

	GUÍA PARA DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	Cod. Doc.	GI-ME-001
		Versión	0
		Fecha	23/04/2020
		Página	1 de 5

1. OBJETIVO

Desarrollar una guía para el desarrollo de los ambientes virtuales de aprendizaje que sirven como instrumentos pedagógicos en los programas presenciales y distancia de la Institución Tecnológica Colegio Mayor De Bolívar.

2. ALCANCE

Brindar a los docentes un instrumento con una estructura lógica fundamentada en el modelo pedagógico social cognitivo que sirva de guía para diseño de los ambientes virtuales de los programas presenciales y a distancia de la Institución Tecnológica Colegio Mayor De Bolívar.

3. RESPONSABLE

Los docentes como expertos-diseñadores del AVA y El equipo de AVA como acompañantes y supervisores en la gestión de los ambientes virtuales.

4. DESARROLLO

Las siguientes son las características metodológicas que debes tener en cuenta para el diseño de tu **Ambiente Virtual de aprendizaje -AVA** sea tomada como un producto académico según nuestro modelo pedagógico **Social-Cognitivo**, el siguiente es un modelo instruccional que define una estrategia, que se constituye el armazón procesal sobre el cual se produce la instrucción de forma sistemática y fundamentada en teorías del aprendizaje. Incorporan los elementos fundamentales del proceso del diseño de tu Ambiente virtual, incluye el análisis de los participantes, la ratificación de metas y objetivos, el diseño e implantación de estrategias pedagógicas y de evaluación.

La estructura muestra al aula dividida en pestañas, en especial caso con las plataformas **Moodle** y resulta adaptable a cualquier plataforma **LMS (Learning Management System)**; cada pestaña contiene secciones que agrupan recursos y/o actividades de acuerdo a su funcionalidad y usabilidad, claro está que cada grupo, deberá tener variedad en su tipo y orientación y así evitar monotonía y aburrimiento dentro del aula virtual, Las sesiones definidas en diseño instruccional son:

1. Sesión de información y comunicación.
2. Sesión de Contenidos.
3. Sesión de Retroalimentación.
4. Sesión de Actividades.
5. Sesión de Evaluación.

REALIZÓ	REVISÓ	APROBÓ
Coordinador AVA	Auxiliar SIG	Director de Planeación y Mejoramiento de la calidad

 <p>INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA MAYOR DE CARTAGENA</p>	GUÍA PARA DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	Cod. Doc.	GI-ME-001
		Versión	0
		Fecha	23/04/2020
		Página	2 de 5

6. Sesión de Cierre.

Teniendo en cuenta las fases del Modelo Pedagógico social-cognitivo y la Metodología a proponer el centro de ambientes virtuales de aprendizaje - CEDVirtual, la estructura quedaría de la siguiente forma en los cortes o unidades académicas:

Metodología para ambientes virtuales de aprendizaje	Modelo pedagógico Social Cognitivo
Sección de Información y comunicación: Recursos de información del curso y elementos para la comunicación de actores del proceso.	1. Se deben dejar claras los parámetros del proceso de enseñanza y aprendizaje y establecer puentes de comunicación permanentes entre los alumnos y el docente que permitan la interacción en la gestión del conocimiento.
Sección de Contenidos: Recursos con información de interés de la situación problema, representada en enlaces y Documentos.	2. La situación problemática debe exponerse y trabajarse de manera integral, con la comunidad involucrada con una práctica contextualizada.
Sección de Retroalimentación: Actividades o recursos para identificación de presaberes, autocrítica, y filtro.	3. El tratamiento y búsqueda de la situación problemática se trabaja de manera integral, no se aísla para llevarla al laboratorio, sino que se trabaja con la comunidad involucrada, en su contexto natural, mediante una práctica contextualizada.
Sección de Actividades: Actividades para generación del conocimiento, crítica, análisis y discusión.	4. El estudiante reconstruye los conocimientos elaborados por la ciencia y la cultura, y en dicho proceso el lenguaje hace las veces de mediador; Promueve el aprendizaje cooperativo o colectividad.
Sección de Evaluación: Actividades o recursos para la síntesis, comprobación y verificación del conocimiento.	5. La evaluación es dinámica, esta no se desliga de la enseñanza, sino que detecta el grado de ayuda que requiere el alumno de parte del maestro para resolver el problema por cuenta propia.
Sección de cierre: Recursos para gestionar la retroalimentación con las opiniones de tus alumnos a los procesos de enseñanza-aprendizaje.	6. En las oportunidades de mejoramiento, se requiere que exista un punto de interacción en donde el docente conozca el sentir de las experiencias de los alumnos con los procesos de enseñanza implementados.

REALIZÓ	REVISÓ	APROBÓ
Coordinador AVA	Auxiliar SIG	Director de Planeación y Mejoramiento de la calidad

 INSTITUCIÓN TECNOLÓGICA COLEGIO MAYOR DE BOLÍVAR	GUÍA PARA DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	Cod. Doc.	GI-ME-001
		Versión	0
		Fecha	23/04/2020
		Página	3 de 5

PESTAÑA DE PRESENTACIÓN

Este es elemento inicial y de mayor fundamento dentro de este proceso metodológico del diseño del **AVA**, estableciéndose como el eje que define las reglas del proceso de **enseñanza-aprendizaje**, la interacción dentro de un aula virtual con protocolos de comunicación y conocimiento cooperativo, generado en una experiencia común y enriquecedora de los miembros del curso.

Tiempos y fechas claras (Del curso completo)

Sesión de Información y comunicación

-  Presentación del Curso - **Generalidades del Curso**

-  Quien es el Tutor - **Información y presentación del Tutor**

-  Información del Curso - **Introducción, Objetivos Educativos, Justificación, Competencias Profesionales, Metodología, Unidades de Aprendizaje, Recursos, Requisitos Técnicos, Sistema de Evaluación**

-  Glosario

-  Bibliografía

-  Cartelera en Línea **Foro informativo General**
-  Cafetería Virtual **Foro Social**
-  Cartelera Técnica **Foro Técnico**

PESTAÑA CORTES

PESTAÑA CORTES - bloques Académicos (Este bloque se repite tantas veces como unidades tenga su Microcurrículo, para nuestra plataforma y su configuración los hacemos por cortes). Estas pestañas poseen la información y contenidos de la materia, cátedra o asignatura, en esta se plasman los documentos que queremos compartir, los enlaces hacia los cuales queremos diversificar y la exposición temática que deseamos realizar, pero ya no preocupándonos en demasía por el desarrollo profesional de contenidos, ¿por qué?, porque la información está ahí, está lista, deja que sea el estudiante, quien descubra el gusto de apropiarse de ella, la imagen cuenta, sí, pero la concreción y diversidad son más valiosas. Ahora debes asegurarte, que tu estudiante la lea, la comparta, la interiorice, ¿Cómo?, usando adecuadamente los recursos, generarás una barrera que no pueda ser traspasada hasta que tenga la información o conocimientos adecuados.

 INSTITUCIÓN TECNOLÓGICA COLEGIO MAYOR DE BOLÍVAR	GUÍA PARA DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	Cod. Doc.	GI-ME-001
		Versión	0
		Fecha	23/04/2020
		Página	4 de 5

Tiempos y fechas claras (De La unidad o Corte)

Sesión de Exposición

-  Guía de aprendizaje
-  Materia de Tema 1
-  Material de Tema 2
-  Material de Tema 3
-  Material de Tema 4
-  Materia Complementario
-  Bibliografía

Los recursos de la sesión de exposición son:

- Archivos (Word, Excel, Power point, Pdf)
- Url
- Videos
- Etc.

Sesión de Retroalimentación

-  Evaluación Diagnostica
-  Encuestas
-  Cuestionario de Autoevaluación

Las actividades de la sesión de rebote son:

- Tareas.
- Encuestas.
- Cuestionarios.
- Etc.

Sesión de Actividades

-  Taller
-  Tareas
-  **Foro de Discusión** Foro
-  Comparte tus Aportes o Inquietudes **Chat**

Las actividades de la sesión de construcción son:

- Talleres.
- Tares.
- Foros.
- Chat

Sesión de Evaluación

-  **Actividad 1** Ejercicios, Tareas o Evaluaciones
-  Cuestionario de Evaluación

Las actividades de la sesión de Comprobación son:

- Tares.
- Cuestionarios.
- Etc.

REALIZÓ	REVISÓ	
Coordinador AVA	Auxiliar SIG	Director de Planeación y Mejoramiento de la calidad

 INSTITUCIÓN TECNOLÓGICA COLEGIO MAYOR DE BOLÍVAR	GUÍA PARA DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	Cod. Doc.	GI-ME-001
		Versión	0
		Fecha	23/04/2020
		Página	5 de 5

En la pestaña del ultimo corte o unidad se debe ingresar la **Sesión de Cierre**, al final, pero no por ello el menos importante, te ayuda a no dejar cabos sueltos dentro de tu aula, a culminar actividades pendientes, a cerrar procesos inconclusos, a negociar desacuerdos en evaluaciones, a retroalimentarte con la opinión de tus estudiantes, no solo para los contenidos y estructura del aula en sí, sino para tu labor tutorial. Dales la oportunidad de desahogarse, la libertad de expresarse y mantén tu mente muy abierta, no sólo con tolerancia, sino con amor, para que puedas ponerte en el calzado de tu estudiante.

Sección De Cierre - Entre toda la comunidad del aprendizaje



Evaluación Final del Curso **Tarea**



¡La despedida...! **Foro**



¿Necesitamos tu opinión **Consulta**



Ayúdanos a mejorar **Encuesta**

5. CONTROL DE MODIFICACIONES

CONTROL DE CAMBIOS			
VERSION	FECHA	CAMBIO	RESPONSABLE DE APROBACION
0	23/04/2020	Creación del documento	Director de Planeación y Mejoramiento de la Calidad

REALIZO	REVISO	APROBO
Coordinador AVA	Profesional SIG	Director de Planeación y Mejoramiento de la calidad