Anexo 3

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE

EDUCACIÓN EN LÍNEA Y A DISTANCIA

ÁREA PROFESIONAL	**PED308**
CICLO	CLAVE DE LA ASIGNATURA

FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Al finalizar esta materia, el estudiante será capaz de planificar y gestionar ambientes de aprendizaje en línea y a distancia, utilizando herramientas digitales y técnicas de enseñanza virtual. Desarrollará habilidades para diseñar materiales educativos interactivos, implementar plataformas digitales y adaptar sus métodos a las necesidades de los estudiantes en entornos virtuales. Este curso también fortalecerá su capacidad para fomentar la autonomía y la motivación en los alumnos en el aprendizaje a distancia.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. **Fundamentos y Evolución de la Educación en Línea y a Distancia**
   - 1.1 Definición y características de la educación en línea y a distancia
   - 1.2 Diferencias entre la educación presencial, híbrida y a distancia
   - 1.3 Evolución histórica de la educación a distancia
   - 1.4 Ventajas y desafíos de la educación en línea en el contexto actual
   - 1.5 Principios éticos en la educación a distancia

2. **Plataformas y Herramientas para la Educación en Línea**
   - 2.1 Herramientas tecnológicas para la gestión del aprendizaje (LMS)
   - 2.2 Uso de plataformas de videoconferencia en entornos educativos
   - 2.3 Diseño y creación de recursos digitales para cursos en línea
   - 2.4 Integración de simuladores y laboratorios virtuales
   - 2.5 Evaluación de la calidad de las herramientas tecnológicas

3. **Diseño Instruccional en Contextos de Educación a Distancia**

3.1 Diagnóstico de necesidades educativas para programas en línea
3.2 Principios del diseño instruccional aplicado a la educación en línea
3.3 Estructuración de contenidos para entornos virtuales
3.4 Uso de recursos multimedia y materiales interactivos
3.5 Adaptación del currículo a contextos de educación a distancia

4. Rol del Docente y del Estudiante en Entornos Virtuales
4.1 Competencias necesarias para el docente en línea
4.2 Facilitación de la comunicación y la gestión del aula virtual
4.3 Autonomía y autorregulación del estudiante en la educación a distancia

5. Estrategias de Evaluación en la Educación en Línea
5.1 Métodos de evaluación digital: rúbricas, cuestionarios, portafolio
5.2 Uso de plataformas para el monitoreo del progreso de los estudiantes
5.3 Estrategias para prevenir el plagio y garantizar la originalidad
5.4 Evaluación de competencias en contextos virtuales
5.5 Retroalimentación efectiva en la educación en línea

6. Desafíos y Futuro de la Educación en Línea
6.1 Brecha digital: equidad y accesibilidad en la educación en línea
6.2 Estrategias para motivar a los estudiantes en entornos virtuales
6.3 Desafíos en la interacción docente-estudiante en la educación a distancia
6.4 Oportunidades para la internacionalización del aprendizaje
6.5 Futuras innovaciones en la educación a distancia

7. Diseño e Implementación de un Curso en Línea
7.1 Identificación de necesidades y objetivos del curso
7.2 Planificación de contenidos, actividades y evaluación
7.3 Implementación piloto y evaluación de la experiencia del curso

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

- **Fundamentos y Evolución de la Educación en Línea y a Distancia**
  Discusión y análisis sobre la historia y evolución de la educación a distancia.
  El docente introduce la historia de la educación a distancia y dirige una discusión sobre cómo ha evolucionado con el avance de la tecnología.
- **Plataformas y Herramientas para la Educación en Línea**
  Taller práctico sobre el uso de plataformas LMS.

Los estudiantes trabajan con el docente para explorar y crear actividades usando plataformas de gestión de aprendizaje como Moodle o Blackboard.

- **Diseño Instruccional en Contextos de Educación a Distancia**
  Simulación de diseño instruccional para un curso en línea.
  Los estudiantes, guiados por el docente, diseñan una unidad educativa para un curso en línea, considerando los principios de diseño instruccional.
- **Rol del Docente y del Estudiante en Entornos Virtuales**
  Análisis de roles y competencias del docente en línea.
  Los estudiantes analizan las competencias necesarias para ser un docente en línea, comparando con las competencias en la educación presencial.
- **Estrategias de Evaluación en la Educación en Línea**
  Estudio de caso sobre evaluación en línea.
  Los estudiantes analizan un caso práctico de evaluación en línea y proponen estrategias de mejora para realizar evaluaciones formativas efectivas.
- **Desafíos y Futuro de la Educación en Línea**
  Debate sobre los retos y oportunidades en la educación a distancia.
  El docente organiza un debate sobre los desafíos actuales y las oportunidades futuras que presenta la educación en línea, considerando aspectos tecnológicos y pedagógicos.
- **Diseño e Implementación de un Curso en Línea**
  Configuración de una plataforma de aula virtual (Moodle, Google Classroom o Canvas) en clase. El docente guía a los estudiantes paso a paso en la creación de un curso, estableciendo módulos, actividades interactivas y herramientas de evaluación.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

INDEPENDIENTES

- **Fundamentos y Evolución de la Educación en Línea y a Distancia**
  Elaboración de un informe sobre la evolución de la educación a distancia.
  Los estudiantes investigan sobre la historia de la educación a distancia y elaboran un informe detallado, destacando los hitos más importantes.
- **Plataformas y Herramientas para la Educación en Línea**
  Investigación sobre plataformas LMS.
  Los estudiantes investigan diferentes plataformas de gestión de aprendizaje y presentan sus características, comparando su efectividad.

- **Diseño Instruccional en Contextos de Educación a Distancia**
  Diseño de una unidad didáctica para un curso en línea.
  Los estudiantes diseñan una unidad completa para un curso en línea, incluyendo los objetivos de aprendizaje, contenidos y evaluación.
- **Rol del Docente y del Estudiante en Entornos Virtuales**
  Reflexión escrita sobre el rol del docente en entornos virtuales.
  Los estudiantes escriben una reflexión sobre las competencias necesarias que debe tener un docente para enseñar en línea, destacando las diferencias con la enseñanza presencial.
- **Estrategias de Evaluación en la Educación en Línea**
  Elaboración de una rúbrica de evaluación en línea.
  Los estudiantes diseñan una rúbrica detallada para evaluar el desempeño de los estudiantes en un curso en línea.
- **Desafíos y Futuro de la Educación en Línea**
  Informe sobre las tendencias emergentes en la educación a distancia.
  Los estudiantes investigan sobre las tendencias emergentes, como la inteligencia artificial y la realidad virtual, y cómo podrían transformar la educación a distancia.
- **Diseño e Implementación de un Curso en Línea**
  Diseño de un módulo: Los estudiantes desarrollan de manera individual un módulo temático en una plataforma de aula virtual, incluyendo materiales, actividades y una estrategia de retroalimentación, para los participantes del curso.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Resúmenes, síntesis y organizadores gráficos del material de aprendizaje, entregados puntualmente por medio de la plataforma. **50%**
- Reportes y reflexiones derivados de debates y discusiones grupales, tanto en presencialmente como en los foros de discusión del aula virtual. **30%**
- Examen final (en plataforma educativa de manera virtual). **20 %**
  Total: **100%**

Anexo 3

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

Para el desarrollo de esta asignatura se utilizarán diversas plataformas tecnológicas y recursos digitales que facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- **Plataforma de gestión educativa (LMS)**: Se empleará una plataforma para centralizar los materiales del curso, foros de discusión, tareas y evaluaciones. Esta plataforma también facilitará la comunicación entre estudiantes y docentes.
- **Herramientas de colaboración en la nube**: Se fomentará el uso para almacenar y compartir documentos de manera colaborativa. Estas plataformas permitirán a los estudiantes trabajar en proyectos en tiempo real desde cualquier ubicación.
- **Software de productividad**: Las actividades prácticas se realizarán principalmente con Microsoft Office 365 (Word, Excel, PowerPoint), pero también se incentivará el uso de otras herramientas en línea y software libre que puedan cumplir con las mismas funciones.
- **Aplicaciones móviles**: Los estudiantes podrán emplear aplicaciones complementarias en sus dispositivos móviles, como Google Docs, Microsoft Excel y PowerPoint, para acceder a los contenidos del curso, realizar actividades y colaborar con sus compañeros de manera flexible.
- **Recursos audiovisuales y tutoriales en línea**: El curso contará con el apoyo de videos tutoriales, webinars y recursos interactivos para facilitar la comprensión de los temas más técnicos y ofrecer apoyo visual a las actividades prácticas.
- **Plataformas de comunicación síncrona**: Se emplearán herramientas como Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, para la realización de clases en vivo, asesorías personalizadas y retroalimentación grupal, ofreciendo interacción en tiempo real entre estudiantes y docentes.
- **Recursos en línea**: Acceso a bases de datos académicas para la consulta de fuentes y material documental necesario para las investigaciones.