

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN
CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA



DIPLOMADO
AMBIENTES VIRTUALES Y OBJETOS DE
APRENDIZAJE

Coordinadora académica:
Dra. MariCarmen González Videgaray | mcgv@unam.mx

Mayo 2014

I. PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

EN LA ACTUAL SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO el aprendizaje a lo largo de la vida es un imperativo y define en gran medida las posibilidades de desarrollo económico y humano, así como la riqueza y la posición de un país en el mundo. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están alterando de manera significativa nuestra relación con el mundo, con los demás, y con nosotros mismos. Por ello, su manejo fluido y creativo es esencial en diversos ámbitos de la vida profesional y personal, tales como el trabajo, la educación, los negocios, la creatividad y la expresión individual. Por ello, resulta imprescindible ampliar las opciones educativas para el crecimiento personal, así como para la constitución y consolidación del capital humano de las organizaciones de cualquier tipo.

Sin embargo, en muchas ocasiones la vida moderna hace difícil que las personas se dediquen de manera adecuada y suficiente a la superación de sus conocimientos y habilidades. Como respuesta a este problema, las herramientas tecnológicas ofrecen soluciones atractivas en cuanto a reducción de costos y eficiencia, sin menoscabo de la calidad de la formación o capacitación que pueda recibirse. El uso de los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) y de los objetos de aprendizaje (OA) es una de estas soluciones.

Este diplomado ofrece recursos, conocimientos, y experiencias indispensables para que los participantes se familiaricen con ellos y tengan la posibilidad de crear, usar y evaluar estos instrumentos, de manera planeada, crítica y reflexiva. El diplomado les brindará tanto el marco teórico y la metodología, como los aspectos técnicos y prácticos del software apropiado para cada objetivo.

El diplomado está dirigido a personas interesadas en la docencia o en la capacitación con apoyo de recursos digitales, diseñadores instruccionales, responsables de programas de educación o capacitación en línea o a distancia, administradores de ambientes virtuales de aprendizaje, creadores y diseñadores de materiales educativos electrónicos, directivos de órganos de recursos humanos, encargados de programas de formación, capacitación o actualización, entre muchos otros.

En virtud de que tanto la Facultad de Estudios Superiores (FES) Acatlán de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), como el grupo de profesores que proponemos este diplomado, contamos con experiencia en este ámbito, resulta factible ofrecer una serie de contenidos que pueden preparar a egresados de cualquier disciplina en este campo esencial para el desarrollo de México.

El diplomado, además, sería una excelente opción de titulación para cualquier carrera de la FES Acatlán o de otra facultad de la UNAM. Cabe señalar que por ahora muchos de nuestros estudiantes están cursando este tipo de diplomados con opción de titulación en otras dependencias de la UNAM, por lo cual resulta conveniente incrementar este tipo de estudios, en número y diversidad. Se prevé que el diplomado tendrá una respuesta positiva, por la relevancia y la novedad del tema.

El diplomado propuesto consta de un total de 240 horas, divididas en seis módulos de 40 horas cada uno, organizados de la siguiente manera:

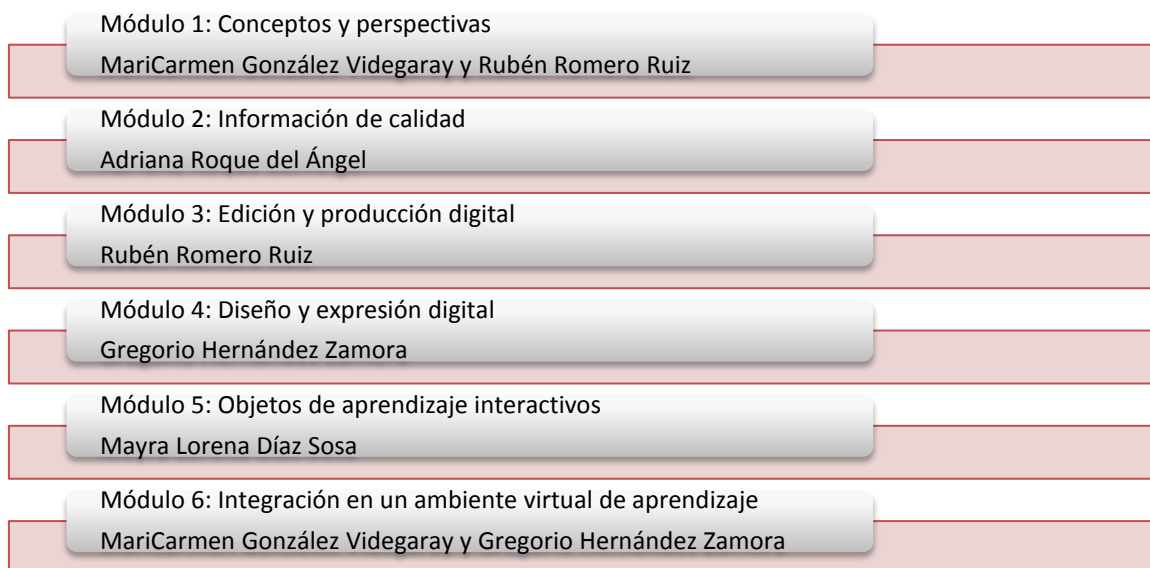


Figura 1: Estructura general del diplomado

Por las características propias del tema y con objeto de facilitar el acceso a los participantes, además de motivar y facilitar el uso de la infraestructura tecnológica como medio de distribución e interacción para el aprendizaje, se propone que el diplomado se imparta en sesiones presenciales de 5 horas sabatinas (de 8 a 13 horas), complementadas con 3 horas de práctica semanal guiada y supervisada en línea por el expositor del tema, para hacer un total de 8 horas semanales.

Con este fin, en cada sesión presencial se entregará al participante una práctica que deberá realizar a lo largo de la siguiente semana con la posibilidad de planteamiento de dudas en línea al expositor del módulo. La administración de las prácticas, la guía y el seguimiento de este trabajo se harán a través de un ambiente virtual de aprendizaje basado en web. Para ello se cuenta ya con el sistema <http://cripton.acatlan.unam.mx/ambvir/>, desarrollado y administrado por los ponentes de este diplomado, que forma parte del Programa de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza PAPIME PE 300713 de la UNAM.

Por la novedad del tema, la mayor parte de las referencias son artículos de revistas especializadas y sitios web. Los participantes en el diplomado tendrán acceso a todas estas referencias a través de la red UNAM.

Cuadro resumen de los módulos, ponentes y horas

Módulo	Ponente	No. de horas	No. de sesiones
I. Conceptos y perspectivas	Dra. MariCarmen González Videgaray	24	3
	Ing. Rubén Romero Ruiz	16	2
II. Información de calidad	Lic. Adriana Roque del Ángel	40	5
III. Edición y producción digital	Ing. Rubén Romero Ruiz	40	5
IV. Expresión y diseño digital	Dr. Gregorio Hernández Zamora	40	5
V. Objetos de aprendizaje interactivos	Mtra. Mayra Lorena Díaz Sosa	40	5
VI. Integración en un ambiente virtual de aprendizaje	Dra. MariCarmen González Videgaray y Dr. Gregorio Hernández Zamora	40	5

II. DATOS GENERALES

Nombre de la actividad: AMBIENTES VIRTUALES Y OBJETOS DE APRENDIZAJE		
Tipo de actividad: Diplomado en modalidad mixta asíncrona		
Teórico: 40%		Práctico: 60%
Total de horas: 240	No. de sesiones: 30 presenciales 30 en línea	No. de horas por sesión: 5 horas sabatinas 3 horas en línea
Dirigido a: Docentes, diseñadores instruccionales, investigadores, informáticos, profesionales de tecnología educativa, capacitadores, responsables de recursos humanos, diseñadores web y todos aquellos profesionistas interesados en los ambientes virtuales de aprendizaje, los objetos de aprendizaje y las temáticas vinculadas con ellos, tales como políticas, normas, buenas prácticas, estándares, interoperabilidad, metadatos, herramientas, diseño, usabilidad y reusabilidad; entre otras.		
Cupo mínimo: 15 participantes		Cupo máximo: 32 participantes
Perfil del ponente: Académicos con experiencia amplia en el diseño, creación, instrumentación, uso y gestión de ambientes virtuales de aprendizaje, así como en la elaboración de objetos de aprendizaje, con aplicaciones de software de propósito específico. Deben contar experiencia docente y estudios de maestría o preferentemente doctorado.		

III. MARCO TEÓRICO

EL INTERÉS EN LAS PLATAFORMAS o **Ambientes Virtuales de Aprendizaje** (AVA o en inglés *Virtual Learning Environments*), conocidos también como sistemas de gestión del aprendizaje; sistemas de gestión de cursos; o sistemas de gestión de contenidos de aprendizaje, se ha incrementado en la última década. Las estadísticas de uso del software reportan un crecimiento exponencial. Tan solo el software libre *Moodle*, que ofrece una plataforma para AVA, tiene más de cincuenta mil sitios registrados hoy en día [Dougiamas, 2008]. Igualmente, el número de artículos catalogados en el *ISI Web of Knowledge* que contienen el término anterior en inglés o sus variantes, en el tópic o título, muestra también un incremento sostenido entre 1999 y 2008 (ver Figura 2).

Los AVA se usan de múltiples formas: para educación presencial, a distancia o mixta (*blended learning*); con contenidos estáticos o dinámicos; con o sin interacciones; de manera organizacional o inclusive personal. En general, los AVA ofrecen ventajas claras, tanto administrativas como académicas. Sin embargo, éstas dependen de cómo se utilicen en la práctica. El AVA es una infraestructura vacía, maravillosa en su potencial, pero vacía. Puede imaginarse como una escuela potencial, deshabitada, a la cual hay que darle forma y colocarle dentro tanto personas, como recursos e interacciones de tipo digital. Además, debe diseñarse de modo que sea útil y atraiga el interés de los estudiantes y profesores.

Con la incorporación casi generalizada de las nuevas tecnologías de información y comunicación en las instituciones educativas de México y otros países, es común leer informes institucionales sobre la cantidad de computadoras o software adquiridos; pero rara vez se precisa cómo se usan y qué beneficios reales tienen en la enseñanza y el aprendizaje. Hoy día se empieza a generalizar el uso de AVA tanto en la educación a distancia como en la presencial. Es posible que se esté iniciando una nueva etapa donde los informes dirán "se cuenta con tal o cual AVA", sin aclarar tampoco su uso y beneficio.

Para evitar este riesgo, las organizaciones y sus responsables deben considerar y decidir si es conveniente o no un AVA, cuál elegir, cómo diseñarlo, qué poner en él y cómo manejarlo en general. Sin embargo, uno aspecto central a revisar es qué clase de elementos se están colocando y cuáles *deberían* colocarse dentro de un AVA. La literatura dominante señala que los llamados **objetos de aprendizaje** (OA o en inglés *Learning Objects*) son el elemento sustancial para distribuir contenidos y propiciar interacciones en un AVA. A pesar de ello, el concepto mismo de OA y sus atributos distintivos son objeto de debate en la literatura. Por ejemplo, Ip, Morrison y Currie [2001], tras analizar los usos de recursos tecnológicos en once distintos modelos pedagógicos concluyen que el término "objeto de aprendizaje" no es nativo de la comunidad educativa, y que existe una brecha entre la comunidad de tecnólogos del aprendizaje y la comunidad educativa, pues ésta última se interesa poco en cuestiones de reusabilidad, granularidad, o propiedades técnicas de los "OA". Por su parte, Churchill [2007] argumenta que el concepto de OA permanece sub-definido, pese a la extensa discusión en la literatura, y propone una categorización de seis tipos distintos de OA, entendidos como representaciones diseñadas para favorecer usos en contextos educativos diversos. Finalmente, Bennet y McGee [2005], señalan que es más lo que se ha escrito sobre los criterios que *deberían* guiar el desarrollo, almacenamiento y acceso de los OA, que sobre cómo *son* diseñados y usados en la práctica.

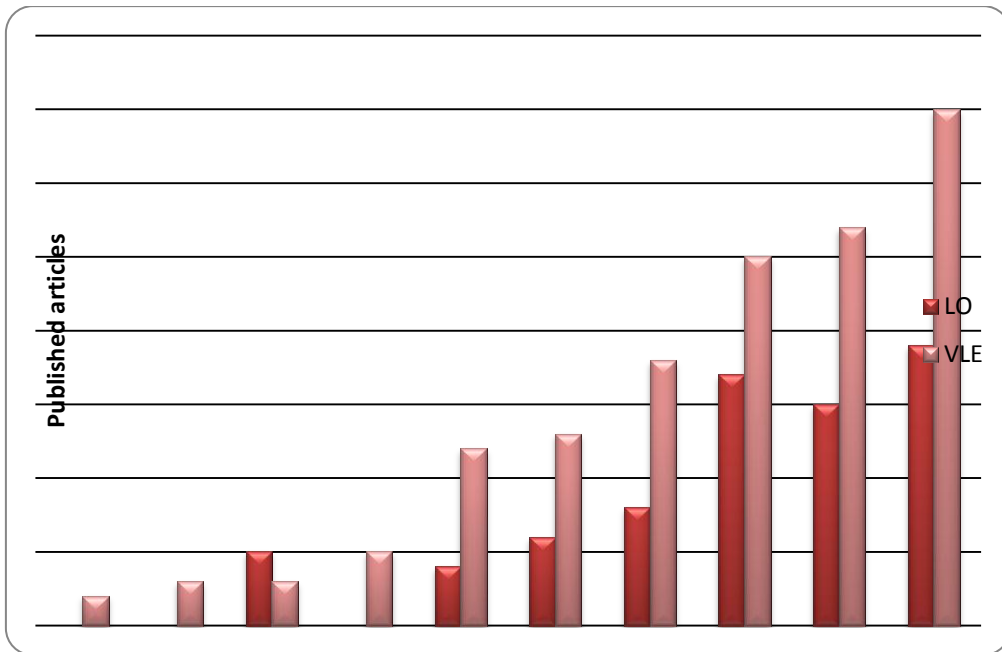


Figura 2: Artículos en el ISI Web of Knowledge que contienen los términos VLE o LO y sus variantes. Fuente: Búsqueda propia en ISI Web of Knowledge con uso de Results Analysis

Por todo lo anterior, se considera pertinente crear espacios para estudiar de manera sistemática las experiencias actuales en la instrumentación de AVA y OA, de tal manera que sea posible formular las mejores prácticas y políticas, de acuerdo con los objetivos particulares de cada organización –o persona– interesada.

IV. ESTRUCTURA DEL DIPLOMADO

Objetivo general del diplomado

A través de este diplomado, los participantes desarrollarán los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para utilizar, crear, instrumentar, gestionar y evaluar de manera apropiada ambientes virtuales y objetos de aprendizaje, de manera planeada, crítica y reflexiva. El diplomado les brindará tanto los fundamentos teóricos y la metodología, como los aspectos instrumentales y prácticos en cuanto al manejo de software apropiado para cada objetivo.

Módulo I Conceptos y perspectivas

Objetivo del módulo:

En este módulo el participante elaborará una propuesta de diseño instruccional con base en objetos de aprendizaje interoperables colocados en un ambiente virtual. Para ello será necesario establecer el entorno y las fuerzas impulsoras que dan origen a los ambientes virtuales y objetos de aprendizaje, así como las teorías que sustentan su construcción. Este módulo permite al

participante evaluar el marco teórico y el contexto en que surgen los ambientes virtuales y los objetos de aprendizaje, así como las perspectivas alrededor de ellos

Temas:

1.1 Conocimiento y aprendizaje en la era digital

1.2 Ambientes virtuales de aprendizaje

1.3 Objetos de aprendizaje

1.4 Interoperabilidad, estándares y metadatos

1.5 Diseño instruccional para nuevas tecnologías

Actividades didácticas:

- Exposición del ponente
- Lecturas comentadas en grupo
- Revisión de los sitios web de las plataformas libres principales: Moodle, Dokeos, ATutor, Claroline y ILIAS
- Revisión de ambientes basados en Moodle
- Revisión de OAs
- Revisión de repositorios de OAs
- Revisión de ejemplos de interoperabilidad
- Revisión de ejemplos de metadatos y ontologías
- Recuperación de artículos de investigación y revisiones a partir del ISI Web of knowledge
- Discusión grupal

Recursos didácticos:

- Lecturas
- Cuestionarios en el AVA
- Tareas en el AVA
- Sitios web
- Repositorios en Internet
- AVA
- Conexión al servicio ISI Web of knowledge
- Revistas especializadas

Duración:

40 horas

Evaluación:

- Ensayo individual o por parejas acerca del conocimiento y el aprendizaje en la era digital.
- Elaboración de un cuadro comparativo con características y ventajas fr las principales plataformas libres de AVAs.

- Elaboración de un resumen evaluativo de un conjunto de OA pertenecientes a un tema y nivel específicos.
- Análisis de características de interoperabilidad de OAs recuperados de repositorios institucionales.
- Elaboración de una propuesta de diseño instruccional con base en objetos de aprendizaje colocados en un ambiente virtual.

Bibliografía básica:

Balatsoukas, P., Morris, A. y O'Brien, A. (2008). *Learning objects update: Review and critical approach to content aggregation*: Educational Technology & Society.

Boyle, T., Bradley, C. y Chalk, P. (2004). *Improving the teaching of programming using a VLE enhanced with learning objects*. Paper presented at the Information Technology: Research and Education: ITRE 2004. 2nd International Conference on.

Clark, R. C. y Mayer, R. E. (2007). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*: Pfeiffer.

Gagné, R. M. (1993). *Las condiciones del aprendizaje*. Naucalpan, México: McGraw-Hill.

González Videgaray, M. y del Río Martínez, J. H. (2007). *Objetos de aprendizaje y socialización del conocimiento*: La Hoja Volandera - FES Acatlán UNAM.

Gonzalez-Barbone, V. y Anido-Rifon, L. (2008). *Creating the first SCORM object*. Computers & Education.

Hardaker, G. (2005). Steps towards personalised learner management system (LMS): SCORM implementation Jason Watson, Glenn Hardaker The Authors Jason Watson, School of Information Systems, Queensland University of Technology, Brisbane, Australia. Campus-Wide Information Systems.

Holmes, B. y Gardner, J. (2006). *E-learning: concepts and practice*: SAGE.

Lee, W. W. y Owens, D. L. (2006). *Multimedia-based Instructional Design: Computer-Based Training; Web-Based Training; Distance Broadcast Training; Performance-Based Solutions*: Pfeiffer.

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*: Cambridge University Press.

Wang, T. I., Tsai, K. H., Lee, M. C. y Chiu, T. K. (2007). Personalized learning objects recommendation based on the semantic-aware discovery and the learner preference pattern. Educational Technology & Society.

Bibliografía complementaria:

Kay, R. H. y Knaack, L. (2007). *Evaluating the learning in learning objects*: Open Learning.

Linsey, T. y Tompsett, C. (2007). In an economy for reusable learning objects, who pulls the strings? *Educational Technology & Society*.

Westera, W. y Sloep, P. (2001). Into the Future of Networked Education. En L.R. Vandervert, L. V. Shavinia & R. A. Cornell (Eds.), *CyberEducation, the Future of Long Distance learning*. New York: Mary Ann Liebert, Inc. Publishers.

Módulo II

Información de calidad

Objetivo del módulo:

La elaboración de objetos de aprendizaje y el uso de ambientes virtuales utilizan la información como insumo principal. Por ello, resulta sustancial que las personas interesadas en esto tengan la capacidad de hacerse de información de alta calidad de manera eficiente. En este módulo el participante identificará las características que distinguen a la información de calidad y desarrollará las habilidades necesarias para localizarla, seleccionarla, recuperarla, organizarla, evaluarla y utilizarla como insumo dentro de objetos y ambientes virtuales de aprendizaje.

Temas:

2.1 Atributos de la información de calidad

2.2 Fuentes de información de calidad

2.3 Administradores de referencias

2.4 Estrategias de búsqueda

2.5 Alfabetización informacional

Actividades didácticas:

- Exposición del ponente
- Discusión grupal
- Análisis de artículos de investigación y revisión de diversas fuentes
- Evaluación colaborativa de índices, bases de datos, catálogos de revistas especializadas y repositorios digitales
- Revisión de las funciones del software MyEndNote Web
- Revisión de funciones de Zotero
- Ejercicios de localización almacenamiento y organización de referencias
- Revisión de características de ISI Web of Knowledge para búsquedas sencillas y avanzadas
- Revisión de características de Google Académico para búsquedas sencillas y avanzadas
- Ejercicios de elaboración de perfiles de búsqueda en ambos casos

- Revisión de sitios web relacionados con la alfabetización internacional (ALFIN)
- Análisis de los estándares de competencias de la ALFIN

Recursos didácticos:

- Lecturas
- Diapositivas de power point
- Artículos de investigación y revisión indexados en ISI Web of Knowledge
- Bibliotecas y repositorios digitales
- Tareas en AVA
- Sitios web: Thomson Reuters ISI, Eigenfactor, DOAJ, Google, MyEndNote Web, Google Académico, ISI Web of Knowledge, sitios de alfabetización informacional
- Libros: Science direct, springer, IEEExplore, etc.
- Software libre: Publish or Perish
- Software: Zotero, CWYW.
- Bibliotecas digitales
- Repositorios y otras bases de datos.

Duración:

40 horas

Evaluación:

- Evaluación de los atributos de calidad dos artículos de investigación original para un tema específico.
- Elaboración de un cuadro comparativo de algunos índices, catálogos, repositorios y buscadores académicos, de interés para el participante.
- Elaboración de un documento sencillo en Word que incluya citas y referencias elaboradas con MyEndNote Web.
- Elaboración de perfil de búsqueda específico para un tema de interés del participante.
- Elaboración de un diagnóstico personal de alfabetización informacional, con base en los estándares internacionales de competencias.

Bibliografía básica:

ALA. (2000). *Information Literacy Competency Standards for Higher Education*. The Association of College and Research Libraries. A division of the American Library Association.

Catts, R. (2005). *Information Skills Survey. Technical Manual*. Australia: Council of Australian University Libraries.

Del Río Martínez, J. H. y González Videgaray, M. (2007). La importancia de la estructura del reporte de resultados originales de una investigación, *Revista de la Comisión de Investigación de FIMPES*.

Del Río Martínez, J. H. y González Videgaray, M. (2007). *Los profesores y estudiantes universitarios como usuarios calificados de la información* FIMPES. Fecha de consulta: 30/04 2009, en: http://www.inteligencianet.com/file.php/1/INvitaciones/Usuarios_Revisado.pdf

Del Río Martínez, J. H. y González Videgaray, M. (2009). El papel de los administradores de referencias en los trabajos académicos: En FIMPES (*Cómo Formar Investigadores: Casos Exitosos*). México, D. F.

Hernández Zamora, G. (2004, Domingo 18 de abril). Deficiente Política Educativa: ¿Se puede leer sin escribir?: *La Jornada*.

Larkin, J. E. y Pines, H. A. (2005). Developing Information Literacy and Research Skills in Introductory Psychology: A Case Study. *The Journal of Academic Librarianship*.

Licea de A., J., Rodríguez, J. V., Gómez, J. A. y Arenas, M. (2004). *Information literacy: implications for Mexican and Spanish university students*. *Library Review*.

Prensky, M. (2005). *Listen to the Natives*. Learning.

Módulo III

Edición y producción digital

Objetivo del módulo:

En la elaboración de objetos de aprendizaje se incorporan diferentes medios para representar los contenidos. Por eso, resulta importante que los participantes conozcan los medios digitales que ofrecen las tecnologías actuales. En este módulo el participante identificará las características de cada uno de los medios digitales y producirá elementos propios, para después incorporarlos en los objetos de aprendizaje.

Temas:

3.1 Texto

3.2 Imagen

3.3 Animación

3.4 Audio

3.5 Video

Actividades didácticas:

- Exposición del ponente
- Discusión grupal
- Presentación de casos
- Revisión de sitios web
- Elaboración de edición de imágenes digitales
- Elaboración y edición de animaciones
- Elaboración y edición de audio digital
- Elaboración y edición de un video digital

Recursos didácticos:

- Lecturas
- Diapositivas de *PowerPoint*
- Procesador de textos
- Programa de presentaciones
- Editor de páginas web
- Generador de PDF
- Tareas en AVA
- Editor de imágenes digitales
- Programa de presentaciones de imágenes
- Repositorios de imágenes digitales
- Programas para crear animaciones
- Programa para edición de audio
- Programa para edición de video
- Sitio web: www.youtube.com

Duración:

40 horas

Evaluación:

- Elaboración de un escrito sobre un tema específico, de máximo una cuartilla, utilizando únicamente texto y presentarlo como un documento tipo Word, mediante una presentación tipo PowerPoint y una página web.
- Elaboración de un ensayo con imágenes que presenten un tema específico.
- Elaboración de una animación que presente de manera dinámica una actividad sobre un tema específico.
- Elaboración de un *podcast*, de máximo 60 segundos en formato MP3, que presente un tema de interés del participante.

- Elaboración de un video de máximo 2 minutos en el formato que se indique, y que presente un tema de interés del participante.

Referencias electrónicas:

Acro Software, I. (2009). *CutePDF - Create PDF for free, Free PDF Utilities, Edit PDF easily*. en: <http://www.cutepdf.com/Products/CutePDF/writer.asp>

CamStudio.org. (2009). *CamStudio - Free Screen Recording Software* en: <http://camstudio.org/>

James, D. (2009). *Audacity Tutorial part one*, en: <http://quicktoots.linuxaudio.org/toots/audacity/>

Kylander, K. y Kylander, O. S. (1999). *Gimp: The Official Handbook: Learn the Ins and Outs of Gimp from the Masters Who Wrote the GIMP User's Manual on The Web: Coriolis Group Books*.

Microsoft Corporation. (2009). *Detalles de la descarga: Fotos narradas 3 para Windows*. <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=92755126-A008-49B3-B3F4-6F33852AF9C1&displaylang=es>

Microsoft Corporation. (2009). *Detalles de la descarga: Windows Movie Maker 2.6*. en: <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=D6BA5972-328E-4DF7-8F9D-068FC0F80CFC&displaylang=es>

Ministerio de Educación Política Social y Deporte de España. (2009). *Banco de Imágenes y Sonidos* en: <http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

MorgueFile. (2009). *MorgueFile: public image archive for creatives by creatives*. en: <http://www.morguefile.com/>

Stanley, G. (2006). Podcasting: Audio on the Internet comes of age. *TESL-EJ*, 9(4): 1-7.

The Gimp Team. (2009). *GIMP - The GNU Image Manipulation Program*. en: <http://www.gimp.org/>

van Cappelle, F. (2009). *EduTube Educational Videos | Learn something new every day* en: <http://edutube.org/es>

Varios. (2009). *Audacity: Editor y grabador de audio libre*, en: <http://audacity.sourceforge.net/>

Villate, J. (2000). *Introducción práctica al Gimp*. Universidad de Oporto.

VoiceThread. (2009). *VoiceThread - Group conversations around images, documents, and videos*, en: <http://voicethread.com/#home>

Módulo IV

Expresión y diseño digital

Objetivo del módulo:

La enseñanza y el aprendizaje mediados por las tecnologías digitales exigen usuarios capaces no sólo de manipular las herramientas tecnológicas, sino de interpretar y diseñar significados culturales y personales que integren diversas modalidades, tales como el habla, la escritura, la imagen fija y en movimiento, y el sonido. Este módulo introduce a los participantes en la interpretación y creación de textos multimodales sobre el yo y el otro (ego / alteridad) mediante tareas de análisis y diseño de imágenes mediáticas y publicitarias; fotografía personal y documental; así como textos personales y autobiográficos.

Temas:

4.1 El poder expresivo de la multimodalidad

4.2 Representaciones sociales del yo y el otro

4.3 Expresión personal I: Texto e imagen fija

4.4 Expresión personal II: Texto e imagen en movimiento

4.5 Diseño y expresión personal III: Texto, imagen y audio

Actividades didácticas:

- Exposición del ponente
- Lecturas comentadas
- Exploración y análisis grupal e individual de objetos multimodales
- Creación de objetos multimodales
- Revisión de representaciones visuales en distintos medios (publicidad, fotografía, cine TV, sitios web).
- Diseño, composición y edición de textos breves.
- Revisión de ejemplos de textos con imagen en movimiento.
- Creación de diseños propios.
- Taller de creación de objetos digitales
- Discusión grupal.

Recursos didácticos:

- Lecturas
- Galerías, OBJETOS Y VIDEOS DIGITALES
- Tareas en el AVA
- Presentación en PPT
- Sitios web
- Software: procesador de textos, generador de presentaciones, editor de imágenes.

- Software y equipo para captura y edición de imagen y texto.
- AVA
- Software apropiado

Duración:

40 horas

Evaluación:

- Ensayo breve de análisis de un texto en versión escrita y multimodal, individual o en parejas.
- Creación de objetos multimodales breves.
- Ensayo textual-visual de análisis crítico de un caso.
- Diseño y edición de un texto multimodal alternativo (palabras con imágenes, audio, movimiento).
- Elaboración de textos multimodales breves.
- Presentación de diseños ante el grupo y montaje en el AVA.

Bibliografía básica:

Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso imágenes, gestos y voces*. Barcelona: Paidós.

Barthes, R. y Dorriots, B. (1998). *Análisis estructural del relato*. México: Ediciones Coyoacán.

Barthes, R. y Schmucker, H. (2008). *Mitologías*. México: Siglo Veintiuno.

Berger, J. (1980). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.

Craig, R. T. y Muller, H. L. (2007). *Theorizing communication*: SAGE.

Dondis, D. A. (1994). *La sintaxis de la imagen*: Editorial Gustavo Gili.

Foucault, M. y Frost, M. E. C. (1988). *Las palabras y las cosas*: Siglo XXI.

García Canclini, N. (1997). *El Malestar en los Estudios Culturales*. Fractal(6): 45-60.

Hernández Zamora, G. (2005). Por la desfeticización de la lectura. En J. D. Argüelles (Ed.), *Historias de lecturas y lectores. Los caminos de los que sí leen*. México: Paidós.

Hernández Zamora, G. (2004). ¿Se puede leer sin escribir? *Suplemento Masiosare*, (18/Abr/2004). En www.jornada.unam.mx/2004/04/18/mas-puede.html

Kundera, M. (2006). *El arte de la novela*. Barcelona: Tusquets.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: the invisible art*. Northampton, MA: Tundra Pub.

VV. AA. (2008). *El debate sobre la cultura de la imagen*: Nau Libres.

Referencias electrónicas:

Chandler, D. (2001). *Semiotics for beginners* en:

<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/semiotic.html>

García Canclini, N. (1997). *Arte en la Frontera México-EE.UU* en: <http://www.jornada.unam.mx/1997/11/09/sem-canclini.html>

Pilgrim, D. (2000). *What Was Jim Crow?* Fecha de consulta: 30/04 2009, en: <http://www.ferris.edu/jimcrow/what.htm>

Módulo V

Objetos de aprendizaje interactivos

Objetivo del módulo:

Una de las funciones que agregan valor a la conexión entre objetos y ambientes virtuales de aprendizaje, es la interactividad. En este módulo el participante elaborará objetos de aprendizaje interactivos e interoperables con el ambiente virtual de aprendizaje, a través de aplicaciones de software libre dirigidas a este propósito.

Temas:

5.1 Hot Potatoes

5.2 Quandary

5.3 Exe

5.4 JClíc

5.5 Repositorios y enlace con AVA

Actividades didácticas:

- Exposición del ponente.
- Familiarización con el software y sus opciones, así como el procedimiento para desarrollar los ejercicios.
- Inserción de archivos multimedia en los ejercicios.
- Publicación de los ejercicios en la web.
- Familiarización el entorno JClíc y creación de actividades con JClíc Author.
- Integración de recursos multimedia de diversos formatos.
- Programación de secuencias de actividades organizadas en proyectos.
- Publicación en la web.
- Incorporación de OAs a AVAs, y opciones configuraciones de OAs en el AVA (ajustes generales, salida en pantalla, controles de acceso y preferencias en la calificación).

Recursos didácticos:

- Tutoriales de Hot Potatoes
- Documentación de Hot Potatoes
- Repositorios de Hot Potatoes
- Software Hot Potatoes
- Tutoriales de Quandary
- Documentación de Quandary
- Repositorios de Quandary
- Software Quandary
- Tutoriales de eXe
- Documentación de eXe
- Repositorios de eXe
- Software eXe
- Tutoriales de JClíc
- Documentación de Jclíc
- Repositorios de JClíc
- Software JClíc
- Sitios web
- Repositorios generales
- Espacio temporal de práctica en AVA Modle

Duración:

40 horas

Evaluación:

- Elaboración de diferentes ejercicios interactivos y multimedia a partir de las seis propuestas de Hot Potatoes: Crucigramas, respuestas múltiples, rellenar huecos, ordenar frases, emparejamientos, respuestas abiertas.
- Elaboración de un escenario de decisión interactivo con Quandary.
- Elaboración de un proyecto conformado por una secuencia de OAs elaborados con eXe, tales como: casos de estudio, actividades cerradas, áreas de texto libre, galerías de imágenes, magnificador de imágenes, preguntas de opción múltiple, canales RSS, actividades de lectura, EJERCICIOS scorm y ejercicios falso/verdadero.
- Elaboración de proyecto conformado por secuencias de OAs con JClíc: Rompecabezas, juegos de memoria, sopas de letras, actividades de asociación, exploración, identificación de texto, respuesta escrita y crucigramas.
- Incorporación de OAs elaborados durante el módulo y OAs de diversos repositorios al AVA Inteligencia Net.

Bibliografía básica:

Core Education, New Zealand Government Tertiary Education Commision, University of Auckland y The Auckland University of Technology. (2008).

Referencias electrónicas:

Arneil, S. y Holmes, M. (2008). *Quandary Home Page* en:
<http://www.halfbakedsoftware.com/quandary.php>

FrontPage - eXe : eLearning XHTML editor en: <http://exelearning.org/>

Half-Baked Software Inc. (2008). *Hot Potatoes Home Page* en: <http://hotpot.uvic.ca/>

Ismail Ali, G. (2009). *Tutorial de Hot Potatoes* en:
http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/Hot_Potatoes/intro.htm

Luz González, D.-A. y Luis Rodero, G. (2005). *Introducción a JClíc* en:
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/jclíc/index.htm>

Xarxa Telemática Educativa de Catalunya. (2008). *Zona Clíc* en: <http://clíc.xtec.net/es/jclíc/>

Módulo VI

Integración en un ambiente virtual de aprendizaje

Objetivo del módulo:

Para finalizar, los ambientes virtuales de aprendizaje permiten la integración de conjuntos de objetos de aprendizaje con un diseño intencional que permita el logro de propósitos educativos específicos. En este módulo, el participante diseñará, instrumentará y gestionará objetos de aprendizaje de diversos tipos dentro de un ambiente virtual de aprendizaje basado en la plataforma *Moodle*.

Temas:

6.1 Elementos de un AVA

6.2 Administración y entorno

6.3 Cursos y bloques

6.4 Recursos

6.5 Actividades

Actividades didácticas:

- Exposición del ponente.
- Identificación de los elementos de Moodle dentro de la portada y un curso de práctica.
- Estructuración de un curso de Moodle en el espacio de práctica.
- Colocación de bloques en el espacio de práctica.

- Creación, colocación y edición de recursos diversos en el espacio de práctica.

Recursos didácticos:

- Lecturas
- Manuales, tutoriales y documentos electrónicos
- Espacio de práctica en Moodle

Duración:

40 horas

Evaluación:

- Diseño preliminar de un curso en Moodle.
- Configuración de un curso en Moodle.
- Colocación de cuatro bloques diferentes dentro del curso de Moodle.
- Creación y colocación de recursos diversos dentro del curso de Moodle.
- Creación y edición de diversos tipos de tareas y cuestionarios dentro del curso de Moodle.

Bibliografía básica:

Avello Martínez, R. *Moodle + eXe + Hot Potatoes, tres herramientas poderosas para la educación de avanzada*: Escuela de Hotelería y Turismo, Cienfuegos, Cuba.

Berggren, A., Burgos, D., Fontana, J. M., Hinkelman, D. y Hung, V. (2005). *Practical and pedagogical issues for teacher adoption of IMS learning design standards in Moodle LMS*. Journal of Interactive Media in Education(2).

Cole, J. y Foster, H. (2008). *Using Moodle. Teaching with the Popular Open Source Course Management System*. Sebastopol: O'Reilly Community Press.

Dougiamas, M. y Taylor, P. C. (2003). *Moodle: Using Learning Communities to Create an Open Source Course Management System*. Paper presented at the World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications EDMEDIA 2003.

Referencias electrónicas:

Dougiamas, M. (2009). *Moodle 1.9.3*. Moodle Organization en: www.moodle.org

Dougiamas, M. (2009). *Moodle.org: open-source community-based tools for learning* en: <http://moodle.org/>

KTU. (s/f). *Moodle Teacher's Manual 1.5.3*. Kemi-Tornio University of Applied Sciences, eLearning Centre en: <http://moodle.tokem.fi/mod/book/view.php?id=5116>

Moodle Docs. (2008). *Instalación de moodle* en: http://docs.moodle.org/es/Instalaci%C3%B3n_de_moodle#Requerimientos

SÍNTESIS CURRICULAR

Coordinadora

MariCarmen González Videgaray

Experiencia académica y/o laboral:

- Profesora Titular de la Universidad Nacional Autónoma de México en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, en el área de Procesos Estocásticos, Simulación y Pronósticos.
- Es doctora en Ingeniería, maestra en Educación y Actuaría.
- Ha publicado libros de su área de especialidad y relacionados con las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, así como artículos sobre el mismo tema.
- Dirige y administra el ambiente virtual de aprendizaje InteligenciaNet.
- Le apasiona la incorporación de la tecnología al aprendizaje, pero siempre que sea de manera crítica y reflexiva.
- Cuenta con más de diez años de experiencia en aplicaciones de la tecnología a la educación.

INFORMES

Aspectos académicos: mcgv@unam.mx

Inscripciones, fechas, costos: educont@apolo.acatlan.unam.mx
www.acatlan.unam.mx/econtinua/