



Secretaría de Posgrado
Facultad de Psicología
Universidad Nacional de Rosario

1) SEMINARIO DE POSGRADO ACREDITABLE: “LOS ENTORNOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA”

2) FECHAS

El curso tendrá duración de 10 (diez) semanas a desarrollarse en abril, mayo y junio de 2018.

3) DICTANTES

Dra. Ana Borgobello
Dra. Natalia Monjelat

4) FUNDAMENTOS

Las plataformas virtuales, aunque sus definiciones tienen diferencias conceptuales y filosóficas, son conocidas también como entornos telemáticos, virtuales, electrónicos o mediados de enseñanza y aprendizaje, plataformas educativas o web, espacios o aulas virtuales, o mencionados como TIC (tecnologías de la información y la comunicación) o NTIC (nuevas TIC). Si bien la mayor parte de estos espacios fueron diseñados para que docentes con habilidades computacionales básicas puedan diseñar sus propios cursos, las prácticas educativas mediadas en cada contexto institucional tienen características particulares que merecen ser debatidas. Asimismo, requieren el desarrollo de competencias de formación específicas que se aprenden con más facilidad cuando se ejercitan en forma andamiada y colaborativa.

Esta propuesta de formación sobre entornos telemáticos en contextos educativos formales está dirigida a docentes universitarios de grado y posgrado interesados en la temática desde la investigación o la docencia.

La elección del entorno virtual Moodle, en la que se desarrollará el curso, radica en que la mayor parte de las universidades nacionales lo utilizan como plataforma en sus campus virtuales. Específicamente en la Universidad Nacional de Rosario, el [Campus Virtual UNR](#) está disponible como para la comunicad universitaria desde el año 2001. Si bien las habilidades que se busca desarrollar durante el cursado pueden aplicarse a diseños pedagógicos con otras plataformas, comprender las características particulares de Moodle facilitará diseñar cursos posteriores con este entorno así como también analizar prácticas educativas en contextos de investigación que involucren el uso de TIC en educación formal. El cursado se desarrollará inicialmente en forma presencial continuando en forma virtual. El objetivo de las clases presenciales radicará en realizar una introducción a la temática en estudio y conocer los intereses, inquietudes y conocimientos previos de los cursantes. El cursado virtual se realizará en plataforma Moodle y tendrá un formato de taller teórico-práctico con actividades semanales y evaluación final.

El curso está especialmente pensado para quienes no hayan utilizado como entorno mediado de enseñanza y aprendizaje a la plataforma Moodle o que tengan escasos conocimientos de sus herramientas y uso.

5) OBJETIVOS

El *objetivo general* del curso se propone que el cursante logre una comprensión integral de las posibilidades pedagógicas que una plataforma virtual tiene en su propio contexto educativo. El curso fue pensado fundamentalmente como una introducción al uso de una plataforma como entorno virtual de complemento del aula presencial de clases, con el desarrollo de competencias comunicativas y de diseño apropiadas a los espacios virtuales.

Objetivos específicos

1. Generar un espacio de reflexión sobre conceptos y términos necesarios para dialogar sobre entornos virtuales a través del reconocimiento de palabras clave y metáforas propias de este campo de conocimiento.
2. Reconocer y diseñar herramientas y actividades básicas de uso habitual en Moodle navegando como docente.
3. Fomentar la construcción de posiciones críticas y el debate en comunidad de aprendizaje de aspectos cruciales –y altamente determinados por el contexto de trabajo específico de cada cursante- como motivación, creatividad, expectativas y temores en el trabajo con entornos virtuales.
4. Debatir colectivamente acerca del clima de trabajo en el aula virtual y el seguimiento y evaluación de los estudiantes en entornos virtuales en relación al trabajo individual y colaborativo posicionándose desde el propio contexto laboral.

6) PROGRAMA – Contenidos

Unidad 1. Conceptos y términos necesarios para dialogar sobre entornos virtuales

Contenidos, relevancia y justificación de la selección y el abordaje

Los términos que utilizamos habitualmente cuando nos referimos a los entornos virtuales envuelven metáforas, provienen del inglés (y se utilizan frecuentemente en ese idioma), tienen numerosos sinónimos y usan siglas cuyo significado no siempre es conocido, entre otros problemas que hacen a la comunicación propia de este mundo cambiante y en desarrollo.

En esta unidad se propone a los docentes el reconocimiento de palabras clave como educación a distancia (EaD), entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVEA), entornos virtuales, entornos telemático, plataforma virtual, comunidad de aprendizaje, *e-learning*, *b-learning*, campus, aula virtual, usuario, *software* libre, *hosting*, TIC (tecnologías de la información y la comunicación), sincrónico, asincrónico, foro, chat, Internet 2.0, sociedad del conocimiento, sociedad de la información, sociedad del aprendizaje, entre otros. Asimismo, se propone analizar críticamente las filosofías de base que dan cuerpo teórico (reconocido o no) a los términos y formas de trabajo en entornos virtuales.

Actividades del estudiante

Presentación en foro en la plataforma virtual, edición del perfil propio en Moodle y colaboración en glosario colectivo.

Bibliografía

Borgobello, A., & Monjelat, N. (2018). Conceptos y términos necesarios para dialogar sobre entornos virtuales. Ficha 1 de trabajo del curso “Los entornos virtuales en la enseñanza universitaria”. Rosario: Mimeo.

Unidad 2. Herramientas y actividades básicas de uso habitual en Moodle

Contenidos, relevancia y justificación de la selección y el abordaje

Las herramientas disponibles en Moodle para el trabajo con los estudiantes son numerosas y versátiles. En esta unidad de trabajo nos centraremos inicialmente en dos de ellas. La

primera con la trabajaremos será el *foro* dado que es la que más posibilidades heterogéneas brinda al docente para el trabajo en clases. La segunda será el *glosario* porque permite un trabajo horizontal y participativo propio de lo esperable en la comunidad universitaria. El objetivo principal de la unidad se centrará en la discusión de las posibilidades para el diseño de actividades con los estudiantes, analizando ciertos usos adecuados e inadecuados de las herramientas remarcando la necesidad de claridad en los objetivos pedagógicos para el diseño de actividades.

Asimismo, se trabajarán aspectos prácticos del manejo de la plataforma tales como auto-matriculación de los estudiantes, matriculación manual, sugerencias para el perfil de usuario, entre otras.

Actividades del estudiante

Editar como docente. Diseñar un foro y un glosario. Dejar una actividad visible a los estudiantes y otra no visible.

Bibliografía

Monjolat, N., & Borgobello, A. (2018). Recursos y actividades básicas de uso habitual en Moodle. Ficha de trabajo del curso “Los entornos virtuales en la enseñanza universitaria”. Rosario: Mimeo.

Unidad 3. *Motivación, creatividad, expectativas y temores de los docentes en relación al trabajo con entornos virtuales*

Contenidos, relevancia y justificación de la selección y el abordaje

En los contextos institucionales en los que tienen lugar las prácticas educativas con uso de TIC comienza a tomar cada vez mayor relevancia la preocupación por las características subjetivas de los usuarios de los entornos virtuales. De este modo, se destaca el uso de plataformas en contextos específicos cuyas necesidades educativas son también siempre específicas. Esto ha mostrado cómo el supuesto “éxito” o “fracaso” de las experiencias dependen de razones tanto objetivas como subjetivas, es decir, tanto del equipamiento, personal técnico disponible como de las creencias atribuidas al uso de esos entornos virtuales. Si bien hay estudios que muestran perfiles típicos de docentes y estudiantes que usan plataformas, el escenario institucional cobra tal relevancia que la reflexión en contexto se vuelve necesaria para que esas prácticas educativas se sostengan y desarrollen en el tiempo.

Por otro lado, el uso de las plataformas implica un tipo de interacción que se caracteriza por tiempos asincrónicos y diálogos escritos. La espontaneidad pasa a un segundo plano permitiendo una mayor reflexión en el momento de dialogar en comparación con las clases tradicionales. Merece mención que las respuestas de los usuarios suelen estar despojadas del contenido pragmático de todo diálogo presencial por lo que la pragmática del hablar y el aquí y ahora de lo presencial “se transforman” en iconografía y hasta se habla de una “netiqueta” particular como conjunto de códigos para el diálogo virtual.

Por tales razones, se propone en esta unidad el trabajo y discusión sobre, mitos, temores y expectativas respecto del uso de entornos virtuales, aspectos relativos a la creatividad en las prácticas pedagógicas con estos espacios y el problema vigente de la motivación para el trabajo en el aula virtual como complemento del aula tradicional de clases. Asimismo, se trabajará sobre la construcción de consignas y mensajes claros pensados específicamente para interacción mediada escrita y la comparación con la interacción presencial en la que lo espontáneo de la oralidad imprime sus particularidades diferenciales.

Actividades del estudiante

Proponer situaciones hipotéticas a los otros docentes del curso que pudieran presentarse con estudiantes de la Facultad. Proponer respuestas a situaciones hipotéticas planteadas por los otros docentes del curso. Participación en el debate colectivo acerca de lo presencial y lo virtual en la enseñanza y aprendizaje universitarios.

Bibliografía

Borgobello, A., & Monjelat, N. (2018). Motivación, creatividad, expectativas y temores de los docentes en relación al trabajo con entornos virtuales. Ficha de trabajo del curso "Los entornos virtuales en la enseñanza universitaria". Rosario: Mimeo.

Unidad 4. Seguimiento y evaluación de los estudiantes: trabajo individual y colaborativo

Contenidos, relevancia y justificación de la selección y el abordaje

Los entornos virtuales posibilitan horizontalizar la relación docente-alumno dando un alto protagonismo al estudiante. Asimismo, dan al docente la posibilidad de evaluación continua y seguimiento del estudiante en su navegación y colaboración activa en la plataforma. Temas de este tipo parecen simples, pero pueden conllevar complicaciones inesperadas. En nuestro contexto institucional argentino, la demanda de trabajo a los estudiantes requiere reflexiones entramadas en las cátedras (con impronta verticalista), en cada Facultad (con tradiciones particulares de relación docente-alumno) y en el sistema superior de enseñanza (en la que los estudiantes suelen tener un protagonismo importante con injerencia directa e indirecta en la gestión pedagógica). En esta unidad se propondrá a los docentes debatir estas características contextuales que requieren prácticas pedagógicas reflexivas en torno a, por ejemplo, las posibilidades de exigencia en el uso del entorno virtual y alternativas de evaluación a los estudiantes.

Los pilares pedagógicos fundamentales del diseño de cursos con Moodle son el pensamiento constructivista y el trabajo colaborativo grupal (TCG). Esto implica que el docente en el diseño de cada actividad debe configurar (o dejar por defecto) si la actividad será destinada al grupo-clase, a un grupo pequeño o a cada estudiante en particular. El TCG suele requerir un esfuerzo pedagógico ya que la tendencia en el sistema educativo está más ligada al desempeño y evaluación individual que grupal. Dado el diseño tecnopedagógico de Moodle, se debatirá en esta unidad sobre el pensar al grupo en su conjunto como parte de la tarea docente y sobre las posibilidades de proponer reflexiones a los estudiantes acerca de sectores de la plataforma y actividades que pueden ser vistas y en las que se pueden establecer diálogos con otros estudiantes y con el docente del curso.

Actividades del estudiante

Diseñar consignas desde la lógica colaborativa de trabajo en un foro. Plantear formas de evaluar para presentar a los estudiantes. Proponer una guía a los estudiantes para pensar como grupo en relación qué hacemos visible a los demás. Se debatirá sobre el estudiante como protagonista del aula y el rol docente en los entornos virtuales.

Bibliografía

Monjelat, N., & Borgobello, A. (2018). Seguimiento y evaluación de los estudiantes: trabajo individual y colaborativo. Ficha de trabajo del curso "Los entornos virtuales en la enseñanza universitaria". Rosario: Mimeo.

8) EVALUACION

Se hará una evaluación tanto de proceso como de producto. Las actividades semanales permitirán evaluar al estudiante de modo continuo a través de entregas de actividades sencillas y en relación al compromiso y colaboración con los otros participantes del curso.

Para aprobar el curso, además de tener que haber completado las actividades relativas a cada unidad, el cursante tendrá que aprobar la presentación integradora final que comprende una evaluación de cada unidad del curso y una autoevaluación crítica del proceso de cursado.

9) CARGA HORARIA Y CRONOGRAMA DE CLASES

El tiempo total del curso será de 40 (cuarenta) horas reloj distribuidas en tres meses. Cada una de las cuatro unidades implicará al estudiante un tiempo aproximado de trabajo virtual de 5 (cinco) horas reloj, entre lecturas propuestas y actividades a realizar dependiendo de los conocimientos y habilidades previas. Por otra parte, se contempla un tiempo de cursado presencial de 10 (diez) horas reloj distribuido en dos clases. La elaboración del trabajo final requerirá otras 10 (diez) horas reloj de trabajo domiciliario.

Cronograma de clases

Entrevistas iniciales (horarios a convenir): semanas del 9 al 20 de abril

Unidad 1. Publicación online 26 de abril

Unidad 2. Publicación online 10 de mayo

Clases presenciales: 23 y 24 de mayo

Unidad 3. Publicación online 31 de mayo

Unidad 4. Publicación online 14 de junio

Entrega del trabajo final: 4 de julio

10) Bibliografía general

- Andonegi-Martínez, J. M., Ezeiza-Ramos, A., Fernández-Marzo, F., Garmendia-Mujika, M., Pérez-Manso, A., Palacios-Navarro, S., & Ruiz-Cantalejo, I. (2008). Difusión del software libre en la universidad: la experiencia piloto Moodle en la Universidad del País Vasco. *Educar*, (41), 51–58. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=342130830005>
- Aragón-García, M. (2013). Un vistazo a la eficiencia de la plataforma Moodle como recurso de apoyo en unidades de aprendizaje presenciales. *Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 11(1), 1–24. Disponible en: <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/view/677/663>
- Borgobello, A., & Roselli, N. D. (2016). Rendimiento académico e interacción sociocognitiva de estudiantes en un entorno virtual. *Educação e Pesquisa*, 42(2), 359–374. Disponible en: <http://www.revistas.usp.br/ep/article/view/116446/114038>
- Borgobello, A., Sartori, M., & Roselli, N. D. (2016). ¿Cómo interactuamos aquí y allá? Análisis de expresiones verbales en una clase presencial y otra virtual a partir de dos sistemas de codificación diferentes. *Revista de La Educación Superior*, 45(179), 95–110. Disponible en: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0185276016300449>
- Borgobello, A., Sartori, M., & Sanjurjo, L.O. (2018, en prensa). Narraciones y concepciones de docentes universitarios sobre los estudiantes y sus prácticas al iniciar diseños de cursos blended. *Educación y Educadores*, 22(1).
- Castro, E. (2004). Moodle - Manual del Profesor. Disponible en: <https://download.moodle.org/docs/es/teacher-manual-es.pdf>
- Collebechi, M. E., & Gobato, F. (2017). *El horizonte digital*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en: <http://libros.uvq.edu.ar>
- Conde-Vides, J. V, García-Luna, D., García-Rodríguez, J., Hermiz-Ramírez, A., Moreno-López, J. J., Muñoz-Solís, P. L., & Osorio-Navarro, A. (2016). *Manual Moodle 3.0*

- para el profesor*. Madrid: Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en: <http://oa.upm.es/42658/>
- Fernández Cárdenas, J. M., Yáñez Figueroa, J. A., & Muñoz Villarreal, E. K. (2015). Prácticas morales y normas de netiqueta en las interacciones virtuales de los estudiantes de educación secundaria. *Innovación Educativa*, 15(69), 57–72. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732015000300005
- Fernández-Zalazar, D., Jofre, C., & Soto, R. (2016). Prácticas docentes y TIC en el nivel superior. *Anuario de Investigaciones*, 23(1), 105–113. Disponible en: <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/anuinv/article/view/9047>

11) RECURSOS NECESARIOS

Cañón multimedia y computadora
Aula virtual en Moodle
Cupo limitado a 15 participantes