

Semana de la Educación

VIRTUAL

Del 22
al 26
de octubre

Azcapotzalco

Iztapalapa

Xochimilco

*La investigación y desarrollo de
materiales y recursos en Educación
Virtual y a Distancia*

María Elena Chan Núñez
UDGVIRTUAL, 2012

Estructura de la presentación:

- Tendencias en la investigación
- Tematización y configuración del campo de investigación
- Paradigmas: el reto interdisciplinario
- Capacidades para el nuevo milenio
- Líneas posibles desde el aprendizaje y el diseño

1. Tendencias en la investigación de la educación virtual

Causa -Efecto

Comparativas

Diseño

**Uso de datos
producidos en
red**

2. Configuración del campo de investigación

- Países más prolíficos en investigación sobre educación virtual (Inglaterra, Australia, Alemania, Italia, España, Japón) : énfasis en lo educativo.
- Países asiáticos: énfasis en desarrollo tecnológico

Consejo Mexicano de Investigación Educativa COMIE

- Comunicación educativa 80s
- Medios y didácticas especiales 90s
- Entornos de aprendizaje virtuales 2007

Sociedad Mexicana de Cómputo Educativo

- Modelos de uso de tecnologías: laboratorios, en el aula, ambientes virtuales, tecnología portable
 - Comunidades
 - Contenido digital
 - Gestión del conocimiento
- Evaluación educativa y uso de tecnologías
 - Convergencia tecnológica
- Software de fuente abierta y portabilidad
 - Políticas públicas
 - Portabilidad y movilidad

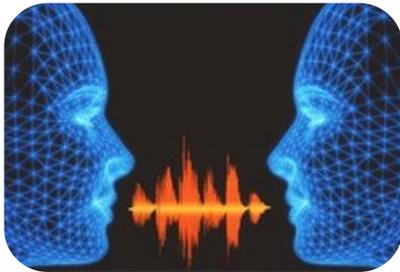
Virtualeduca- Seminario de ambientes, escenarios y objetos

- Objetos de aprendizaje: estándares y repositorios
- Objetos de aprendizaje: herramientas de autoría
- Escenarios de aprendizaje
- Herramientas Web 2
- Ambientes de aprendizaje
- Entornos y comunidades en red

Seminario Nacional de investigación sobre educación a distancia y tecnologías para el aprendizaje- UDGVIRTUAL

- Comparativo entre modalidades
- Planeación y desarrollo de sistemas educativos a distancia
- Recursos para el aprendizaje en línea
- Problemáticas propias de la modalidad a distancia
- Problemáticas de la educación virtual

Instituto de Gestión del Conocimiento y del aprendizaje en ambientes virtuales



Gestión del
aprendizaje



Gestión de la
cultura



Gestión de los
Sistemas Educativos



Gestión y desarrollo
de ambientes

Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje- UDGVIRTUAL

- Diseño y materiales educativos orientados al aprendizaje autogestivo
- Objetos de aprendizaje en red
- Objetos de aprendizaje con reusabilidad cognitiva- diseño con patrones
- Analizador de competencias- entornos adaptativos
- Modelos de representación de conocimiento
- Entornos abiertos

Red de Innovación e Investigación en Sistemas y Ambientes Educativos

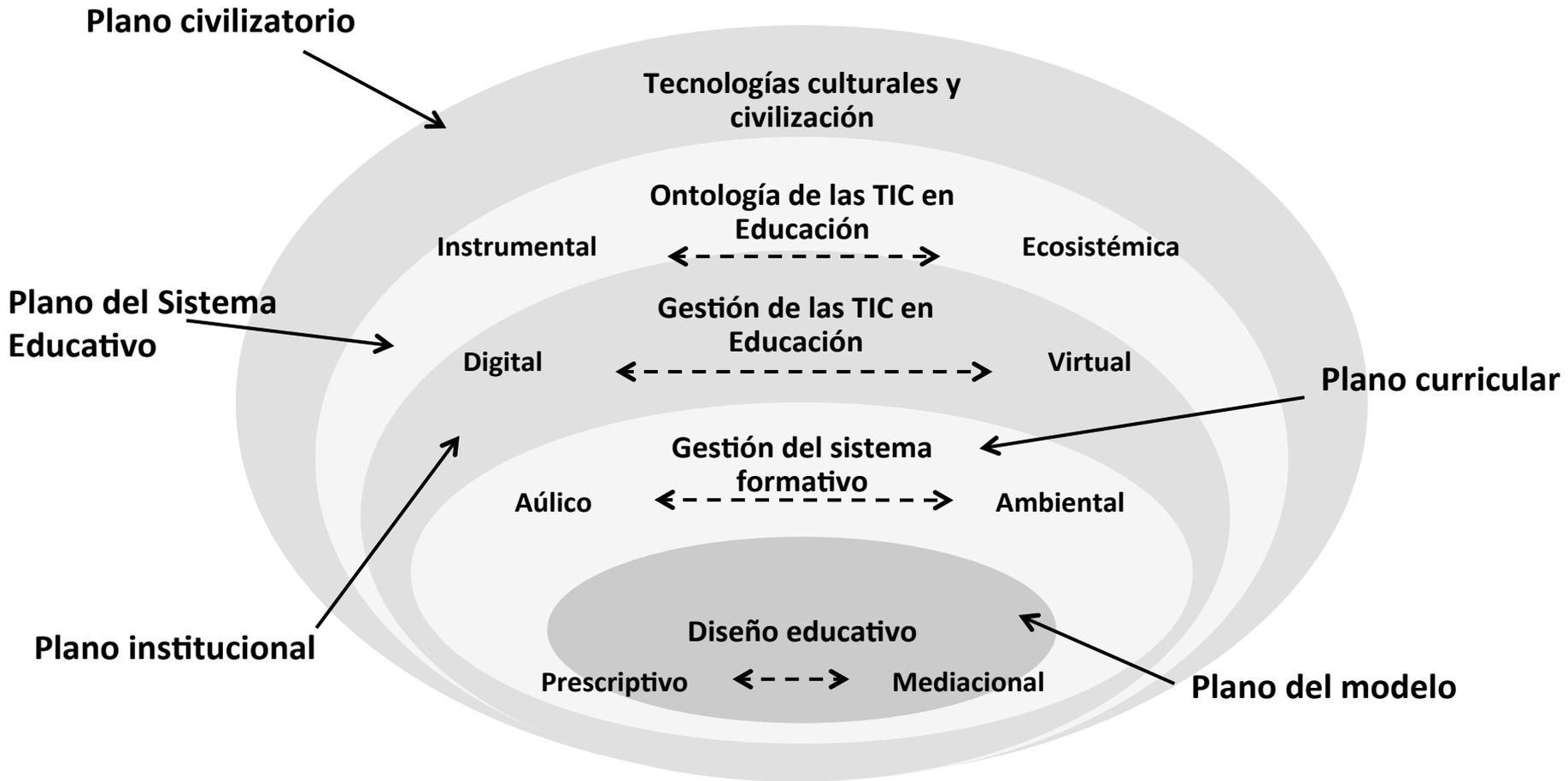
- Modelos y ambientes educativos
- Redes de aprendizaje
- Políticas educativas y cambio social
- Gestión y administración de sistemas educativos

Doctorado en Sistemas y Ambientes Educativos- UDG

- Modalidades mixtas
- Perspectiva sistémica y ambiental sobre la educación
- Inclusión social
- Evaluación de calidad educativa
- Sistemas y Entornos adaptativos
- Prospectiva

3. Paradigmas

El reto interdisciplinario



Paradigmas

Instrumental	Ecosistémico
Digital	Virtual
Áulico	Ambiental
Prescriptivo	Mediacional
Generación de Contenidos	Gestión de entornos y herramientas

4. Líneas de investigación desde el aprendizaje y el diseño

Capacidades para el nuevo milenio

(Harskins y Moravec)



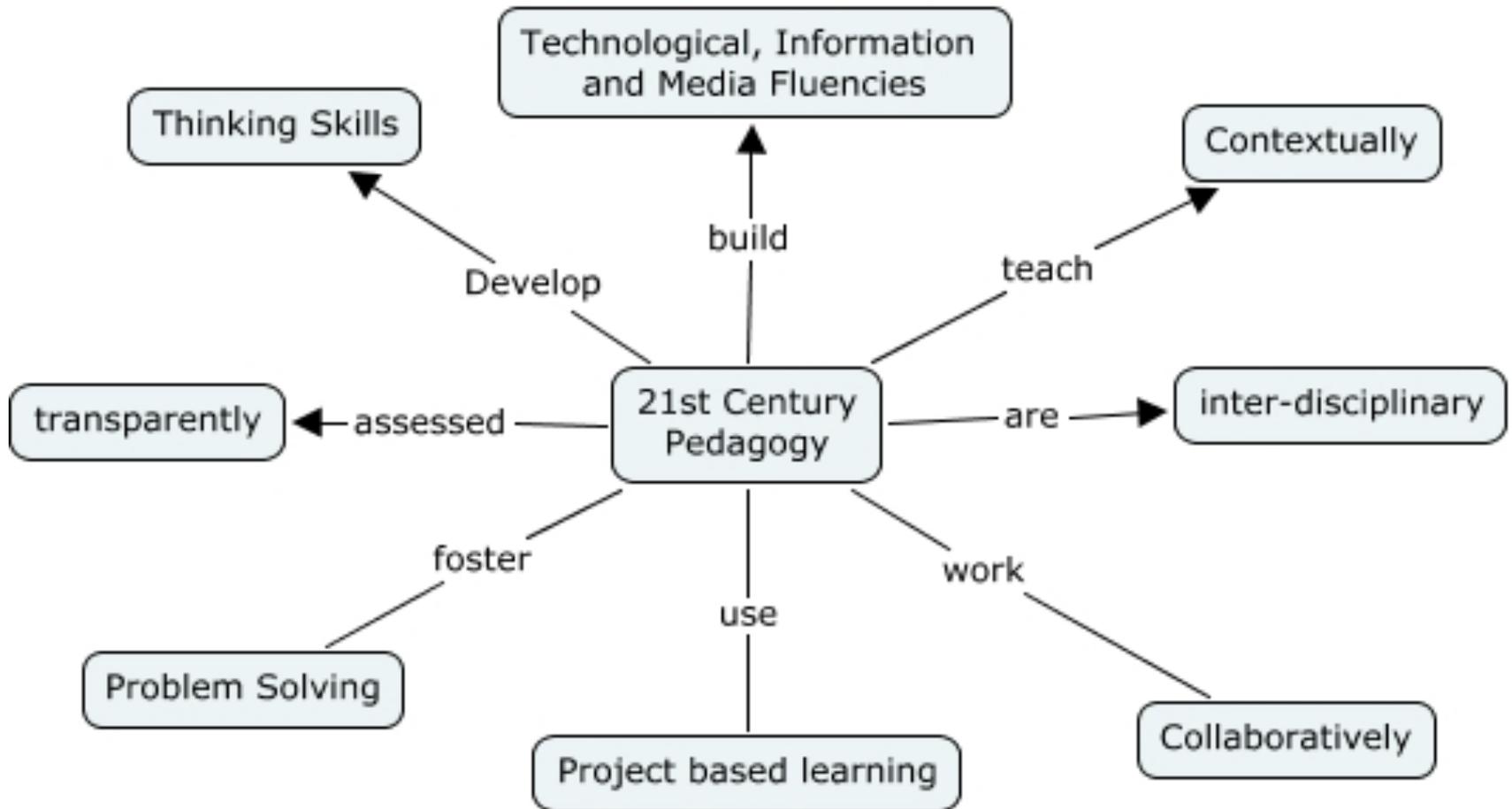
- Pensar sistemáticamente reconociendo sistemas subyacentes e influyendo en los patrones sistémicos para alcanzar metas.
- Pensar simulando: preguntarse ¿qué pasaría si? Utilizando imaginación para proyectar.
- Prosperar en medio de cambios, retos e incertidumbres.
- Crear y manipular pasados, presentes y futuros alternativos. Construcción de tiempos de manera individualizada.
- Adquirir y responder a metas y desafíos.

...Capacidades para el nuevo milenio

- Construir y utilizar conocimiento aplicable a nivel individual.
- Construir y aplicar conocimientos relacionados con los contextos, procesos y culturas.
- Utilizar eficazmente las actuales y emergentes tecnologías de información y comunicación.
- Adquirir y evaluar el conocimiento de diversas tendencias globales.
- Escribir y hablar de manera independiente



Pedagogía del SXXI



Publicar y
compartir

The diagram consists of a central circle and six surrounding circles. The central circle is light gray and contains the text 'Entornos y herramientas para el Diseño transparente'. The six surrounding circles are a darker gray and contain the following text: 'Publicar y compartir' (top), 'Comunicar' (top-right), 'Seguir colegas' (bottom-right), 'Colaborar' (bottom), 'Lectura de noticias' (bottom-left), and 'Encontrar respuestas' (top-left).

Encontrar
respuestas

Comunicar

Entornos y
herramientas
para el
Diseño
transparente

Lectura de
noticias

Seguir
colegas

Colaborar

facebook

twitter

moodle



reDalyc
LA HEMEROTECA CIENTÍFICA EN LÍNEA



Problematizar
Lectura de noticias



Seguir colegas

Publicar y
compartir

Blogs

Proyecto

You Tube



Investigación
Gestión de la
información

Colaborar

Encontrar
respuestas

Pinterest



Outliers

SCHOOL EDUCACIÓN

40x30

Mediar, Conectar , Virtualizar



Caso: objetos de aprendizaje

- Metodología de diseño de OA
- Diseño basado en patrones cognitivos
- Producción de OA en red

¿me guarde tu contraseña?

Guardar contraseña

Jamás para este sitio

Buscar

Sistema de Universidad Virtual



Acerca de UDGVirtual

Estudia en UDGVirtual

Estudiantes y Egresados

Investigación

Profesores

Extensión y Vinculación



Mi SUV

Añadir Bloque

Mi Perfil



• Primer Nombre: MARIA ELENA

Mi Portafolio

Noticia Principal

► Abiertas inscripciones a posgrados UDGVirtual



El registro cierra el 12 de noviembre Abierto el

Posgrados en Moodle

Metodología de la investigación

Tarea: Envía tu producto final del curso de Selección

Tarea: Entrega de la semana dos

informe_avances_m....doc

<http://www.udgvirtual.udg.mx>

Instituto de Gestión del Conocimiento y del
Aprendizaje en Ambientes Virtuales

machan@cencar.udg.mx