

DIPLOMADO EN:
DOCENCIA
VIRTUAL



UCE
EDUCACIÓN CONTINUADA

DIPLOMANDO EN: DOCENCIA VIRTUAL

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

La formación de profesores virtuales es un desafío que demanda interés, disciplina, responsabilidad, búsqueda y aplicación de conocimiento; reacomodo cognitivo, motivación intrínseca y extrínseca; además, en el proceso se logran caudales de satisfacción; convirtiéndose en un Modelo Innovador de Aprendizaje y punto de partida para generar saberes.

Este diplomado reviste una gran importancia para la calificación de los docentes con el uso intensivo de la tecnología, que lo prepara para el trabajo tanto en la modalidad presencial como virtual y así ampliar la incorporación de la tecnología en el proceso docente educativo.

La sociedad demanda de profesionales calificados que sean capaces de hacer un uso intensivo de la tecnología para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, lo cual debe lograrse mediante la aplicación correcta de los conocimientos adquiridos en el presente diplomado.

DIRIGIDO A

Docentes, licenciados y profesionales del sector educativo que deseen capacitarse en las actividades relacionadas a los procesos de formación virtual, que buscan implementar cursos impartidos en formato presencial a modalidad virtual.

MODALIDAD

Virtual

INTENSIDAD HORARIA

60 horas

Duración

8 Semanas



DIPLOMANDO EN: DOCENCIA VIRTUAL

OBJETIVOS

- Elevar la calidad de la educación mediante la preparación de profesionales para el uso intensivo de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Reflexionar sobre las concepciones actuales del aprendizaje y la didáctica, acerca de nuevas formas de entenderlos y de la manera de llevarlas a la práctica.
- Desarrollar la capacidad de abstracción, análisis y síntesis en la búsqueda de información pertinente a su desarrollo profesional y el particular el empleo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).
- Identificar herramientas pedagógicas para elevar su formación como docentes.
- Ofrecer a los alumnos los fundamentos teóricos y prácticos relacionados con la las plata formas interactivas.
- Entrenar a los participantes en el uso de plataformas educativas para crear cursos en línea.
- Capacitar al participante del diplomado para dirigir proyectos de educación no presencial en diferentes niveles de enseñanza, asesorar su implantación y evaluar su desempeño.
- Identificar estrategias de aprendizaje valorando su función en el proceso de formación de los estudiantes a través de la educación virtual.
- Conocer y aplicar herramientas de la web 2.0
- Diseñar una asignatura para una plataforma interactiva previamente seleccionada.

COMPETENCIAS

- Fortalece a los profesionales con las competencias pedagógicas para el desarrollo de la docencia en particular con el empleo de las TIC.
- Diseña ambientes de aprendizaje que promuevan aprendizajes significativos, flexibles y útiles para enfrentar problemas reales.
- Capacita a los participantes en el empleo de técnicas y herramientas para el uso efectivo de las plataformas interactivas en una materia específica.
- Utiliza la plataforma educativa para la dirección y control del proceso de aprendizaje.
- Analizar elementos relativos a la conceptualización del aprendizaje y sus implicaciones para la educación virtual, a partir de los fundamentos de la pedagogía.
- Utiliza herramienta para elaboras recursos educativos empleado mapas conceptuales y mentales.
- Entrena al participante en la identificación y selección de estrategias de aprendizaje para la educación virtual en función del proceso de formación de los estudiantes.
- Prepara al participante en el uso de herramientas para el diseño curricular y su aplicación en el desarrollo de procesos educativos virtuales.

DIPLOMANDO EN: DOCENCIA VIRTUAL

Módulos

Módulo I: Detección de necesidades de capacitación

Unidad I: Educación y su función social

- La educación del siglo XXI.
- Retos y perspectivas de la educación virtual.
- La innovación educativa.

Unidad II: Pedagogía y didáctica

- El proceso docente educativo: Cualidades.
- Problemas presentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Leyes de la didáctica.
- Sistema de principios didácticos.
- Didáctica de la virtualidad.

Unidad III: Virtualidad y realidad

- Infopedagogía o pedagogía informacional.
- Principales teorías sobre el aprendizaje.
- Relación entre pedagogía y tecnología.
- Qué buscamos con la tecnología.
- Cómo enseñar a aprender. Aprendizaje activo.
- Principales aportes de las TIC al modelo pedagógico.

Módulo II: Las plataformas educativas y el desarrollo de cursos en línea

UNIDAD I: Los modelos educativos

- La educación virtual: Los espacios virtuales de aprendizaje.
- Entornos tecnológicos del e-learning.
- Modelos educativos.
 - Orientados al proceso de enseñanza - aprendizaje en las aulas a través de la tecnología.
- Ventajas e inconvenientes de la formación en red.

UNIDAD II: Las plataformas educativas y su vinculación al proceso de enseñanza aprendizaje.

- Plataformas educativas.
- Las plataformas interactivas para los cursos en línea.
- Sus principales características, herramientas y posibilidades.
- La comunicación en los espacios virtuales.
 - Papel para el proceso de enseñanza - aprendizaje
 - Papel en la educación a distancia.
- Ventajas e inconvenientes de la formación en red.

UNIDAD III: Los espacios virtuales de aprendizaje

- Espacio de prueba y configuración de un curso.
- Recursos para publicar información.
- Recursos para proponer actividades: tarea, foro, cuestionario.
- Administración, diseño y publicación de un curso.

DIPLOMANDO EN: DOCENCIA VIRTUAL

Módulos

Módulo III: Taller de mapas conceptuales: Segundo Cuatrimestre

Unidad I: Los Mapas conceptuales

- Introducción.
- El concepto de mapa conceptual y mapa mental.
- Uso de los mapas conceptuales y mentales y su elaboración.

Unidad II: Herramientas para crear mapas conceptuales

- El software Macosoft para confeccionar mapas conceptuales.
- Software para crear mapas mentales.

Módulo IV: El aprendizaje en entornos virtuales: Seminario científico

UNIDAD I: Conceptualización del aprendizaje

- El aprendizaje: conceptos.
- Necesidad de enseñar a aprender.
- Identificación de las nociones sobre aprendizaje.
- Diferentes corrientes teóricas y sus aportes.
- Los componentes de la actividad de aprendizaje.
 - El sujeto
 - Motivos
 - Objetivos y objeto
 - Condiciones y medios
 - Métodos o estrategias
 - Resultado o producto de la actividad.

UNIDAD II: La actividad de aprendizaje y sus particularidades en entornos virtuales

- El sujeto de aprendizaje.
- Motivación y aprendizaje: diferencias individuales.
- Estrategias de aprendizaje.
- Organización y planificación del tiempo
- Papel de la orientación en la calidad del aprendizaje virtual.

UNIDAD III: Aprendizaje basado en proyectos y basado en problemas

- El método de aprendizaje por proyectos y su vínculo con la formación por competencias
 - Fases
 - Características
 - Aplicaciones
 - Ventajas y limitaciones de su empleo.
- El método de aprendizaje basado en problemas (ABP)
 - Conceptualización
 - Características
 - Papel de los docentes y estudiantes.
- El proceso ABP: objetivos, procesos y pasos.

DIPLOMANDO EN: DOCENCIA VIRTUAL

Módulos

Módulo V: La educación virtual y el diseño curricular: Tercer cuatrimestre

Unidad I: Concepciones teóricas del currículo

- Orígenes de la problemática curricular.
- Causas de la aparición de la teoría curricular como una ciencia pedagógica.
- El currículum.
 - Sus tipos.
 - Tendencias curriculares.
- Bases y fundamentos del currículum. Enfoques y modelos curriculares.

Unidad II: La práctica curricular en la educación virtual

- La práctica curricular en la educación virtual.
- Su vinculación con la investigación pedagógica.
- Principales problemas presentes en la práctica curricular en la educación virtual.

Unidad III: Principales vías para la evaluación curricular

- La evaluación curricular.
- Herramientas e instrumentos más empleados en la evaluación curricular.
- Papel de los docentes y estudiantes.
 - Validación del proyecto curricular de la educación virtual.

Módulo VI: La producción de recursos educativos para entornos virtuales de aprendizaje

UNIDAD I: Los espacios virtuales de aprendizaje

- Los contenidos digitales educativos.
- Los recursos educativos abiertos.
- Importancia de los recursos educativos y actividades que incluyan situaciones de aprendizaje.
- La elaboración de recursos educativos.
 - Tipos de actividades de aprendizaje y su diseño.

UNIDAD II: Las plataformas educativas y su vinculación al proceso de enseñanza aprendizaje

- La evolución de la Web.
- La WEB 2.0
 - Características.
- Implicaciones educativas de la WEB 2.0
- El uso didáctico de las aplicaciones WEB 2.0 Los Blogs y los Wikis.
- Aplicaciones y modelos didácticos de uso de los blogs y wikis.

UNIDAD III: El WebQuest y el video

- WebQuest.
 - Estructura.
 - Aplicaciones.
- Gestión de recursos educativos.
- El video.

DIPLOMANDO EN: DOCENCIA VIRTUAL

Módulos

Módulo VII: Multimedia educativa: Los lenguajes de autor. Trabajo de investigación final

Unidad I: Introducción a las tecnologías multimediales

- Los materiales didácticos multimedios.
 - Clasificación según su estructura.
 - La concepción de aprendizaje.
 - El contenido y el destinatario.
- Importancia de los multimedios en la semipresencialidad.

Unidad II: Herramientas y lenguajes

- Herramientas para el desarrollo de aplicaciones multimedia educativas.
- Lenguajes de programación de propósito general, sistemas y lenguajes de autor.
- Presentación de sus paradigmas.
- El empleo de lenguajes de autor en la enseñanza.
 - Contenido Libre (Open Content)
 - Código Libre (Open Source)
 - Conocimiento Abierto (Open Knowledge)

UNIDAD III: Trabajo práctico con lenguaje de autor

- El sistema de medios.
- El lenguaje de autor Exelearning.
 - Recursos disponibles.
- Características del programa.
 - Descarga e instalación.
- Generación de contenidos: Desarrollo de recursos educativos con exelearning.



UCE
EDUCACIÓN CONTINUADA

www.uce.edu.do

Universidad Central del Este

Av. Francisco Alberto Caamaño Deñó,
San Pedro de Macorís. República Dominicana

Tel : (809) 529-3562 Ext: 2231 | 2232 | 2243 | 2245