

Tecnologías para el Aprendizaje y el Empoderamiento Educativo: Integración Crítica y Competencias Digitales en la Educación Posgradual

Ciencias de la Educación | Educación general | para estudiantes de posgrado | 4 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para estudiantes de posgrado en Ciencias de la Educación interesados en profundizar en la integración crítica y efectiva de las tecnologías digitales en procesos educativos. Su propósito es brindar un entendimiento sólido sobre el impacto y las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, especialmente la inteligencia artificial, en el contexto del aprendizaje y la práctica docente. A lo largo de cuatro semanas, se explorarán tanto los fundamentos teóricos como las aplicaciones prácticas que facilitan el empoderamiento educativo mediante herramientas tecnológicas.

Dirigido a profesionales y académicos que buscan desarrollar competencias digitales avanzadas para transformar sus entornos educativos, el curso enfatiza un enfoque crítico y reflexivo, promoviendo la evaluación ética y pedagógica de las tecnologías en el aula. La metodología combina análisis teórico, estudios de caso, actividades prácticas y proyectos colaborativos que permiten a los participantes experimentar con herramientas digitales y de inteligencia artificial aplicadas al proceso enseñanza-aprendizaje.

Al finalizar, los estudiantes estarán capacitados para diseñar, implementar y evaluar estrategias educativas mediadas por tecnología, fortaleciendo su práctica docente con un enfoque innovador, inclusivo y crítico, orientado a la mejora continua y al empoderamiento de los aprendices en entornos virtuales y presenciales.

Objetivos Generales

- Comprender y evaluar críticamente los fundamentos teóricos y metodológicos que sostienen el uso de tecnologías digitales en educación.
- Desarrollar competencias digitales avanzadas para la gestión, creación y uso de información en entornos educativos.
- Diseñar y aplicar propuestas educativas que integren inteligencias artificiales y herramientas tecnológicas con enfoque pedagógico.
- Analizar y reflexionar sobre el impacto ético y social de la tecnología en la educación y en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Competencias

- Analizar críticamente el papel de las tecnologías digitales y la inteligencia artificial en los procesos educativos contemporáneos.
- Diseñar estrategias didácticas integrando herramientas tecnológicas que fomenten el aprendizaje significativo y el empoderamiento estudiantil.
- Aplicar habilidades avanzadas en el manejo y creación de información digital para optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Evaluar de forma ética y pedagógica los entornos virtuales de aprendizaje y las tecnologías emergentes.
- Desarrollar proyectos educativos innovadores que incorporen tecnologías digitales para la mejora de la práctica docente.

Requerimientos

- Conocimientos básicos en teorías del aprendizaje y pedagogía.
- Familiaridad previa con el uso de tecnologías digitales en entornos educativos.
- Acceso a computadora con conexión a internet estable.
- Disposición para participar en actividades colaborativas y análisis crítico.
- Herramientas básicas instaladas para el manejo de software educativo y plataformas virtuales.

Unidades del Curso

Unidad 1: Fundamentos y Contextualización de las Tecnologías en la Educación

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar críticamente los conceptos básicos y teorías fundamentales de la tecnología educativa aplicando marcos teóricos contemporáneos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la evolución histórica de la tecnología en la educación, identificando sus impactos sociales y educativos desde una perspectiva crítica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de sintetizar diferentes enfoques teóricos sobre la integración tecnológica en contextos educativos para fundamentar propuestas pedagógicas innovadoras.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar sobre las implicaciones éticas y sociales derivadas del uso de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, formulando juicios fundamentados.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Tecnología Educativa

- **Definición y conceptos básicos:** Se explorarán las definiciones clásicas y contemporáneas de la tecnología educativa, diferenciando términos clave como tecnología educativa, medios educativos y recursos digitales.

- **Elementos y componentes de la tecnología educativa:** Análisis de los componentes técnicos, pedagógicos y humanos involucrados en la integración tecnológica en educación.
- **Marcos teóricos fundamentales:** Revisión crítica de teorías clásicas (conductismo, constructivismo, conectivismo) y su relación con la tecnología educativa.

2. Evolución Histórica de la Tecnología en la Educación

- **Orígenes y primeras aplicaciones:** Panorama histórico desde la invención de medios como la imprenta hasta la introducción de medios audiovisuales en el siglo XX.
- **Desarrollo y consolidación de la tecnología educativa:** Análisis de hitos tecnológicos como la educación asistida por computadora, multimedia y entornos virtuales.
- **Impactos sociales y educativos:** Evaluación crítica del impacto de la tecnología en la educación, considerando brechas digitales, acceso y transformación de roles docentes y estudiantes.

3. Enfoques Teóricos Contemporáneos sobre la Integración Tecnológica

- **Teoría del aprendizaje situado y contexto tecnológico:** Reflexión sobre la contextualización del aprendizaje mediado por tecnología.
- **Perspectiva crítica y socio-cultural:** Análisis de teorías que abordan la influencia social, política y cultural en la adopción de tecnologías educativas.
- **Modelos de integración tecnológica:** Estudio de modelos como TPACK, SAMR y su aplicación en el diseño pedagógico.
- **Innovación pedagógica y tecnología:** Síntesis de cómo los enfoques teóricos fundamentan propuestas innovadoras para el aprendizaje mediado por tecnología.

4. Implicaciones Éticas y Sociales en el Uso de Tecnologías Digitales

- **Consideraciones éticas en el uso de tecnologías:** Privacidad, seguridad, derechos digitales y responsabilidad en entornos educativos.
- **Impacto social y desigualdades:** Reflexión sobre la brecha digital, inclusión y exclusión en el acceso a tecnologías educativas.
- **Formación crítica para docentes y estudiantes:** Desarrollo de competencias digitales críticas y conciencia ética en contextos educativos.
- **Juicios fundamentados sobre el rol de la tecnología:** Debate y análisis crítico sobre las consecuencias sociales y educativas derivadas del uso tecnológico.

Actividades

1. Análisis crítico de teorías fundamentales en tecnología educativa

Objetivo: Analizar críticamente los conceptos básicos y teorías fundamentales de la tecnología educativa aplicando marcos teóricos contemporáneos.

Descripción:

- Lectura previa de textos seleccionados sobre teorías clásicas y contemporáneas.
- En grupos pequeños, discutir y comparar las principales características y limitaciones de cada teoría.
- Elaborar un mapa conceptual que integre las teorías y su aplicabilidad en contextos actuales.
- Presentar el mapa conceptual en plenaria y realizar una reflexión crítica colectiva.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Mapa conceptual y presentación crítica.

Duración estimada: 2 horas

2. Línea de tiempo crítica sobre la evolución de la tecnología en la educación

Objetivo: Evaluar la evolución histórica de la tecnología en la educación, identificando sus impactos sociales y educativos desde una perspectiva crítica.

Descripción:

- Individualmente, investigar un periodo histórico clave en la evolución de la tecnología educativa.
- Recopilar información sobre tecnologías relevantes, contexto social y educativo, y consecuencias asociadas.
- Crear una entrada para una línea de tiempo digital colaborativa, incluyendo análisis crítico del impacto.
- Revisar y comentar las entradas de otros compañeros para ampliar la perspectiva histórica.

Organización: Individual con trabajo colaborativo en plataforma digital

Producto esperado: Entradas para línea de tiempo digital con análisis crítico.

Duración estimada: 3 horas

3. Diseño de propuesta pedagógica fundamentada en enfoques teóricos contemporáneos

Objetivo: Sintetizar diferentes enfoques teóricos sobre la integración tecnológica en contextos educativos para fundamentar propuestas pedagógicas innovadoras.

Descripción:

- En grupos pequeños, seleccionar un contexto educativo específico.
- Identificar necesidades y retos pedagógicos relacionados con la integración tecnológica.
- Aplicar modelos teóricos (por ejemplo, TPACK o SAMR) para diseñar una propuesta pedagógica innovadora.
- Presentar la propuesta y fundamentar teóricamente las decisiones didácticas y tecnológicas.

Organización: Grupos de 4-5 estudiantes

Producto esperado: Documento de propuesta pedagógica con fundamentación teórica y presentación oral.

Duración estimada: 4 horas

4. Debate y reflexión sobre las implicaciones éticas y sociales del uso de tecnologías digitales

Objetivo: Reflexionar sobre las implicaciones éticas y sociales derivadas del uso de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, formulando juicios fundamentados.

Descripción:

- Lectura previa de casos y artículos sobre ética y desigualdades en tecnología educativa.
- Organización de un debate estructurado con roles asignados (por ejemplo, defensor, crítico, moderador).
- Elaboración de una reflexión escrita individual que sintetice argumentos y conclusiones personales.

Organización: Debate en grupos grandes y trabajo individual

Producto esperado: Participación en debate y ensayo crítico individual.

Duración estimada: 3 horas

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre conceptos básicos, teorías y percepción de la tecnología educativa.

Cómo se evalúa: Cuestionario en línea con preguntas abiertas y de opción múltiple sobre definiciones, teorías y experiencias personales con tecnología educativa.

Instrumento sugerido: Plataforma LMS con cuestionario autoevaluativo.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en análisis crítico, síntesis teórica y reflexión ética durante las actividades.

Cómo se evalúa: Observación y retroalimentación continua durante actividades grupales, revisión de mapas conceptuales, entradas en línea, propuestas pedagógicas y participación en debates.

Instrumento sugerido: Rúbricas detalladas para cada actividad, portafolio digital con evidencias y foros de discusión.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para analizar críticamente, evaluar históricamente, sintetizar enfoques teóricos y reflexionar éticamente sobre la tecnología educativa.

Cómo se evalúa: Trabajo final integrador que incluya un ensayo crítico sobre la evolución y teorías de la tecnología educativa, una propuesta pedagógica fundamentada y una reflexión ética.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación sumativa que contemple criterios de análisis crítico, fundamentación teórica, creatividad y argumentación ética.

Unidad 2: Competencias Digitales e Inteligencia Artificial Aplicadas al Aprendizaje

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar críticamente las principales herramientas de inteligencia artificial aplicadas al aprendizaje, evaluando su potencial y limitaciones en contextos educativos específicos.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar estrategias didácticas que integren competencias digitales avanzadas y tecnologías de inteligencia artificial para optimizar procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas avanzadas de gestión y creación de información digital utilizando herramientas de inteligencia artificial en entornos educativos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar los impactos éticos y sociales del uso de inteligencia artificial en la educación, formulando propuestas para un uso responsable y crítico de estas tecnologías.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a las Competencias Digitales Avanzadas en Educación

- Definición y marco conceptual de competencias digitales en el contexto educativo posgradual.
- Evolución y tendencias actuales en competencias digitales para docentes y estudiantes.
- Relación entre competencias digitales e integración de tecnologías inteligentes en el aprendizaje.

2. Inteligencia Artificial (IA) en el Aprendizaje: Fundamentos y Herramientas

- Conceptos básicos de inteligencia artificial y su evolución histórica.
- Principales tipos de IA aplicados a la educación: aprendizaje automático, procesamiento de lenguaje natural, sistemas de recomendación, etc.
- Herramientas y plataformas de IA usadas en el aprendizaje: asistentes virtuales, tutores inteligentes, análisis de datos educativos, generación automática de contenidos.
- Análisis crítico del potencial y limitaciones de estas herramientas en diferentes contextos educativos.

3. Diseño de Estrategias Didácticas con IA y Competencias Digitales Avanzadas

- Modelos pedagógicos para la integración de IA en la enseñanza-aprendizaje (aprendizaje personalizado, aprendizaje adaptativo, gamificación inteligente).
- Diseño instruccional centrado en competencias digitales y uso de IA para optimizar resultados educativos.
- Planificación y creación de actividades y materiales didácticos que incorporen IA como soporte didáctico.
- Evaluación y retroalimentación asistida por IA para mejorar el aprendizaje y la enseñanza.

4. Técnicas Avanzadas de Gestión y Creación de Información Digital mediante IA

- Herramientas de IA para la gestión de información educativa: minería de datos, análisis de aprendizaje (learning analytics), visualización de datos.
- Creación automatizada y semiautomatizada de contenidos educativos: generación de textos, imágenes, videos y simulaciones con IA.
- Integración de sistemas de IA para organizar y personalizar recursos educativos digitales.
- Prácticas avanzadas para la curación y validación de información con soporte de IA.

5. Impactos Éticos y Sociales del Uso de IA en la Educación

- Consideraciones éticas en el uso de IA: privacidad, sesgos algorítmicos, transparencia y responsabilidad.
- Implicaciones sociales del despliegue de IA en entornos educativos: equidad, inclusión y brecha digital.
- Análisis crítico de casos y políticas educativas relacionadas con IA.
- Formulación de propuestas para un uso responsable, justo y crítico de la inteligencia artificial en la educación.

Actividades

Actividad 1: Análisis Crítico de Herramientas de IA Aplicadas al Aprendizaje

Objetivo: Contribuir al desarrollo del primer objetivo: analizar críticamente las principales herramientas de IA en educación.

Descripción paso a paso:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños (3-4 integrantes).
- Asignar a cada grupo una herramienta o plataforma de IA aplicada al aprendizaje (por ejemplo: chatbots educativos, sistemas de tutoría inteligente, plataformas de análisis de aprendizaje).
- Investigar y recopilar información sobre el funcionamiento, potencialidades y limitaciones de la herramienta.
- Elaborar un informe crítico que incluya: descripción, beneficios, desafíos, posibles riesgos y contexto ideal de aplicación.
- Presentar los hallazgos en un foro de discusión para retroalimentación colectiva.

Organización: Grupos

Producto esperado: Informe crítico y presentación grupal.

Duración estimada: 2 semanas

Actividad 2: Diseño de Estrategia Didáctica Integrada con IA

Objetivo: Apoyar el segundo objetivo: diseñar estrategias didácticas que integren competencias digitales y tecnologías de IA.

Descripción paso a paso:

- Individualmente, elegir un tema o área educativa de interés para diseñar una propuesta didáctica.
- Identificar las competencias digitales avanzadas y las tecnologías de IA aplicables para esa propuesta.
- Elaborar un plan didáctico que incluya: objetivos, actividades, recursos tecnológicos, evaluación y retroalimentación con IA.
- Compartir el diseño en un espacio colaborativo para recibir comentarios y sugerencias.

Organización: Individual

Producto esperado: Plan didáctico escrito y presentación ejecutiva.

Duración estimada: 2 semanas

Actividad 3: Taller Práctico de Creación y Gestión de Información con IA

Objetivo: Desarrollar la capacidad de aplicar técnicas avanzadas de gestión y creación de información digital con IA (tercer objetivo).

Descripción paso a paso:

- Realizar una introducción práctica sobre herramientas de IA para generación de contenido (texto, video, gráficos) y análisis de datos.
- En parejas, seleccionar un tema educativo y utilizar herramientas de IA para crear materiales didácticos y organizar información.
- Ejecutar análisis básico de datos educativos con herramientas de learning analytics.
- Compartir los productos y reflexionar sobre el proceso y resultados obtenidos.

Organización: Parejas

Producto esperado: Material didáctico creado y reporte de gestión de información.

Duración estimada: 1 semana

Actividad 4: Debate y Propuesta Ética sobre el Uso de IA en Educación

Objetivo: Contribuir al cuarto objetivo: evaluar impactos éticos y sociales y formular propuestas para un uso responsable de IA.

Descripción paso a paso:

- Dividir a los estudiantes en dos grupos para un debate estructurado sobre un caso controversial relacionado con IA en educación (por ejemplo, uso de IA para evaluación automatizada).
- Cada grupo prepara argumentos basados en fundamentos éticos, sociales y pedagógicos.
- Realizar el debate en sesión sincrónica o virtual.
- Posteriormente, individualmente redactar una propuesta que promueva el uso crítico y responsable de IA en contextos educativos.

Organización: Grupos para debate, individual para propuesta.

Producto esperado: Argumentos para debate y propuesta escrita.

Duración estimada: 1 semana

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre competencias digitales, inteligencia artificial y experiencias con herramientas tecnológicas en educación.

Cómo se evalúa: Cuestionario diagnóstico de opción múltiple y preguntas abiertas para reflexionar sobre expectativas y experiencias.

Instrumento sugerido: Plataforma digital con cuestionario en línea (ej. Moodle, Google Forms).

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en el análisis crítico, diseño didáctico, manejo de herramientas prácticas y comprensión ética de la IA.

Cómo se evalúa: Revisión de informes de análisis, planes didácticos, materiales creados y participación en debates y foros.

Instrumento sugerido: Rúbricas específicas para cada actividad y retroalimentación continua en foros y tutorías.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Competencia integral para analizar críticamente, diseñar, aplicar y evaluar el uso de IA y competencias digitales en educación.

Cómo se evalúa: Proyecto final integrador que incluya: análisis crítico de una herramienta de IA, diseño de estrategia didáctica, aplicación práctica y propuesta ética.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada para evaluación del proyecto final con criterios de análisis crítico, creatividad, aplicabilidad y fundamentación ética.

Unidad 3: Diseño y Gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar críticamente los modelos teórico-metodológicos que sustentan el diseño de entornos virtuales de aprendizaje, identificando sus fortalezas y limitaciones para el aprendizaje significativo y colaborativo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar propuestas de entornos virtuales de aprendizaje integrando herramientas digitales y estrategias pedagógicas que fomenten la interacción y el trabajo colaborativo, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de diferentes tecnologías y plataformas en la gestión de entornos virtuales, utilizando indicadores de efectividad y pertinencia para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas avanzadas de gestión y administración de entornos virtuales, asegurando la integración adecuada de recursos tecnológicos y el soporte a los participantes en contextos educativos posgraduales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar sobre las implicaciones éticas y sociales en el diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje, proponiendo soluciones responsables y sostenibles en su implementación educativa.

Contenidos Temáticos

1. Fundamentos y Modelos Teórico-Metodológicos en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

- **Conceptualización de los EVA:** Definición, características y evolución histórica en el marco educativo posgradual.
- **Principales modelos teóricos:** Constructivismo, conectivismo, aprendizaje situado, aprendizaje colaborativo y aprendizaje autorregulado en entornos virtuales.
- **Análisis crítico de modelos:** Fortalezas y limitaciones de los modelos para promover el aprendizaje significativo y colaborativo en contextos virtuales.

2. Diseño Pedagógico de Entornos Virtuales de Aprendizaje

- **Elementos clave del diseño instruccional para EVA:** Objetivos, contenidos, actividades, recursos y evaluación.
- **Integración de herramientas digitales:** Plataformas LMS, recursos multimedia, redes sociales educativas, y herramientas de comunicación síncrona y asíncrona.
- **Estrategias pedagógicas para la interacción y colaboración:** Aprendizaje colaborativo, debates, proyectos en grupo, tutorías y comunidades de aprendizaje.
- **Criterios de usabilidad y accesibilidad:** Diseño universal, navegación intuitiva, adaptación a diferentes dispositivos y atención a la diversidad funcional.

3. Evaluación del Impacto y Efectividad de Tecnologías y Plataformas en EVA

- **Indicadores de efectividad:** Participación, rendimiento, satisfacción, interacción y retención.
- **Instrumentos y métodos de evaluación:** Encuestas, análisis de datos de uso, observación, y análisis cualitativo de interacciones.
- **Evaluación comparativa de plataformas:** Ventajas y desventajas de LMS como Moodle, Blackboard, Canvas y entornos emergentes.
- **Optimización de procesos pedagógicos:** Retroalimentación y ajuste continuo basado en datos evaluativos.

4. Gestión y Administración Avanzada de Entornos Virtuales

- **Roles y responsabilidades en la gestión de EVA:** Docentes, tutores, diseñadores instruccionales, administradores técnicos y estudiantes.
- **Integración de recursos tecnológicos:** Incorporación de herramientas externas, plugins, y recursos multimedia.
- **Soporte técnico y pedagógico:** Estrategias para acompañar a los participantes, resolución de problemas y formación continua.
- **Políticas de seguridad y privacidad:** Protección de datos, autenticación y gestión de accesos.

5. Implicaciones Éticas y Sociales en el Diseño y Gestión de EVA

- **Ética en la educación virtual:** Transparencia, equidad, respeto a la propiedad intelectual y privacidad.
- **Inclusión y accesibilidad:** Diseño para la diversidad cultural, lingüística y funcional.
- **Sostenibilidad y responsabilidad social:** Uso responsable de recursos tecnológicos y promoción de prácticas ecoeficientes.
- **Reflexión crítica y propuestas de mejora:** Análisis de casos y desarrollo de soluciones éticas y sostenibles para el contexto posgradual.

Actividades

1. Análisis Crítico de Modelos Teórico-Metodológicos

Objetivo: Analizar críticamente los modelos teórico-metodológicos que sustentan el diseño de EVA, identificando fortalezas y limitaciones para el aprendizaje significativo y colaborativo.

Descripción:

- Se asigna a cada estudiante o pareja un modelo teórico (constructivismo, conectivismo, etc.).
- Investigan fundamentos, aplicaciones y ejemplos del modelo en EVA.
- Elaboran un informe crítico que destaque fortalezas, limitaciones y recomendaciones para su aplicación en educación posgradual.
- Presentan sus conclusiones en un foro virtual para discusión y retroalimentación grupal.

Organización: Individual o en parejas

Producto esperado: Informe crítico y participación en foro de discusión

Duración estimada: 4 horas

2. Diseño de Propuesta de Entorno Virtual de Aprendizaje

Objetivo: Diseñar una propuesta de entorno virtual integrando herramientas digitales y estrategias pedagógicas que fomenten la interacción y colaboración, aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad.

Descripción:

- En grupos pequeños, seleccionan un tema o curso posgradual.
- Diseñan un esquema de entorno virtual que incluya objetivos, actividades, herramientas digitales a utilizar, estrategias colaborativas y criterios de usabilidad y accesibilidad.
- Construyen un prototipo o storyboard visual que ilustre la propuesta.
- Presentan la propuesta para retroalimentación y discusión.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Documento de diseño y prototipo/storyboard

Duración estimada: 6 horas

3. Evaluación de Plataformas y Tecnologías para EVA

Objetivo: Evaluar el impacto de diferentes tecnologías y plataformas en la gestión de entornos virtuales, utilizando indicadores de efectividad y pertinencia.

Descripción:

- Cada estudiante selecciona una plataforma o tecnología educativa (por ejemplo, Moodle, Canvas, Zoom, herramientas colaborativas).
- Realizan pruebas de uso y recopilan datos sobre indicadores como usabilidad, funcionalidad, interacción, y accesibilidad.

- Elaboran un informe analítico que incluya fortalezas, debilidades y recomendaciones para su uso en educación posgradual.
- Comparten sus informes en un repositorio común y elaboran un cuadro comparativo colectivo.

Organización: Individual

Producto esperado: Informe analítico y cuadro comparativo grupal

Duración estimada: 5 horas

4. Taller de Gestión y Administración de EVA con Enfoque Ético

Objetivo: Aplicar técnicas avanzadas de gestión y reflexionar sobre implicaciones éticas y sociales en la gestión de EVA, proponiendo soluciones responsables y sostenibles.

Descripción:

- Lectura previa sobre gestión avanzada y ética en EVA.
- En grupos, analizan un caso real o hipotético relacionado con la gestión de un entorno virtual posgradual (problemas técnicos, privacidad, inclusión, sostenibilidad).
- Desarrollan un plan de acción que incluya roles, estrategias de soporte, políticas éticas y propuestas de mejora sostenible.
- Presentan y defienden su plan ante el grupo para retroalimentación.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Plan de gestión ético y sostenible

Duración estimada: 5 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre modelos teóricos, diseño y gestión de EVA.

Cómo se evalúa: Cuestionario en línea con preguntas abiertas y de opción múltiple sobre conceptos básicos y experiencias previas.

Instrumento sugerido: Plataforma LMS con encuesta diagnóstica al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en el análisis crítico, diseño, evaluación de tecnologías y aplicación de gestión ética.

Cómo se evalúa: Revisión continua de actividades, retroalimentación en foros y talleres, autoevaluación y evaluación entre pares.

Instrumento sugerido: Rúbricas específicas para informes, diseño, participación en foros y presentación de propuestas.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Competencias integrales al finalizar la unidad: análisis crítico, diseño, evaluación, gestión y reflexión ética.

Cómo se evalúa: Entrega final de un proyecto integrador que incluya un diseño completo de EVA, evaluación de plataformas y plan de gestión con enfoque ético.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que valore la profundidad del análisis, la creatividad y pertinencia del diseño, rigor en la evaluación y responsabilidad ética.

Unidad 4: Integración Crítica y Aplicación Práctica en el Contexto Educativo