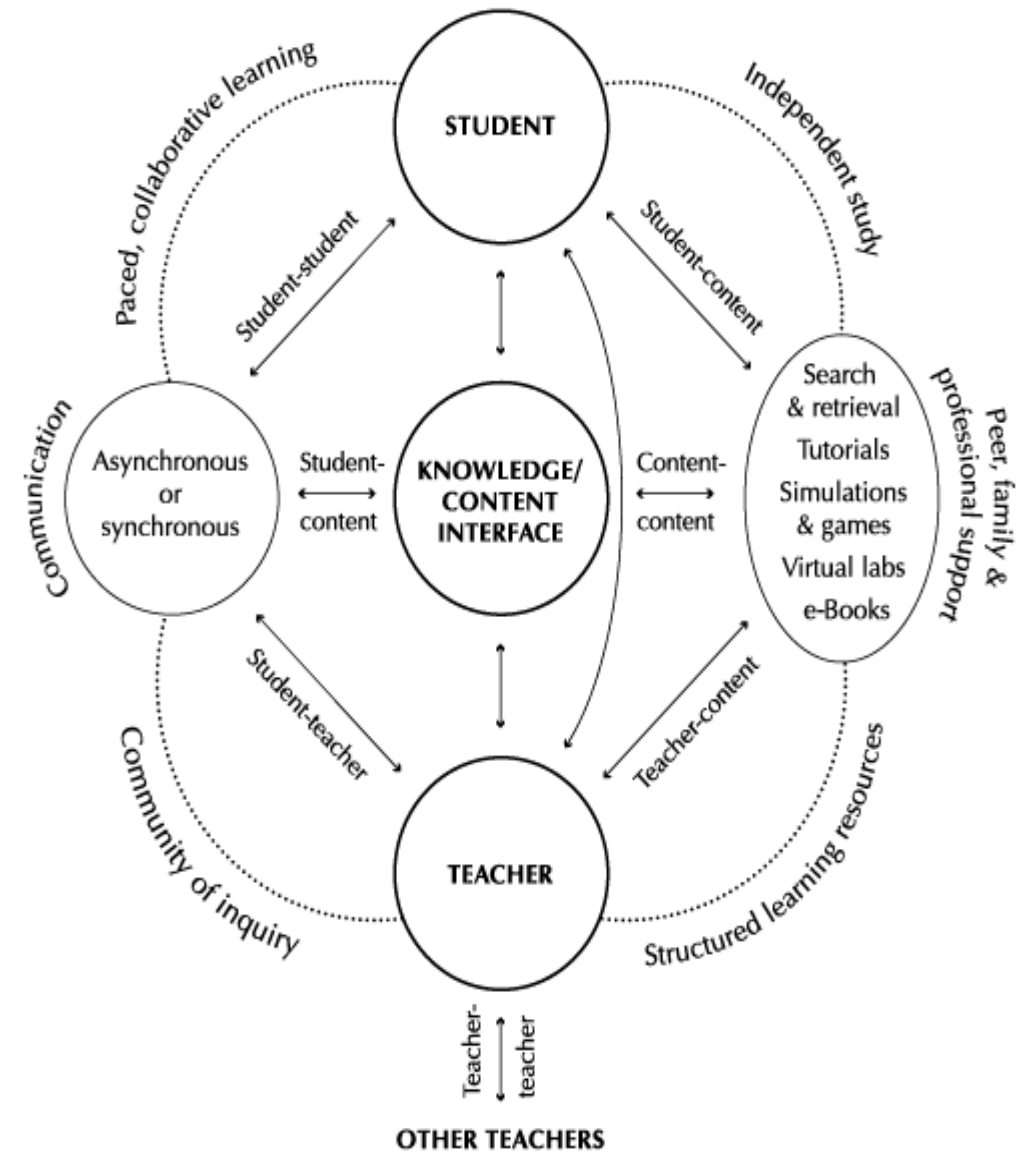
Centrado en comunidades

Permite incluir el componente social del aprendizaje en diseños de aprendizaje en línea. Aquí se encuentran los conceptos populares de Vygotsky (1978) de la cognición social relevantes al considerar cómo los estudiantes pueden trabajar juntos en un contexto de aprendizaje en línea para crear nuevos conocimientos en **colaboración**. Estas ideas se han ampliado en las investigaciones de Lipman (1991) y de Wenger (2001) para mostrar cómo los miembros de una comunidad de aprendizaje se ofrecen apoyo y se desafían entre sí, dando lugar a la construcción del conocimiento efectiva y relevante. Wilson (2001) ha descrito los participantes en las comunidades en línea con un sentido compartido de pertenencia, confianza, expectativa de aprendizaje, y el compromiso de participar y contribuir a la comunidad.

Cómo aprender qué

Modelo de la interacción

- ▶ Estudiante-estudiante
- ▶ Estudiante-maestro
- ▶ Estudiante - contenido
- ▶ Maestro-maestro
- ▶ Maestro-contenido
- ▶ Contenido - contenido



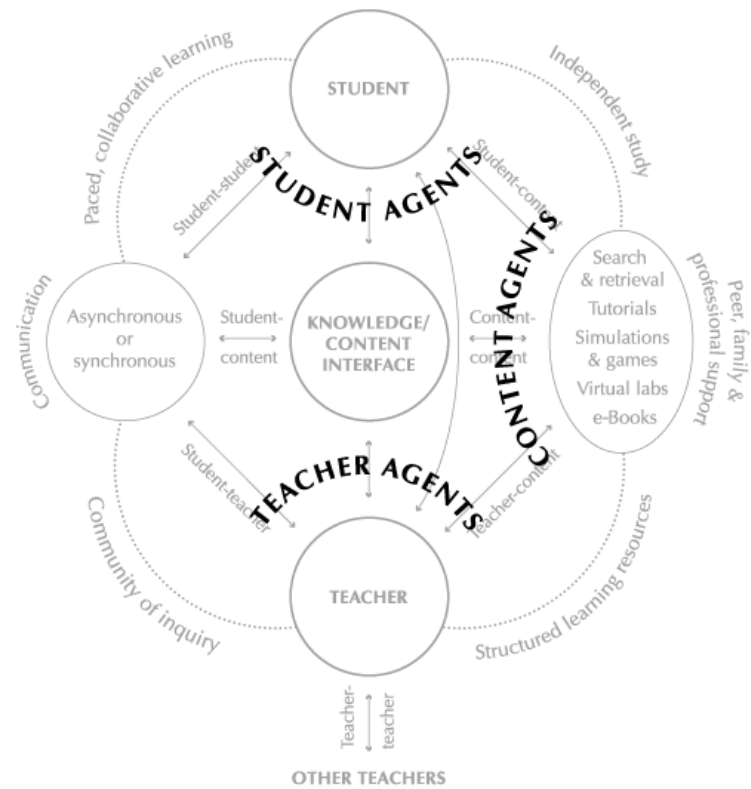
Web semántica (reutilización de contenidos)

Los estudiantes, como agentes, se utilizarán para la búsqueda inteligente de contenidos relevantes, y como secretarios para reservar y organizar reuniones de colaboración, para recordar a los estudiantes de los plazos, y de la negociación con los agentes de otros estudiantes de asistencia, colaboración, o la socialización.

Los maestros, como agentes, se pueden utilizar para proporcionar clases de recuperación, y para ayudar con el mantenimiento de registros, con el progreso de los estudiantes de vigilancia, e incluso con el marcado y responder a las comunicaciones de los estudiantes.

El contenido en sí se puede aumentar con los agentes que controlan los derechos para su uso, se actualice automáticamente, y realizar un seguimiento de los medios por los que el contenido es utilizado por los estudiantes

Web semántica



“How people learn” framework (Bransford et al.)	Affordances of the current Web	Affordances of the Semantic Web
Learner centered	Capacity to support individualized and community centered learning activities	Content that changes in response to individualized and group learner models
Knowledge centered	Direct access to vast libraries of content and learning activities organized from a variety of discipline perspectives	Agents for selecting, personalizing, and reusing content
Community centered	Asynchronous and synchronous; collaborative and individual interactions in many formats	Agents for translating, reformatting, time shifting, monitoring, and sum- marizing community interactions
Assessment centered	Multiple time- and place- shifted opportunities for formative and summative assessment by self, peers, and teachers	Agents for assessing, critiquing, and providing “just in time feedback”

Perspectiva de enseñanza (Teoría)

Cómo aprenden los estudiantes

Constructivismo cooperativo- Reconoce la relación entre la construcción personal del significado y la influencia que ejerce la sociedad en la configuración de la relación educativa (Garrison y Archer, 2000, citado en Garrison y Anderson, 2010). Esto es relación entre el significado individual y el significado socialmente construido.

Según Dewey (1936) interacción y continuidad

Los profesores deben crear condiciones cognitivas y sociales adecuadas (responsabilidad y control del estudiante)

Constructivismo cooperativo

Promover pensamiento crítico

Técnico- organización y acceso de la información

Gestión cognitiva- seguimiento cognitivo y metacognitivo de las tareas

Medio de comunicación

Diseño

El desarrollo de materiales de aprendizaje en línea eficaces debe basarse en teorías del aprendizaje probadas. El medio de distribución no es el factor determinante en la calidad del aprendizaje de por sí; más bien, el diseño del curso determina la eficacia del aprendizaje (Rovai, 2002).

Teoría Conductual

- La escuela conductista de pensamiento, influenciado por Thorndike (1913), Pavlov (1927) y Skinner (1974), postula que el aprendizaje es un cambio en la conducta observable causado por estímulos externos en el medio ambiente (Skinner, 1974). Los conductistas afirman que la conducta observable indica si el alumno ha aprendido algo, y no lo que está pasando en la cabeza del alumno. En respuesta, algunos educadores afirman que no todo aprendizaje es observable y hay más en el aprendizaje de un cambio en el comportamiento. Como resultado, se ha producido un alejamiento de las teorías conductistas de aprendizaje hacia las teorías de aprendizaje cognitivas.

Cognitiva

La psicología cognitiva afirma que el aprendizaje implica el uso de la memoria, la motivación, y el pensamiento, y que la reflexión juega un papel importante en el aprendizaje. Los teóricos cognitivos ven el aprendizaje como un proceso interno, y sostienen que la cantidad aprendida depende de la capacidad de procesamiento del alumno, la cantidad de esfuerzo realizado durante el proceso de aprendizaje, la profundidad de la transformación (Craik y Lockhart, 1972; Craik y Tulving, 1975), y la existente estructura de conocimiento del alumno (Ausubel, 1974).

Constructivistas

- Los teóricos constructivistas sostienen que los alumnos interpretan la información y el mundo de acuerdo a su realidad personal, que aprenden mediante la observación, el procesamiento y la interpretación, para luego personalizar la información en conocimiento personal (Cooper, 1993; Wilson, 1997). Los estudiantes aprenden mejor cuando pueden contextualizar lo que aprenden para su aplicación inmediata y significado personal.

Conectivismo(Downes, 2006; Siemens, 2004)

- ▶ Según Siemens, el conectivismo es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, de la red, la complejidad y auto-organización. Debido a la explosión de la información en la era actual, el aprendizaje no está bajo el control del alumno. Cambiar los entornos, las innovaciones, los cambios en la disciplina y en disciplinas afines todo sugiere que los alumnos tienen que desaprender lo que han aprendido en el pasado, y **aprender a aprender** y evaluar la nueva información. Lo que debe ser aprendida es determinado por los demás y que está cambiando continuamente. Y ya que las máquinas son cada vez inteligente con el uso de agentes inteligentes, Siemens también se pregunta si, de hecho, el aprendizaje puede residir en máquinas. Algunos conocimientos residirá en las máquinas, mientras que algunos residirán en los seres humanos. El desafío para los educadores, por lo tanto, es cómo diseñar la instrucción para ambas máquinas y los seres humanos, y cómo los dos pueden interactuar entre sí

Conectivismo(Downes, 2006; Siemens, 2004)

Lo que debe ser aprendido es determinado por los demás y está cambiando continuamente. Y ya que las máquinas son cada vez mas inteligentes con el uso de agentes inteligentes, Siemens también se pregunta si, de hecho, el aprendizaje puede residir en máquinas. Algunos conocimientos residirá en las máquinas, mientras que algunos residirán en los seres humanos. El desafío para los educadores, por lo tanto, es cómo diseñar la instrucción para ambos, máquinas y los seres humanos, y cómo los dos pueden interactuar entre sí. (qué implica esto?)

Cuál es mejor?

Un análisis detallado de las teorías conductista , cognitivista y constructivista como escuelas de pensamiento , se hace evidente que poseen muchas coincidencias en las ideas y principios que poseen.

El diseño de los materiales de aprendizaje en línea puede incluir los principios de las tres escuelas de pensamiento. Según Ertmer y Newby (1993) , las tres escuelas de pensamiento pueden , de hecho, ser utilizados como una taxonomía para el aprendizaje.

Estrategias conductistas pueden ser utilizados para enseñar el **qué (los hechos) ;** estrategias cognitivas pueden ser utilizados para enseñar el **cómo (procesos y principios);** y estrategias constructivistas se pueden utilizar para enseñar **el por qué (el pensamiento de más alto nivel que promueva el significado personal , y situadas y el aprendizaje contextual) .**

Janicki y Liegle (2001) analizaron los diferentes modelos de diseño instruccional para identificar los componentes que apoyan el diseño de calidad de la instrucción basada en la web . Identificar los componentes de cada una de las teorías; conductista , cognitivista , y las escuelas constructivistas del aprendizaje, y explorar la teoría conectivista puede ayudar a los diseñadores que las utilizan a orientar el diseño de materiales de aprendizaje.

Aprendizaje

- ▶ Qué nos dice la historia de la educación a distancia sobre las formas de aprender?
- ▶ Intentan las teorías cubrir las necesidades educativas que surgen a través del tiempo dentro de los procesos a distancia?
- ▶ Como fundamento, cuán importante es conocer la historia, el impacto y la evolución de la tecnología, así como las teorías para el desarrollo de un curso en línea. Utiliza la experiencia para explicar.

Taller 2

- **Comunicación sincrónica a través del Chat.** El Facilitador(a) establecerá una comunicación sincrónica con los estudiantes para discutir las definiciones de los conceptos asociados a la Educación a Distancia, y hacer una lista común para todos los estudiantes. El contenido de esta lista será parte del examen del curso.

