



¡Estoy comprometido!



Una Universidad incluyente y comprometida con el desarrollo integral



E-LEARNING EN LA UNIPAMPLONA

Wilmer Alexis Triana Barajas
Coordinador UETIC – Vicerrectoría Académica

- 1. Virtualidad**
- 2. E-Learning**
- 3. Aspectos para Asumir el E-Learning**
- 4. Diseño Pedagógico/Didáctico**
- 5. Producción de Cursos y Recursos Digitales**
- 6. B-Learning**
- 7. Derechos de Autor / Creative Commons**
- 8. Uso y Apropiación de las TIC – Factor de Calidad**

VIRTUALIDAD



“Hace referencia a aquello que tiene virtud para producir un efecto, pese a que no lo produce de presente”

“Término es muy usual en el ámbito de la informática y la tecnología para referirse a la **realidad construida** mediante sistemas o formatos digitales.”

<http://definicion.de/virtual/>

Representar, de la manera más fiel posible la realidad.



Ser una abstracción de la realidad.

E-LEARNING



¿Qué es el E-Learning?



*“Aquella actividad que utiliza de manera integrada y pertinente las tecnologías de la información y la comunicación, en la formación de un **ambiente propicio** para la construcción de la experiencia de aprendizaje”.*

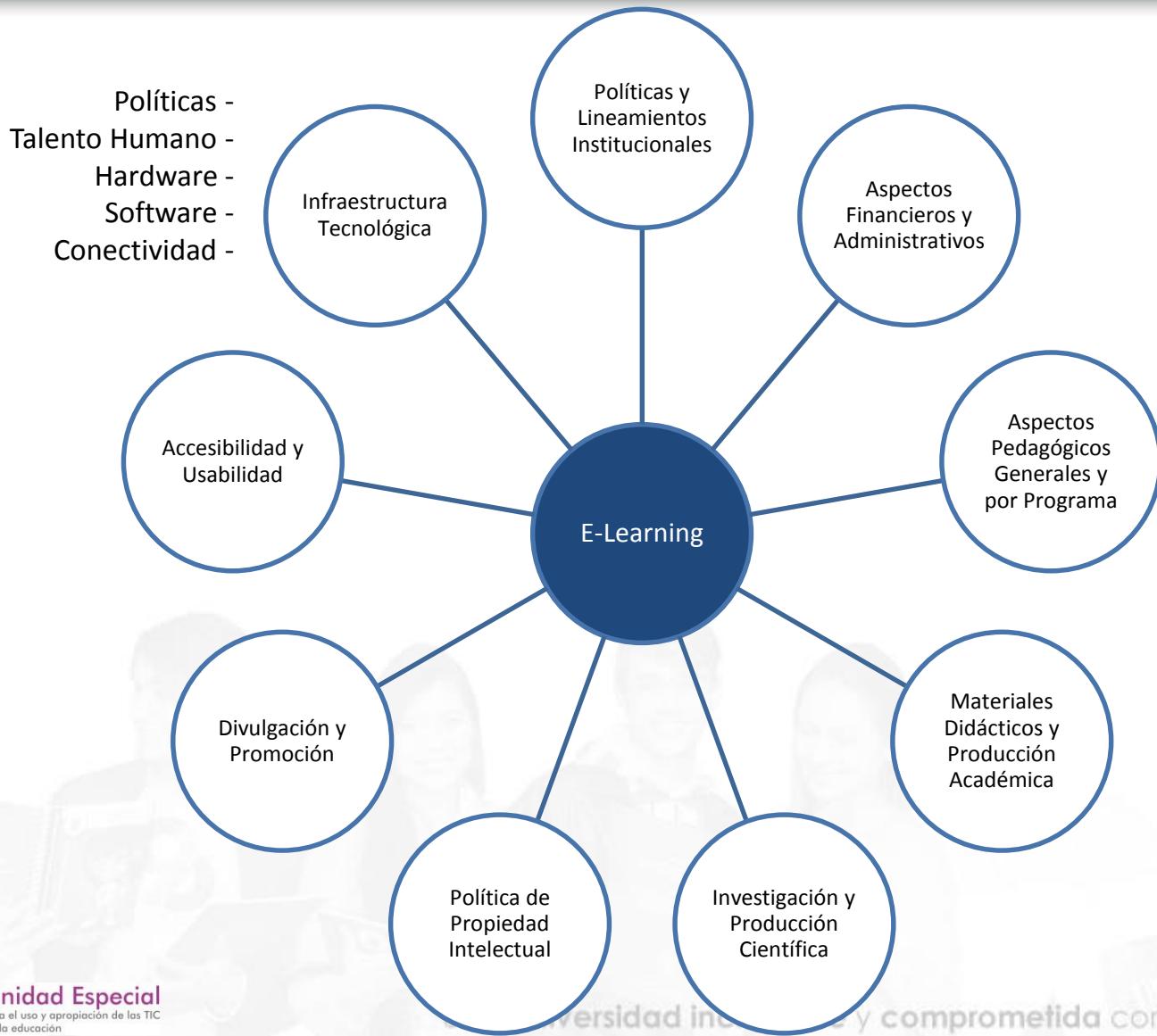
*“Se asocia sobre todo con las actividades realizadas sobre computadores y redes informáticas interactivas. **El computador no tiene por qué ser el elemento central de la actividad** o proporcionar contenido de aprendizaje. Sin embargo, el computador y la red **deben tener una participación significativa en la actividad de aprendizaje”***



ASPECTOS PARA ASUMIR EL E-LEARNING



¿Qué aspectos se deben evaluar para asumir el desarrollo del E-Learning?



¿Y qué áreas/dimensiones abarca?

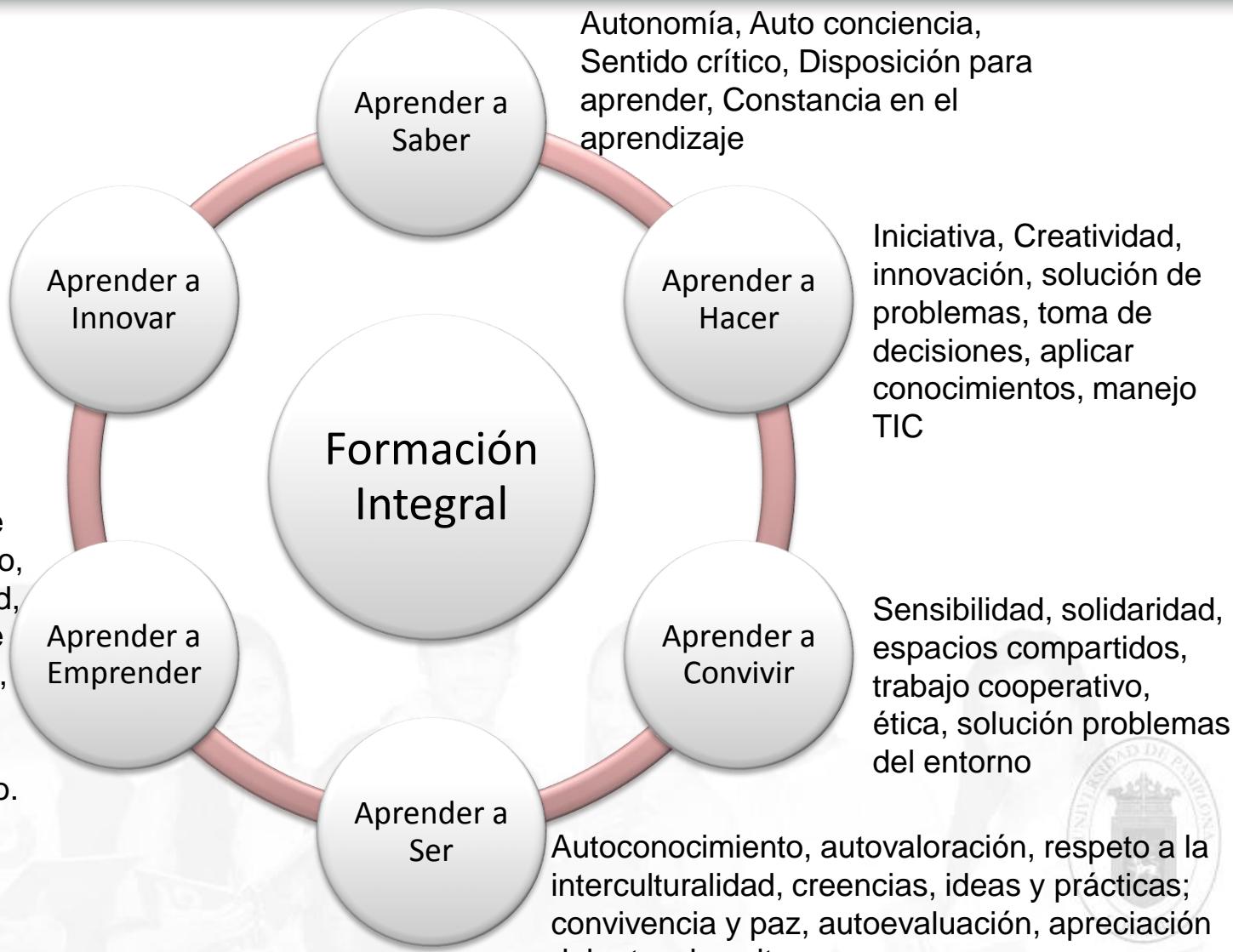


DISEÑO PEDAGÓGICO/DIDÁCTICO

Objetivo de la Apropiación de las TIC en la Educación

Capacidad de innovar y mejora continua, inteligencia creativa, adaptación y gestión de cambios, imaginación constructiva, pensamiento divergente, soluciones originales.

Innovación, desarrollo de oportunidades de negocio, iniciativa, responsabilidad, confianza, generación de valor, gestión del cambio, trabajo en equipo, motivación y automotivación, liderazgo.



- Conocimiento como resultado de la interacción con el entorno.
- Lograr conocimiento de si mismo a partir del conocimiento de otros.
- Interacción dinámica entre docentes y alumnos

- Que ya conoce el estudiante
- Tener en cuenta la experiencia del estudiante

Fomentar la interacción

Partir de los conocimientos previos

Motivar y orientar

Fomentar el aprendizaje significativo

- El estudiante motivado aprende más.
- Lograr motivación desde el principio del curso.
- Calidad del material educativo.

- Tener en cuenta el contexto personal
- Motivar con la aplicación a vivencias
- Aplicar en el entorno lo aprendido





Curso

Nombre
Número de semanas
Propósito
Descripción del grupo destino
Motivo por el cual se ofrece el curso
Motivo por el cual es relevante para el grupo destino
Número de participantes
Conocimientos previos requeridos
Horas de estudio por semana para el estudiante
Ejes Transversales
Bibliografía
Webgrafía

Módulo 1, 2,, X

Semana 1, 2,, X

Competencias

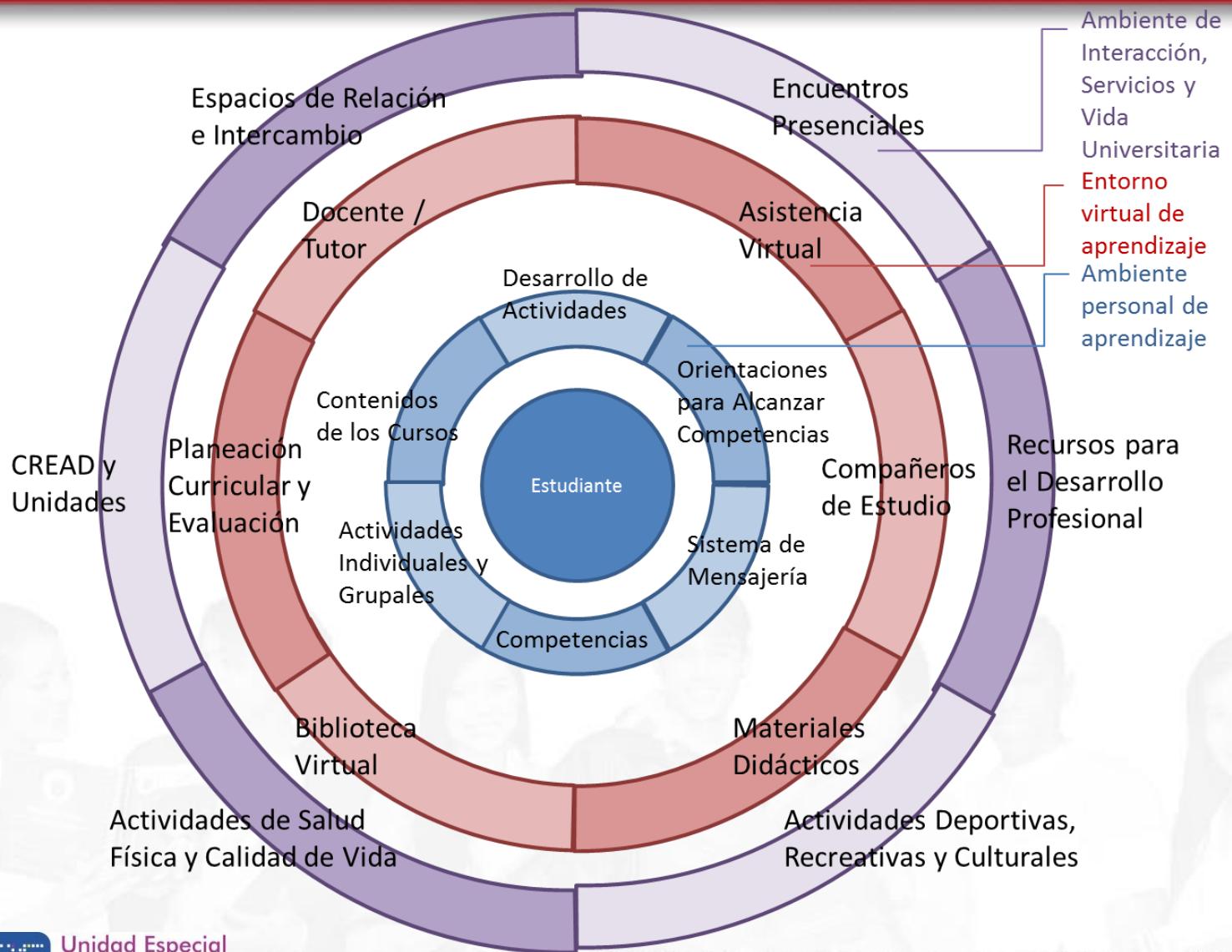
Guía de Aprendizaje

Contenidos y Recursos

Actividades de Aprendizaje

Criterios Aprobación Actividad

Ambiente Virtual de Aprendizaje



PROCESO DE PRODUCCIÓN DE CURSOS Y RECURSOS DIGITALES



1. Diagnóstico

2. Diseño
Pedagógico -
Didáctico

3. Producción
de Recursos y
Materiales
Educativos

4. Montaje en
Plataforma

Actores



Experto en
Contenido



Asesor
Pedagógica



Diseñador
Gráfico y
Multimedia

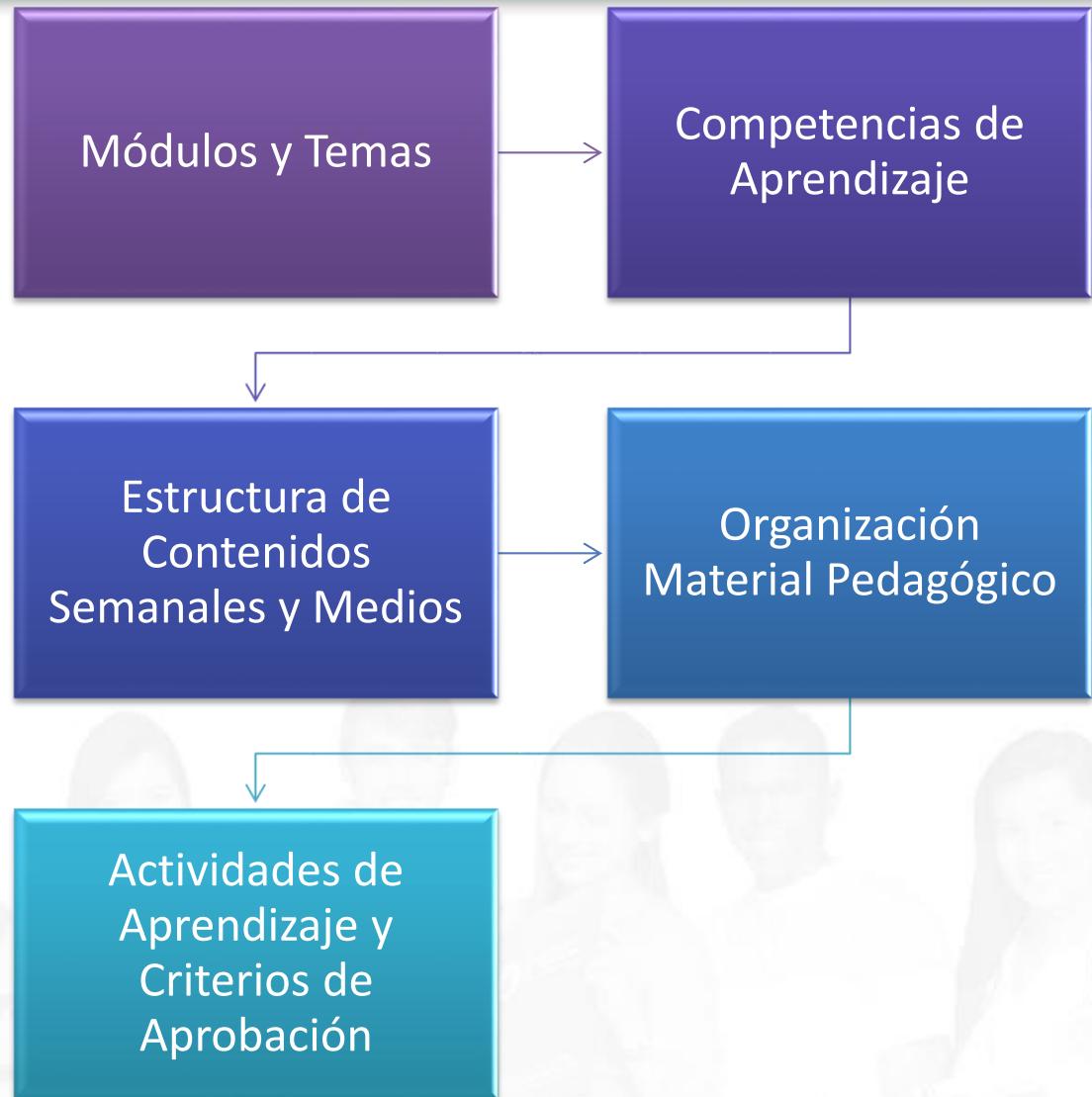


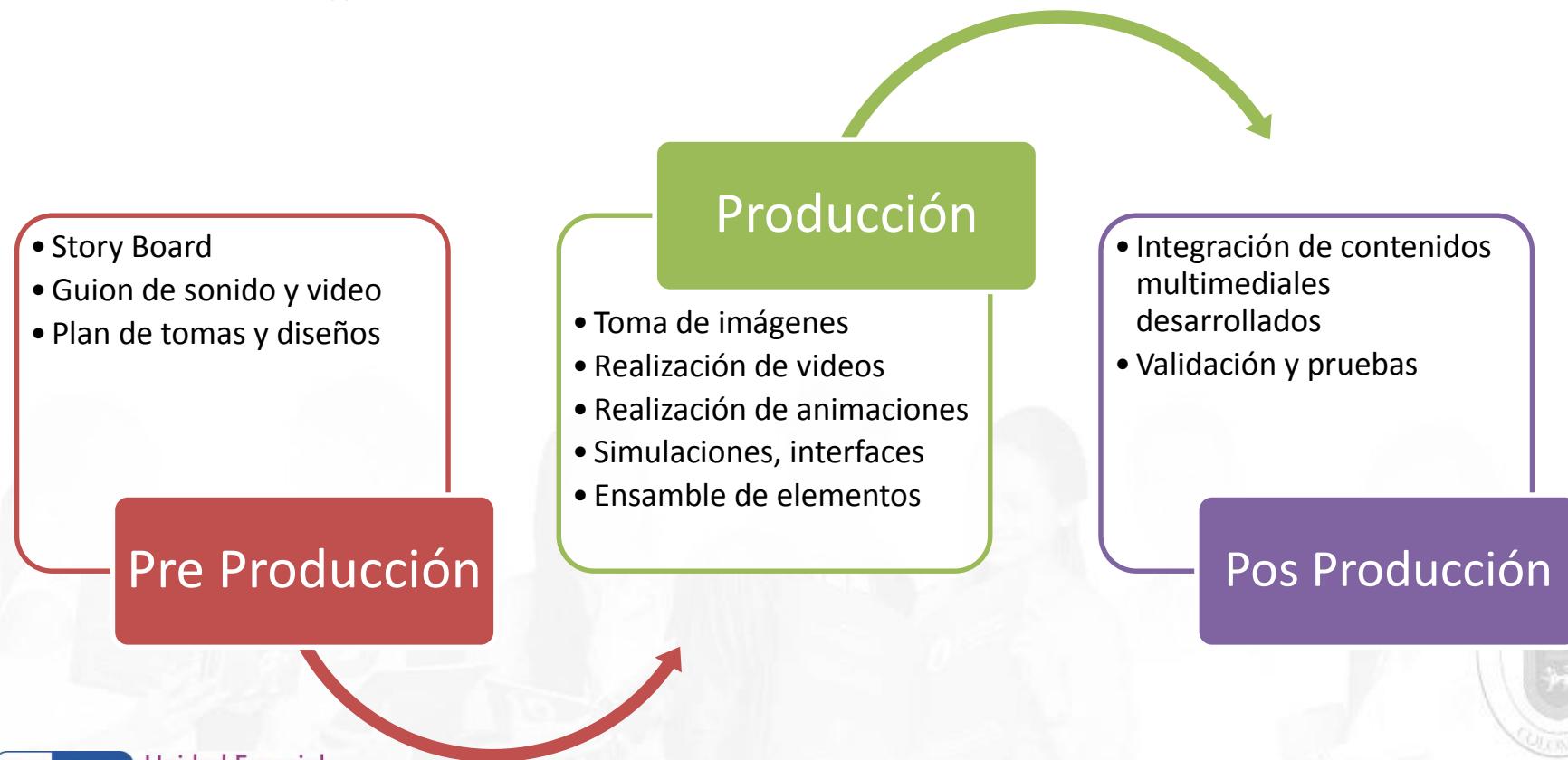
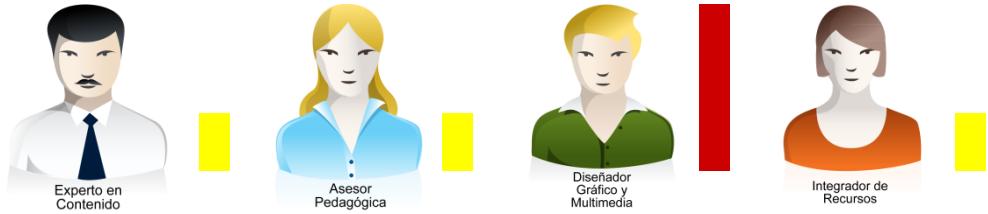
Integrador de
Recursos



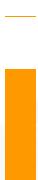
Administrador
de Plataforma







Montaje en Plataforma



B-LEARNING



¿Qué debe permitir el B-Learning?

- Combinar la prespecialidad con el desarrollo de actividades e-learning.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico.
- Flexibilidad.
- Optimización pedagógica.
- Implementar pedagogías centradas en el estudiante.
- Solución de problemas desde diferentes enfoques.
- Inclusión y accesibilidad.
- Uso del trabajo colaborativo / Interactividad.

DERECHOS DE AUTOR / CREATIVE COMMONS



Corresponde al autor el ejercicio exclusivo de los derechos de explotación de la obra en cualquier forma y, en especial, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, que no podrán ser realizadas sin su autorización, excepto en los casos previstos en esta ley.

El copyright normalmente **se ejerce para prohibir y restringir los usos de una obra** o prestación por parte del autor o titular de los derechos.

Todos los derechos reservados (TDR)

Nace con el software libre, es la forma general de hacer que un programa sea de software libre y requiere que todas las modificaciones y versiones derivadas del programa sean también software libre.

| | | |
|-----------|---|-----------------|
| Copyright | = | derecho a copia |
| Copyleft | = | copia permitida |

Algunos derechos reservados (ADR)

No hay que pedir permiso para lo que ya ha sido autorizado

- Existen seis licencias estándar, adaptadas a más de 50 idiomas
- Las licencias son gratuitas y no requieren registro
- Son de ámbito mundial y no exclusivas
- Respetan los derechos morales
- Cláusula de “*no endorsement*”

Todas las Licencias de Creative Commons

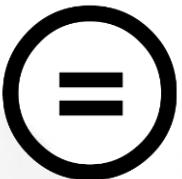
- Permiten: Reproducción, distribución y comunicación pública (sin finalidad comercial)
- Obligan: Reconocimiento, aviso de licencia.



Reconocimiento



No comercial



Sin obras derivadas



Compartir por igual



Reconocimiento



Reconocimiento -Compartirlgual



Reconocimiento -SinObraDerivada



Reconocimiento -NoComercial



Reconocimiento –NoComercial-Compartirlgual



Reconocimiento -NoComercial-SinObraDerivada

¿Cómo seleccionar/crear una licencia CC para mi obra?



1. Ingresar a: <http://creativecommons.org/choose/>
2. Seleccionar el tipo de licencia (Internacional más reciente o versiones anteriores-jurisdicción)
3. Seleccionar las características de la licencia
4. Agregar metadatos
5. Copiar la licencia.



USO Y APROPIACIÓN DE LAS TIC

FACTOR DE CALIDAD



¿El Uso y Apropiación de las TIC es un Factor de Calidad?



Dentro de los factores que son evaluados a las IES para la consecución de la “Acreditación de Calidad” se *encuentra la eficiencia en procesos de evaluación curricular, políticas de bilingüismo y uso de TIC en procesos académicos*, siendo considerado este último como *un factor imperativo de la sociedad global del conocimiento*, junto a la investigación y la internacionalización. Es por esto que la Universidad, atenta a las tendencias internacionales y nacionales, debe responder a los requerimientos y necesidades tecnológicas de los estudiantes, académicos, investigadores, administrativos y la comunidad en general, buscando ser más competitivos mediante el uso y apropiación de las TIC, especialmente en el ámbito educativo.



- Política para el Uso y Apropiación de las TIC en la Educación (Acuerdo No. 012 del 12 de marzo de 2015)
- Implementación del AVA Unipamplona.
- Capacitación a Docentes y Estudiantes.
- Producción de material educativo y didáctico.
- Lineamientos.
- Consolidación de la UETIC.

GRACIAS