

DIPLOMADO EN GESTIÓN DE EDUCACIÓN E-LEARNING

Es un hecho que la educación está cambiando y sin duda alguna nunca se ha quedado estática frente a la dinámica social en ningún momento, su condición de adaptación ha permitido que la humanidad evolucione logrando aprendizajes cada vez más innovadores y descubrimientos aún más maravillosos y por supuesto perfeccionando la forma de enseñar y aprender, en donde el papel de la tecnología tiene un gran protagonismo también. Hoy en día es posible estudiar en instituciones, con profesores y compañeros de cualquier parte del mundo sin necesidad de movernos. Con tan solo acceso a Internet (comercial o académica) se tiene un puerta abierta de forma permanente a un gran número de documentos, vídeos, podcast y demás elementos multimedia que hace del aprendizaje un proceso que tienen al infinito. Es tanto lo que hemos evolucionado y adaptado a esta nueva dinámica de vida en la era digital que los niños asumen la tecnología de forma natural y los adultos estamos prácticamente obligados a aprender de los nuevos sistemas. El adaptarse parece ser la principal competencia que debemos asumir las personas en un mundo digital.

Cuando no habíamos terminado de aprender sobre una tecnología determinada, llega otra mucha más innovadora y se roba el escenario. Es un mundo acelerado lleno de colores, aromas, sonidos y muchos megas que van y vienen en nuestras conversaciones de texto, voz o vídeo, en nuestra forma de interactuar con las personas y el uso de aplicaciones móviles para realizar transferencias de fondos entre cuentas de la misma ciudad o en diferentes países. Hoy hablamos de una educación 2.0 (e incluso otros ya hablan de la 3.0) donde las barreras parecen no existir. Se puede aprender y enseñar en cualquier lugar, tiempo y dispositivo. Quienes prefieran aprender de forma muy individual pueden acceder a los SPOC (Small Personal Online Course = Cursos Cortos Personales en Línea) o quienes quieran interactuar con muchas personas apuestan por hacer MOOC (Masive Open Online Course = Cursos Masivos en Línea y Abiertos) por ejemplo, con más de 5000 personas en todo el mundo y una plana docente de 20 expertos en una temática en particular.

Entonces podemos identificar dos competencias que debemos desarrollar para enfrentarnos a un proceso educativo en la era digital. Primero adaptarnos a lo que existe, a los procesos y tecnología disponible para luego -como segundo punto- disertar entre lo que es de calidad y no, saber enfocarnos en medio de tanta distracción visual para determinar cuál será la ruta de formación que una persona debe seguir. Todos estos elementos han sido tomados en consideración en el diseño del Diplomado en Gestión de la Educación Virtual con el cual es posible que un profesional, dedicado al área de la formación (académica) así como a la capacitación (corporativa), pueda desarrollar proyectos de innovación educativa en el mundo de la virtualidad.

OBJETIVOS

- **Objetivo General**
 - Desarrollar competencias profesionales en la gestión de la educación virtual para el diseño y ejecución de proyectos en el área de entornos virtuales de aprendizaje.

- **Objetivos Específicos**
 - Conocer las bases, fundamentos y características de la educación virtual
 - Describir las potencialidades de los Sistemas de Gestión de Aprendizajes (SGA)

- Conocer los elementos básicos del Diseño Instruccional (DI) para la educación virtual
- Diseñar entornos virtuales de aprendizajes basados en actividades, recursos y complementos
- Establecer las semejanzas y diferencias de los cursos auto instruccionales, cursos facilitados y MOOC
- Conocer los elementos para el diseño de la unidad didáctica, la guía didáctica
- Crear contenidos multimedia para cursos en línea (libro electrónico, audio clases y video tutoriales)
- Definir las características del tutor virtual
- Establecer los criterios para el seguimiento y control de la gestión de participantes
- Conocer la evaluación en los entornos virtuales de aprendizaje (rúbricas)

DIRIGIDO A:

- Docentes en ejercicio de cualquier nivel (primaria, secundaria, universitaria) y especialidad.
- Personal relacionado con el área de Recursos Humanos de cualquier organización con necesidades de educación corporativa.
- Consultores que trabajen en el área de capacitación presencial y ameriten complementar su actividad profesional con actividades en línea.
- Gerentes responsables de la capacitación de su personal interno o externo, con necesidades nacionales e internacionales.
- Estudiantes de los últimos ciclos de carreras como Educación, Ingeniería Industrial, Psicología y Administración con interés en proyectos de innovación educativa.

TEMARIO

1. Módulo I:

Enseñar y aprender en la educación X.0

18hrs

La educación está cambiando de forma acelerada y la forma de enseñar y aprender debe adaptarse a las nuevas exigencias donde la tecnología tiene un papel importante y determinante. Este módulo está enfocado en describir el contexto actual de la educación desde el punto de vista del participante, que cada vez más usa la tecnología para potenciar sus actividades cotidianas.

Contenido:

- Bases, fundamentos y características de la educación virtual (6hrs)
- Los Sistemas de Gestión de Aprendizajes (SGA) (6hrs)
- Nuevos desafíos educativos (6hrs)

2. Módulo II:

Creación de entornos virtuales de aprendizaje

42hrs

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son espacios que se crean en diferentes espacios web como los Sistemas de Gestión de Aprendizajes (SGA) por ejemplo y que pueden servir para crear aulas virtuales donde se dictan cursos en línea en compañía o no de un tutor virtual. Este módulo está enfocado en el trabajo práctico para la creación de un aula virtual de LMS Moodle con todos sus elementos.

Contenido - Primera Parte

- Diseño Instruccional (DI) para la educación virtual (9hrs)
- Las actividades (interacción de participantes) (9hrs)
- Los recursos (mostrar contenido) (9hrs)

- Los complementos (6hrs)

Contenido - Segunda Parte

- Cursos auto instruccionales (3hrs)
- Cursos facilitados (3hrs)
- MOOC (3hrs)

3. Módulo III:

Diseño de materiales educativos multimedia

42hrs

El todo programa educativo, los contenidos son de gran importancia. Su diseño, en principio, está orientado a facilitar en el participante la construcción de su propio conocimiento, basado en una serie de elementos que pueden optimizar la asimilación de la información propia de un curso en línea. Este módulo está enfocado al diseño de materiales educativos desde sus diferentes formas y medios.

Contenido - Primera Parte

- La Unidad didáctica
- La Guía didáctica

Contenido - Segunda Parte

- Libro electrónico (e-Book)
- Audio clases (Podcast)
- Video tutoriales

4. Módulo IV:

Tutoría virtual

18hrs

La tutoría virtual es un elemento vital para la calidad de todo proceso educativo. El seguimiento y control de la gestión de los participantes permiten medir los aprendizajes como producto de las diferentes interacciones ya sea en las actividades o en la revisión de los contenidos. Este módulo está enfocado en conocer las competencias que debe desarrollar toda persona a cargo de procesos educativos virtuales.

Contenido

- Características del tutor virtual (6hrs)
- El seguimiento y control de la gestión de participantes (6hrs)
- La evaluación en los entornos virtuales de aprendizaje (rúbricas) (6hrs)

METODOLOGÍA

El Diplomado en Gestión de la Educación Virtual se desarrollará en dos modalidades:

- **Modalidad Presencial:** para un 60% de desarrollo de los contenidos previstos, dictados en las instalaciones de la Cámara de Comercio de Lima
- **Modalidad A Distancia:** para un 40% de desarrollo de los contenidos previstos, dictados en el Sistema de Gestión de Aprendizaje de la Cámara de Comercio de Lima además de otras plataformas de interacción en la web. Cada participante diseñará un proyecto educativo en un Aula Virtual que será asignada durante la ejecución del diplomado.

DURACIÓN

120 Horas

INVERSIÓN

CONTADO



Asociados	S/. 2,300 (incluye IGV)
No asociados	S/. 2,850 (incluye IGV)

INCLUYE

- Pioner con material didáctico
 - Coffee break
 - Diploma a nombre de la Cámara de Comercio de Lima
 - Las personas que se matriculen tendrán derecho de ingreso a la plataforma virtual.
 - La CCL ofrecerá a los participantes un descuento en el diseño e implementación de la plataforma virtual de su propia Institución o Empresa.
-
- ❖ **LA FRECUENCIA DEL DIPLOMADO ESTARÁ EN FUNCIÓN A LA PROGRAMACIÓN VIGENTE.**
 - ❖ **CONSULTAR POR NUESTRAS FACILIDADES DE PAGO.**
 - ❖ **DESCUENTO POR CONVENIO A TARJETAHABIENTES DEL BBVA CONTINENTAL Y BANCO FALABELLA. (Los descuentos no son acumulables)**
 - ❖ **CABE INDICAR QUE EL INICIO DE LOS DIPLOMADOS DEPENDERÁ DEL NÚMERO DE INSCRITOS.**