



Expediente N°13629/11.-

LOS POLVORINES, 12 MAR 2021

VISTO: el Estatuto de la Universidad Nacional de General Sarmiento; la Resolución (CS) N°2614/08, la Nota N° 03/2021 de la Secretaría Académica, el expediente N°13629/11; y

CONSIDERANDO:

Que por Resolución (CS) N°2614/08 se aprueban los Lineamientos Generales para el Desarrollo de las actividades de Formación Continua en la Universidad Nacional de General Sarmiento.

Que mediante la Nota N°03/2021 de la Secretaría Académica, se ha presentado al Sr. Vicerrector en ejercicio del Rectorado una propuesta para la realización del Curso de Formación Continua "Diseño de actividades de aprendizaje en línea".

Que los contenidos de la propuesta se ajustan a los Lineamientos Generales para el Desarrollo de las actividades de Formación Continua de la UNGS.

Que corresponde aprobar el Curso de Formación Continua "Diseño de actividades de aprendizaje en línea" su estructura, contenidos y modalidad.

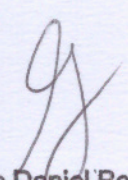
POR ELLO:

**EL VICERRECTOR EN EJERCICIO DEL RECTORADO
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SARMIENTO
RESUELVE:**

ARTICULO N°1: Aprobar el Curso de Formación Continua "Diseño de actividades de aprendizaje en línea" cuyo programa analítico forma parte de la presente Resolución como anexo en 4 (cuatro) hojas.

ARTICULO N°2: Regístrese, comuníquese a Secretaría Académica, a la Dirección de Formación Continua, a la Dirección de Títulos y Planes, a Dirección General de Biblioteca y Documentación y a la Unidad de Auditoría Interna. Cumplido, archívese.

RESOLUCIÓN DE RECTORADO N°: 24633


Lic. Pablo Daniel Bonaldi
Vicerrector en ejercicio del Rectorado
Universidad Nacional de General Sarmiento



Anexo
Dirección de Formación Continua

PRESENTACIÓN DE CURSOS - SEMINARIOS - JORNADAS

1- DATOS IDENTIFICATORIOS DEL PROYECTO

- Título del proyecto: Diseño de actividades de aprendizaje en línea.
- Localización de la oferta: Dependencias de la UNGS y de otras instituciones con convenios con la UNGS
- Área y/o disciplina comprendida en la capacitación: Formación docente en tecnología educativa.
- Destinatarios: Docentes universitarios/as de la Universidad Nacional de General Sarmiento
- Modalidad de la capacitación: virtual
- Formato: curso
- Carga horaria: 12 hs
- Costo: gratuito
- Presupuesto: red 01.08.01.01 inciso 1 de la Secretaría Académica

2- EQUIPO CAPACITADOR

- Apellido y Nombres: Langhi María de los Milagros
- N° de documento: 33.686.964
- Título: Lic. en Educación. Universidad Fray Luca Paccioli

3- DESCRIPCIÓN PROYECTO

- Síntesis del proyecto:

Este curso aborda aspectos teóricos y prácticos vinculados con el diseño tecnopedagógico de actividades de aprendizaje en línea. El desarrollo brindará a los/as participantes un espacio para abordar teóricamente el proceso de diseño, identificar las decisiones didácticas implicadas en este proceso y la posibilidad de explorar nuevas herramientas para crear espacios de aprendizaje en línea para sus estudiantes.

El curso se desarrolla en las aulas virtuales de UNGS Activa y contempla el acompañamiento de la tutora durante todo el curso. En las actividades del curso intervienen decisiones propias del proceso de diseño de una actividad de aprendizaje en línea. De este modo, al finalizar el curso, los/as estarán capacitados/as para presentar la planificación de una

4.



actividad a desarrollar en sus aulas virtuales en la cual expliquen las decisiones tecnopedagógicas involucradas (la elección de herramientas, el tipo de interacciones que proponen y la participación que se promueve en la actividad). Se pretende que el "contenido teórico" se ponga en juego para definir espacios, seleccionar herramientas y tomar decisiones didácticas y tecnológicas para crear actividades de aprendizaje.

● **Fundamentación:**

En el contexto educativo que enfrentamos, debido al ASPO, marcado en cierta medida por la incertidumbre respecto de la continuidad académica en el nivel superior, resulta necesario repensar algunos aspectos en relación a la tarea de enseñanza universitaria en línea. Específicamente, nos referimos a la producción de recursos y materiales de enseñanza especialmente producidos para ambientes educativos bimodales. Esta propuesta de capacitación parte de un enfoque socio-constructivista donde:

- toma como punto de partida las experiencias y conocimientos previos de los/as docentes sobre las actividades de aprendizaje que ya diseñaron para sus materias.
- otorga relevancia a las interacciones entre pares como primera instancia para la construcción de conocimiento, aspecto marcado por la intersubjetividad y la co-construcción con otros/as. En este caso estas interacciones son mediadas por tecnologías y se da en entornos específicamente diseñados para tal fin (aula virtual y herramientas para la colaboración).
- propicia instancias de trabajo individual donde los/as docentes pueden apropiarse de los conocimientos (teóricos y prácticos) y otorgarles sentido en su propio diseño de actividad en línea.

El diseño de actividades de aprendizaje para el nivel universitario requiere, en primer lugar, identificar que todo proceso de aprendizaje supone una construcción activa. Para ello las tareas que se diseñen deben posicionar a los/as estudiantes en un rol activo en relación con los nuevos conocimientos, permitirles leer críticamente los textos, interpretar imágenes, buscar nuevos ejemplos, diseñar prácticas para resolver los problemas que se presentan en el contexto cercano, entre otras opciones posibles. Desde esta perspectiva las actividades de aprendizaje exceden la ejecución de un simple ejercicio rutinario como leer textos y responder preguntas. Estos aspectos definen decisiones didácticas que son el núcleo distintivo de las actividades de aprendizaje en línea.

Sumado a lo anterior los aspectos técnicos deben potenciar las posibilidades y las acciones que realicen los/as estudiantes para aprender. Esto requiere que, desde el diseño, la configuración de espacios propicien la interacción y producción en línea. En este sentido es que hablamos de decisiones tecnopedagógicas para el diseño de la actividad en línea.

Tomando las palabras de Maina (2020) y entendiendo que el autor denomina "e-actividades" a lo que en este proyecto llamamos "actividades de aprendizaje en línea", sostenemos que "las e-actividades entendidas en su dinámica de interacción promueven el diálogo y la colaboración, ponen énfasis en la autogestión del estudiantado y, en definitiva, promueven un aprendizaje activo" (Maina, 2020: 81).



En síntesis, el diseño tecnopedagógico del curso otorga centralidad a las actividades que realizarán los/as docentes, como parte de su proceso de aprendizaje activo, para adquirir las habilidades vinculadas con el diseño de las actividades que puedan desarrollarse en aulas virtuales de la UNGS.

● **Objetivo:**

Diseñar actividades de aprendizaje para ser desarrolladas en línea donde se utilicen las herramientas disponibles en aulas virtuales de UNGS Activa y externas.

Identificar las decisiones tecnopedagógicas que se requieren para idear, diseñar y desarrollar una actividad de aprendizaje en línea.

● **Contenidos:**

◦ Diseño de actividades de aprendizaje en línea: componentes o aspectos del diseño. Tipos de actividades. Posibilidades de las herramientas de Moodle 3.5 y algunas externas (muros colectivos, herramientas de geolocalización, suite de google, herramientas de diseño colaborativas, laboratorios de simulación disponibles en la web, etc) que propicien la interacción o producción.

Definimos los siguientes espacios de trabajo:

◦ *Aula virtual del curso:* será donde se desarrollan las interacciones y donde los/as participantes comparten sus producciones entre colegas. En este espacio se centralizará la comunicación personal y grupal con los/as docentes.

◦ *Herramienta sincrónica de videoconferencia para el encuentro de cierre:* proponemos el uso de Meet ya que está integrada a las cuentas de GSuite institucionales, es minimalista en su entorno, relativamente sencilla para el usuario y permite grabar los encuentros.

● **Duración y carga horaria:**

12 hs. totales durante 3 semanas.

● **Evaluación:**

La evaluación de este curso tendrá dos instancias:

◦ Durante el proceso: brindando feedback a cada participante en relación con los avances que se realicen en cada uno de los momentos de trabajo.

◦ Presentación de una producción final: se realizará una valoración conceptual y una retroalimentación sobre el diseño de una actividad de aprendizaje en línea.

● **Bibliografía:**

◦ Citep - UBA (2020) Banco de recursos [sitio web]. Disponible en: <https://tecnologia-y-proyectos-educativos.zeef.com/es/citep.uba>

◦ Gros, B. (Ed.) (2011) Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el e-learning del siglo XXI. Barcelona: Editorial UOC.



Disponible

en:

http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA_e-learning_castellano.pdf

- Langhi, M. (2020) Evaluación de los aprendizajes en entornos virtuales. Documento de trabajo interno. Secretaría Académica UNGS.
- Manual de Moodle 3.5 disponible en la página principal del Aula Virtual de la UNGS.
- Odetti, V.; Schwartzman, G. y Tarasow, F. (2018) Aproximaciones a la didáctica. Disponible en <http://www.pent.org.ar/producciones/didactica/>
- Sangrà, A. (Coord.) (2020) *Decálogo para la mejora de la docencia online. Propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos.* Barcelona, España: Editorial UOC. Disponible en: http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/122307/1/9788491807766_no_venal.pdf
- Gil García, E.; Romero Carbonell, M. y Romeu Fontanillas, T. (2020) Repositorio de herramientas digitales (Toolkit) [Sitio web]. UOC. Disponible en: <http://eines-digitals-toolkit.aula.uoc.edu/es/>

● **Certificación:**

Se entregarán certificados de asistencia a los/las docentes que hayan participado de la propuestas y de la producción final.