

PRÁCTICA DOCENTE VIRTUAL - 9818
OFRECIDA EN SEMESTRE B - ES ELECTIVA

Número de Créditos totales	Créditos de Práctica Pedagógica	Horas Teóricas presenciales	Horas Prácticas presenciales	Horas de trabajo independiente del estudiante	Horas Totales al semestre
3	3/3	0	4	4	144
OBJETIVO GENERAL			OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
Formar al estudiante en el apoyo a instituciones educativas o docentes de diferentes niveles en la construcción, implementación y utilización de Ambientes Virtuales de Aprendizaje.			<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualizar sobre las teorías, métodos y prácticas de educación virtual. • Construir planes de estudio y/o asignaturas de diferentes áreas de saber en modalidad virtual. • Apoyar a docentes en el proceso de virtualización de asignaturas. • Construir secuencias didácticas que faciliten el aprendizaje en modalidad virtual. • Ofrecer asignaturas conjuntamente con docentes de otras áreas del conocimiento en modalidad virtual, b-learning o presencial con apoyo virtual. • Evaluar procesos de educación virtual. 		
CONTENIDOS SINTÉTICOS			CONOCIMIENTOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA		
EDUCACIÓN VIRTUAL <ul style="list-style-type: none"> • Diferencias conceptuales • Tendencias de la Educación virtual • Modelos de enseñanza – aprendizaje abiertos y/o a distancia AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE <ul style="list-style-type: none"> • Principios y características • Roles de los actores • Metodología y estrategias para acompañar el aprendizaje. • Recursos digitales para la educación virtual PROCESO DE FORMACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Planificación didáctica de la formación virtual. • Evaluación en la educación virtual. GESTIÓN DE LA ED. VIRTUAL <ul style="list-style-type: none"> • Diseño, desarrollo e implementación práctica 			<ul style="list-style-type: none"> • Didáctica de la Informática: Poseer competencias en el campo de la didáctica a partir del análisis de diferentes propuestas aplicables a la enseñanza de la informática. Identificar didácticas tradicionales, activas y contemporáneas. Hacer secuencias didácticas. • TIC Para la educación: Competencias básicas para el uso de las TIC y particularmente las relacionadas con el manejo de computador, el software de ofimática y de la navegación en Internet • Diseño gráfico y animación: Bases de diseño gráfico y animación • Corrientes pedagógicas: reflexión pedagógica para poner en práctica la(s) didáctica(s). • Teoría y Gestión Curricular: planeación de propuestas curriculares, principalmente de planes de estudio, formulación de metas, contenidos, metodologías y actividades. • Facilidad de expresión oral • Redacción de textos, Lectura crítica y lectura comprensiva • Razonamiento cuantitativo • Leer textos en Inglés 		