

Curso Taller

LA GESTIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS VIRTUALES

De la emergencia a la incorporación en el proyecto educativo.



Modalidad: Virtual - **Duración:** 1 mes / 10 horas sincrónicas - 20 horas de trabajo asincrónico

● Presentación

La experiencia de las instituciones de educación superior ante la emergencia del aislamiento social evidenció la necesidad de incorporar tecnologías de la información y la comunicación como un componente de mediación indispensable en programas diseñados para la presencialidad. De diferentes maneras las instituciones se acercaron a la virtualidad, aun desde la denominada presencialidad remota.

La comprensión de la modalidad virtual es fundamental para tomar decisiones frente a su incorporación como un componente de los proyectos de avance curricular, bien para trabajar para construir oferta en modalidad virtual o para acompañar los programas presenciales con componentes de virtualidad.

Propósito formativo: Fortalecer las habilidades de los directivos de las instituciones de educación superior para perfeccionar los procesos de gestión de la virtualización, integrando los componentes tecnológicos, pedagógicos y organizacionales como parte de la implementación de una estrategia curricular que permita a los participantes comprender los distintos requerimientos para el diseño de programas educativos virtuales pertinentes y de impacto.

● Metodología

El curso se desarrolla bajo una metodología virtual con encuentros sincrónicos y trabajo independiente.

- **Módulo 1: 1 encuentro sincrónico (2 horas)**
- **Módulo 2: 2 encuentros sincrónicos (2 horas)**
- **Módulo 3: 1 encuentro sincrónico (4 horas)**

● Dirigido a

Vicerrectores, decanos, directores de áreas curriculares, participantes en comités de currículo, coordinadores de docencia, directores de extensión, educación continua, directores de programas de posgrado, directores de área, coordinadores de áreas docentes, participantes de equipos de tecnología, profesores interesados.

● Resultados esperados de aprendizaje.

El participante del curso diseñará un prototipo de un curso, asignatura, módulo, trayecto formativo, contemplando las dimensiones pedagógicas, tecnológicas y organizacionales, con su respectiva aproximación de costos.

*Durante todo el proceso, los participantes podrán acceder a asesorías sincrónicas con los expertos (2 horas)

Estructura del curso-taller:

Módulo 1: Fundamentación en virtualidad

Duración: 1 semana **Comprende:**

- Condición de entrada sobre la fundamentación de proyectos educativos virtuales.
- Participación en un OVA basado en la lectura: MAX, V., & Lara, P. (2011). Orientación y tendencias de futuro en la formación virtual. Gros Salvat, B.(comp.). Evolución y retos de la educación virtual. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña.
- Muro de presentación sobre la experiencia institucional frente a las respuestas a necesidades educativas ante la pandemia
- Recopilación de insumos para la participación en el workshop, en los formatos de costos y producción virtual

Encuentro sincrónico 1:

La educación virtual en el mundo y en Colombia.



Módulo 2: Preparación para la virtualidad

Duración: 2 semanas **Comprende:**

- Proceso de producción.
- Presentación de las dimensiones para el diseño de un proyecto educativo virtual.
- Trabajo independiente sobre un diagnóstico de las capacidades y cultura institucional (de la institución donde trabaja) para incursionar en esta modalidad.
- Recursos educativos digitales.
- Herramientas en línea para producción de recursos.
- Virtualidad hecha en casa – construyendo el curso / asignatura.
- Ruta para el desarrollo de proyectos educativos.
- Costos y producción para la virtualidad.
- ¿Qué es y cómo se gestiona el trabajo independiente?
- Coherencia curricular y evaluación.
- Recopilación de insumos para la participación en el workshop, en los formatos de costos y producción virtual.

Encuentro sincrónico 1:

Panel de experiencias

Encuentro sincrónico 2:

Diseño y desarrollo de programa de educación virtual



Duración: 1 semana

Para este módulo, la metodología se basará en el desarrollo de un workshop virtual con siete momentos, en el que se fomenta el aprendizaje experiencial de los participantes donde se resuelve de manera colaborativa, el siguiente reto:

Diseñar un crédito académico virtual

Este taller se fundamenta en la aplicación de los lineamientos teóricos brindados durante los dos primeros módulos del curso y las experiencias personales e institucionales de los participantes.

En este proceso se contará con el acompañamiento de los expertos temáticos en sesiones sincrónicas programadas (momentos tres y cinco), con el fin de facilitar la proyección y la orientación de las propuestas de solución del reto.

Estos espacios generados con los expertos propiciarán que los participantes socialicen y sustenten sus avances, ideas e inquietudes alrededor de su

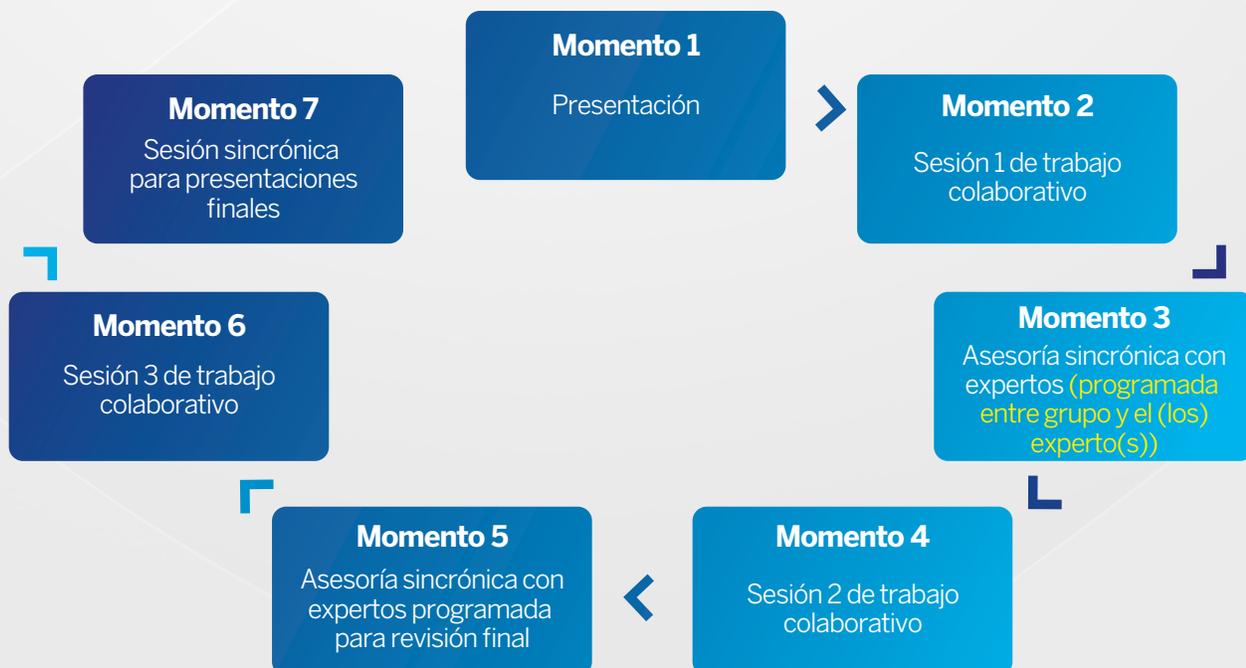
propuesta obteniendo así una realimentación frente a la viabilidad y aplicabilidad de su idea, y fortaleciendo al mismo tiempo sus habilidades de comunicación y síntesis al contar con una programación específica y tiempo limitado.

La base de la metodología de trabajo colaborativo que se llevará a cabo en cada uno de los grupos (momentos dos, cuatro y seis) consiste en reuniones en las que, de manera autónoma y sincrónica, a través de espacios coordinados directamente por los participantes (en BlackBoard y Bechallenge), deberán construir su propuesta.

Todos los estudiantes contarán con acceso a la herramienta virtual Bechallenge, especializada en el desarrollo y gestión de retos, de forma guiada y organizada fundamentados en los principios del pensamiento crítico y el Design Thinking.

A continuación, se presenta el paso a paso de la propuesta metodológica para el Workshop:

Propuesta metodológica para el workshop





Momentos

Momento 1 - Presentación

A través de una sesión sincrónica se socializará la dinámica del taller, se realizará la conformación de grupos de trabajo, la socialización del reto a resolver por parte de los grupos creados y la inducción a la herramienta digital bechallenge.

Momento 2 - Sesión 1 de trabajo colaborativo

Los integrantes de cada uno de los grupos comenzarán con el trabajo autónomo para el desarrollo de su propuesta, aplicando los fundamentos teóricos adquiridos en los módulos 1 y 2; para ello se asignará un enlace de Blackboard Callaborate alojado dentro de la plataforma del curso taller -con el fin de que la(s) sesión(es) de trabajo colaborativo queden grabadas como evidencia y soporte del proceso de formación.

Momento 3 - Asesoría sincrónica con expertos (programada entre el grupo y el experto)

Con anticipación se hace conocer a los grupos la disponibilidad de horarios para acceder a una asesoría sincrónica con cada experto de acuerdo con su programación y necesidades, este espacio estará concertado entre las dos partes. El tiempo disponible para estas asesorías estará sujeto a la cantidad de estudiantes vinculados al curso taller.

Momento 4 -Sesión 2 de trabajo colaborativo

A partir de las observaciones que surgen del momento 3, los integrantes de cada uno de los grupos continuarán con el trabajo autónomo con el propósito de resolver el reto; para ello, utilizarán la sala de Blackboard

Callaborate alojada dentro de la plataforma del curso taller. Como resultado de este momento se tendrá el documento con la propuesta oficial para solucionar el reto.

Momento 5 - Asesoría sincrónica con expertos para revisión final

Se concertará una fecha entre los integrantes del grupo (asignar un vocero) y un experto (asesor), con el fin de que el vocero presente los resultados de su propuesta, a su vez el equipo recibirá por parte del asesor sugerencias y oportunidades de mejora para la sustentación final.

Momento 6 - Sesión 3 de trabajo colaborativo

Cada equipo de trabajo realizará los ajustes finales a la propuesta siguiendo las indicaciones brindadas por el asesor en el momento 5. Para ello, utilizarán la sala de Blackboard Callaborate alojada dentro de la plataforma del curso taller.

Momento 7 - Sesión sincrónica para presentaciones finales

A través de una sesión sincrónica en la que participarán todos los integrantes del curso taller y todos los expertos temáticos, se llevará a cabo la sustentación de la propuesta planteada por cada uno de los grupos para la resolución del reto. Se contará con un panel de jueces, y los participantes tendrán la oportunidad de votar por la que consideren la alternativa que da mejor respuesta a la problemática planteada en el reto.

Expertos que orientarán el curso-taller

YASBLEY SEGOVIA CIFUENTES

Doctora en Educación de la Universidad de Navarra, España. Actualmente es la directora del Centro de Tecnologías para la Academia de la Universidad de La Sabana de Colombia. Dirige el proyecto y comité de educación virtual de la Universidad, diseña y desarrolla el plan estratégico en la incorporación de las TIC en los procesos académicos de la Universidad. Con su equipo de trabajo asegura la calidad del aprendizaje en los programas adscritos al Centro de Tecnologías para la Academia: Maestría en Informática Educativa, Maestría Virtual en Proyectos Educativos mediados por TIC, Maestría Virtual en Innovación Educativa mediada por TIC y el Doctorado en Innovación Educativa con el uso de TIC.

Es profesora asociada e investigadora del grupo PROVENTUS - tecnologías para la Academia, de la Universidad de La Sabana y orienta las asignaturas de Evaluación Educativa, fundamentación de proyectos educativos mediados con tecnología, TIC en la sociedad y Gestión en E-Learning.

JAVIER LÓPEZ MARTÍNEZ

Publicista, de la Universidad Central de Bogotá, con Especialización en Gerencia de la Comunicación, Maestría en Nuevas tecnologías de la Información y de la Comunicación de la UNED de España Maestría en Comunicación y Educación en ambientes Virtuales y Doctorado en Comunicación y Educación, de la UNED de España.

Experto en Educación Virtual, a distancia y Dual y presencial.

Actualmente Director de Programas en Tecnología y Líder Académico en Virtualidad en la Universidad de La Sabana.

Profesor de Producción de materiales Educativos, Plataformas Digitales, Evaluación en ambientes Virtuales en Maestría y asesor de Proyectos de Doctorado de la Universidad de La Salle en el Doctorado en Educación y Sociedad.

Perfiles del equipo de producción que acompañarán el curso-taller.

DISEÑADOR GRÁFICO

Manejo de software de animación digital, Suite de Adobe, programas de animación en 2D y 3D, manejo de medios alternativos de comunicación, manejo de sistemas de gestión de contenidos - CMS, diseño y manejo de Base de Datos, diseño para Medios Digitales, HTML/Web, herramientas Web 2.0, Ilustración digital y diversos portales, desarrollo de cursos multimedia y diseño de ambientes web para ambientes virtuales de aprendizaje.

INGENIERO DESARROLLADOR

Ingeniero de Sistemas, ingeniero de desarrollo de software, ingeniero multimedia o afines a las áreas de programación e implementación de proyectos WEB

DISEÑADOR INSTRUCCIONAL ADECUADOR PEDAGÓGICO

Con experiencia como coordinador, diseñador o adecuador pedagógico, docente, tutor o asesor en temas relacionadas con cualquiera de las áreas del perfil de pregrado, y como investigador (gestión y dirección de proyectos) en los enfoques y desafíos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Con práctica en plataformas virtuales de aprendizaje, construcción, diseño y puesta en marcha de contenidos de proyectos para la educación virtual, bimodal o a distancia. Experto en Guionización, realización de StoryBoard. Experto en el desarrollo de contenidos multimediales, digitales, transmediales y web educativos para la enseñanza asistida por computador y para la educación virtual con conocimientos en procesos administrativos para la gestión académica de la educación virtual. Consultor interno para temas de calidad de la educación virtual gestión académica, administrativa y tecnológica de procesos asociados a la educación virtual.

Mayor Información

Asociación Colombiana de Universidades
– Ascún Bogotá,
300 784 11 22 - 318 343 95 99
Correo electrónico: retos@ascun.org.co
www.ascunretos.com

Inscripciones:

17 al 30 de junio 2020.
eventos.ascun.org.co / www.ascun.org.co

Fecha de inicio: martes 7 de julio de 2020

Fecha de terminación: jueves 6 de agosto de 2020

Inversión

\$ 800.000 IVA incluido
por persona de IES asociada en Ascún

\$ 950.000 IVA incluido
por persona de IES no asociada en Ascún

Descuento especial para grupos
(5% 2 inscritos - 7% 3 inscritos
10% más de 3 inscritos de una misma institución).

El aprendizaje se certificará con una insignia digital Acreditta.
Se otorga constancia de participación.

IMPORTANTE

La Asociación podrá cancelar el curso si no se cumple con el número mínimo de participantes, razón por la cual, se hará la devolución del dinero recibido. También podrá posponer la realización del programa por razones de fuerza mayor. En este caso se informará a las personas preinscritas la nueva fecha programada. El medio de contacto será a través de los medios suministrados en el momento de la inscripción.