

Contexto y propósito del aula de medios en la educación a distancia

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

En el marco de la asignatura Tecnología, este curso busca desarrollar las habilidades necesarias para gestionar y aprovechar de forma crítica los recursos del aula de medios, con especial énfasis en las herramientas tecnológicas que favorecen el aprendizaje y la alfabetización digital. La Unidad 3, dedicada a Herramientas y recursos del aula de medios y su contribución a las competencias tecnológicas, propone analizar en profundidad plataformas LMS, herramientas de colaboración y bibliotecas digitales, identificando funciones, ventajas, buenas prácticas y consideraciones de derechos de uso. A través de actividades prácticas, estudios de caso y reflexiones, se busca que los estudiantes comprendan cómo estas herramientas facilitan la planificación, ejecución y evaluación de procesos educativos, así como la cooperación entre docentes y estudiantes en entornos mediados por tecnología. Se enfatiza la capacidad de seleccionar, usar y evaluar recursos digitales de forma responsable, promoviendo la alfabetización digital y una ciudadanía tecnológica crítica. El curso está orientado a estudiantes a partir de los 17 años sin restricción de edad y pretende fomentar la autonomía, el pensamiento crítico y la ética en el manejo de información digital. Al finalizar la unidad, el alumnado debe ser capaz de identificar funciones y características de plataformas LMS, analizar herramientas de colaboración y bibliotecas digitales, aplicar buenas prácticas y gestionar derechos, y valorar su aporte al desarrollo de competencias tecnológicas y a la alfabetización digital en contextos educativos y sociales.

Competencias

- Aplicar el uso de plataformas LMS para planificar, gestionar y evaluar procesos de aprendizaje.
- Colaborar de forma efectiva utilizando herramientas de colaboración y gestión de contenidos en entornos educativos.
- Analizar y seleccionar bibliotecas digitales y recursos en línea con criterios de calidad, accesibilidad y derechos de uso.
- Navegar, evaluar y usar información digital de manera ética y responsable, desarrollando alfabetización digital.
- Resolver problemas tecnológicos en contextos reales mediante la identificación de herramientas adecuadas y su implementación.
- Identificar y aplicar buenas prácticas para la gestión de derechos y la propiedad intelectual en entornos digitales.
- Demostrar pensamiento crítico y ética digital al interactuar con contenidos, herramientas y comunidades en línea.

Requerimientos

- Acceso a internet estable y dispositivo compatible (ordenador, tablet o smartphone) para participar en actividades en línea.
- Cuenta institucional o educativa para acceder a plataformas LMS y bibliotecas digitales.
- Conocimientos básicos de navegación web y uso de herramientas de productividad en línea.
- Capacidad para trabajar de manera colaborativa en entornos virtuales y entregar actividades en formatos digitales.
- Compromiso para promover prácticas responsables de uso de tecnología y derechos de autor.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Contexto y conceptos del aula de medios en la educación a distancia

Objetivos de Aprendizaje

- Definir y diferenciar claramente los conceptos de recursos, herramientas y entornos de aprendizaje.
- Ilustrar con ejemplos prácticos cómo estos conceptos se manifiestan en un curso a distancia.
- Analizar el papel del aula de medios para facilitar el acceso, la participación y la gestión de la información en entornos educativos a distancia.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Conceptos clave: recursos, herramientas y entornos de aprendizaje. Descripción corta: definiciones, diferencias y ejemplos prácticos en educación a distancia.
2. **Tema 2:** Contexto tecnológico en educación a distancia. Descripción corta: influencia de la conectividad, dispositivos y plataformas en el diseño pedagógico.
3. **Tema 3:** Diseño y gestión del aula de medios. Descripción corta: roles de docentes y estudiantes, organización de contenidos y flujos de aprendizaje.
4. **Tema 4:** Ética, seguridad y accesibilidad en el aula de medios. Descripción corta: principios de uso responsable, protección de datos y accesibilidad.

Actividades

- **Actividad 1: Clasificación conceptual** - En equipos, identifiquen ejemplos de recursos, herramientas y entornos de aprendizaje en su plataforma educativa y justifiquen por qué pertenecen a cada categoría. Puntos clave: definición, ejemplos y límites. Aprendizajes: comprensión de conceptos y su clasificación en contextos reales.
- **Actividad 2: Análisis de escenario** - Se presenta un caso práctico de unidad de aprendizaje; deben identificar qué elementos son recursos, qué son herramientas y cómo se integra un entorno de aprendizaje. Puntos clave: relaciones entre elementos y diseño. Aprendizajes: habilidad para mapear componentes del aula de medios.
- **Actividad 3: Mapa conceptual** - Crear un mapa conceptual en una herramienta en línea que relacione recursos, herramientas y entornos de aprendizaje. Puntos clave: relaciones, jerarquías y fuentes. Aprendizajes: visualización

de las conexiones entre conceptos.

- **Actividad 4: Discusión sobre ética y accesibilidad** - Debatir en un foro sobre prácticas seguras y responsables, así como criterios de accesibilidad. Puntos clave: derechos, seguridad y diversidad de necesidades. Aprendizajes: reflexión ética y social en el uso de tecnologías.
- **Actividad 5: Diseño de una micro-actividad** - Diseñar una breve actividad de aprendizaje que combine un recurso, una herramienta y un entorno; justificar la elección y su evaluación. Puntos clave: coherencia pedagógica y evaluación. Aprendizajes: capacidad de diseño pedagógico con apoyo del aula de medios.

Evaluación

- Evaluación del Objetivo General (OG): Presentación de un mapa conceptual y exposición que identifique y diferencie recursos, herramientas y entornos de aprendizaje.
- Evaluación de Objetivo Específico 1: Rúbrica de criterios para clasificar conceptos en un caso práctico.
- Evaluación de Objetivo Específico 2: Informe breve con ejemplos prácticos de cómo se manifiestan los conceptos en un curso a distancia.
- Evaluación de Objetivo Específico 3: Rúbrica de reflexión sobre el papel del aula de medios en el acceso y la participación.

Unidad 2: Unidad 2: Relación entre tecnología y estrategias de enseñanza-aprendizaje en la educación a distancia

Objetivos de Aprendizaje

- Relacionar las tecnologías disponibles con decisiones pedagógicas, distinguiendo entre enfoques sincrónicos y asincrónicos.
- Describir ejemplos prácticos de uso del aula de medios para apoyar la instrucción y la evaluación en distancia.
- Analizar condiciones del contexto (conectividad, alfabetización digital, acceso) y su impacto en la elección de estrategias.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Contexto tecnológico y planificación didáctica. Descripción corta: cómo las herramientas influyen en el diseño de lecciones y itinerarios de aprendizaje.
2. **Tema 2:** Estrategias didácticas en distancia (sincrónicas, asincrónicas y mixtas). Descripción corta: selección de estrategias y secuencias de actividades.
3. **Tema 3:** Ejemplos de uso del aula de medios para la instrucción. Descripción corta: casos prácticos como foros, debates, tareas colaborativas y evaluaciones en línea.
4. **Tema 4:** Desafíos y soluciones en contextos tecnológicos diversos. Descripción corta: conectividad variable, brechas de acceso y adaptaciones pedagógicas.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis de contextos tecnológicos** - En parejas, analicen un contexto real (escuela o curso) y determinen qué tecnologías, plataformas y dispositivos influyen en la planificación pedagógica. Puntos clave: diagnóstico de contexto y decisiones pedagógicas. Aprendizajes: capacidad de lectura del contexto tecnológico.
- **Actividad 2: Plan de lección sincrónica vs asincrónica** - Diseñen un plan de lección que combine actividades sincrónicas y asincrónicas usando el aula de medios. Puntos clave: secuencias, tiempos y roles. Aprendizajes: equilibrio entre modalidades.
- **Actividad 3: Casos de uso del aula de medios** - Desarrollen un breve conjunto de actividades (p. ej., foro, videoconferencia, tarea colaborativa) y expliquen su impacto en la participación y la evaluación. Aprendizajes: aplicación práctica de herramientas.
- **Actividad 4: Debate sobre conectividad y acceso** - Moderar y participar en un debate en línea sobre brechas de acceso y cómo mitigarlas. Aprendizajes: pensamiento crítico y ética digital.
- **Actividad 5: Propuesta de mejora de estrategia** - Propongan una mejora para una unidad de aprendizaje existente, justificando su elección con criterios tecnológicos y pedagógicos. Aprendizajes: toma de decisiones basada en evidencia.

Evaluación

- Evaluación del Objetivo General: Proyecto de diseño de una unidad de aprendizaje que integre una estrategia didáctica adecuada al contexto tecnológico descrito y que incluya un plan de evaluación.
- Evaluación de Objetivo Específico 1: Rúbrica para justificar la selección de estrategias sincrónicas y asincrónicas en un caso concreto.
- Evaluación de Objetivo Específico 2: Presentación de un portafolio con ejemplos de uso del aula de medios para instrucción y evaluación.
- Evaluación de Objetivo Específico 3: Informe analítico sobre el impacto del contexto en las decisiones pedagógicas y recomendaciones de mejora.

Unidad 3: Herramientas y recursos del aula de medios y su contribución a las competencias tecnológicas

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar funciones y características de plataformas LMS y su impacto en la gestión del curso y la experiencia de aprendizaje.
- Analizar herramientas de colaboración y bibliotecas digitales, así como buenas prácticas de uso y gestión de derechos.
- Valorar cómo estas herramientas favorecen el desarrollo de competencias tecnológicas y la alfabetización digital en docentes y estudiantes.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Plataformas LMS: definición, funciones y ejemplos (Moodle, Google Classroom, Canvas). Descripción corta: gestión de contenidos, calificaciones, comunicación y seguimiento.
2. **Tema 2:** Herramientas de colaboración y comunicación: editores en la nube, videoconferencias, foros y workspaces. Descripción corta: coautoría, versiones y comunicación eficiente.
3. **Tema 3:** Bibliotecas digitales y recursos abiertos: repositorios, licencias y derechos de uso. Descripción corta: acceso, evaluación de calidad y uso responsable.
4. **Tema 4:** Competencias tecnológicas y alfabetización digital: destrezas, criterios de evaluación y desarrollo de autonomía digital. Descripción corta: capacidad para buscar, evaluar y crear con tecnología.

Actividades

- **Actividad 1: Comparación de LMS** - Analicen dos LMS y elaboren una matriz de funciones clave, ventajas y limitaciones. Puntos clave: gestión de contenidos, comunicación, evaluación. Aprendizajes: selección informada de plataformas.
- **Actividad 2: Proyecto de colaboración** - Diseñar un recurso de aprendizaje colaborativo (doc y/o flujo de trabajo) utilizando herramientas de colaboración y bibliotecas digitales; incluir criterios de uso correcto y licencias. Aprendizajes: trabajo en equipo y aplicación de herramientas.
- **Actividad 3: Recurso digital con licencias** - Crear o adaptar un recurso digital asegurando la licencia adecuada y la atribución correcta. Puntos clave: derechos y buenas prácticas. Aprendizajes: manejo ético de recursos.
- **Actividad 4: Simulación de aula** - Simular una sesión de clase utilizando un LMS y una herramienta de videoconferencia, con actividades de evaluación y retroalimentación. Aprendizajes: gestión de clase en entorno digital.
- **Actividad 5: Evaluación de alfabetización digital** - Realizar una autoevaluación y un breve informe sobre las competencias tecnológicas desarrolladas y áreas de mejora. Aprendizajes: auto-reflexión y plan de desarrollo.

Evaluación

- Evaluación del Objetivo General: Proyecto final de integración en el que se seleccione una LMS, se incorpore herramientas de colaboración y se utilice una biblioteca digital, evaluando su impacto en la competencia tecnológica.
- Evaluación de Objetivo Específico 1: Rúbrica para evaluar la adecuación y uso efectivo de plataformas LMS en un módulo de aprendizaje.
- Evaluación de Objetivo Específico 2: Rúbrica para valorar el diseño y uso de herramientas de colaboración y gestión de derechos de recursos digitales.
- Evaluación de Objetivo Específico 3: Informe de reflexión sobre el desarrollo de competencias tecnológicas y recomendaciones para la mejora continua.