



**Universidad Veracruzana**  
**Licenciatura en Docencia Mediada por Tecnología**

**Programa de estudio de la Experiencia Educativa**

**1.-Área académica**

Humanidades
-------------

**2.-Programa educativo**

Licenciatura en Docencia Mediada por Tecnología
---

**3.-Dependencia/Entidad académica**

Facultad de Pedagogía
-----------------------

**4.- Código**

**5.-Nombre de la experiencia educativa**

**6.- Área de formación**

		principal	secundaria
	Entornos virtuales de aprendizaje II	Disciplinar (obligatoria)	

**7.-Valores de la experiencia educativa**

Créditos	Teoría	Práctica	Total horas	Equivalencia (s)
6	1	4	90	

**8.-Modalidad**

**9.-Oportunidades de evaluación**

Taller	AGJ= Cursativa /ABGHJK= Todas
--------	-------------------------------

**10.-Requisitos**

Pre-requisitos	Co-requisitos
Entornos virtuales de aprendizaje I	

**11.-Características del proceso de enseñanza aprendizaje**

Individual / Grupal	Máximo	Mínimo
Grupal	25	15

**12.-Agrupación natural de la Experiencia educativa (áreas de conocimiento, academia, ejes, módulos, departamentos)**

Diseño tecnopedagogico	
------------------------	--

**14.-Fecha**

Elaboración	Modificación	Aprobación
09 de octubre de 2020		

**15.-Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación**

Dr. Gustavo Antonio Huerta Patraca Dr. Carlos Esteban Hernández Martínez
---

#### **16.-Perfil del docente**

Licenciado en Pedagogía con grado de Maestría en educación o relacionado con la tecnología/ preferentemente con Doctorado en Educación y con experiencia profesional en el nivel superior.
---

#### **17.-Espacio**

Virtual
---------

#### **18.-Relación disciplinaria**

Interdisciplinaria
--------------------

#### **19.-Descripción**

La experiencia educativa Entornos Virtuales de aprendizaje II , constituye el eje de Diseño Tecnopedagógico de la licenciatura en Docencia mediada por tecnología, el cual se desarrolla en tres unidades en la que se pretende que el estudiante retome los conceptos clave de un Entorno Virtual para poder aplicarlo dentro del contexto en el que se desenvuelve. En la primera unidad se especifican elementos clave de un Entorno Virtual, analizando las características principales, así como la forma de implementar en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la segunda unidad se define el proceso para la elaboración de un Entorno virtual, así como la tipología y la clasificación. En la tercera unidad están ejemplificados algunos Entornos Virtuales que son los más usados actualmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
---

#### **20.-Justificación**

Actualmente vivimos en un mundo globalizado, donde la sociedad del conocimiento, la tecnología y ciencia va conquistando los distintos tipos de la vida cotidiana, incluyendo el ámbito educativo, por ende, la educación debe replantear las metas y didácticas para cumplir con las expectativas que se esperan actualmente, así como llenar las expectativas a futuro., esto mediante estrategias que se adapten a las habilidades con las que cuentan ahora los alumnos, uso de la tecnología para fines académicos.
--

#### **21.-Unidad de competencia**

El estudiante crea entornos virtuales de aprendizaje innovadores y didácticos acorde a la naturaleza del contenido y características de los estudiantes, actuando con compromiso y responsabilidad y asumiendo una actitud crítica.
---

#### **22.-Articulación de los ejes**

En el eje teórico se guía al alumno a la comprensión de los conceptos y características del Entorno Virtual, así como algunas plataformas y herramientas para la creación de estos. En el eje heurístico se pretende que el alumno desarrolle habilidades que permitan resolver problemas relacionados a los objetos de aprendizaje. En el eje axiológico se espera que el estudiante sea comprometido en la entrega de las actividades y responsable ante el correcto manejo de la información.
--

#### **23.-Saberes**

Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
----------	-------------	-------------

1. Conceptualización teórica 1.1 Entorno Virtual 1.2 Proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno 1.3 Evaluación en un entorno virtual  2. Elementos de los Entornos virtuales 2.1. Proceso de elaboración 2.2 Tipología 2.3. Clasificación.  3. Entornos virtuales 3.1. Entornos básicos 3.1.1. Blog 3.1.2. Wikis 3.1.3. Página Web 3.2. Plataformas educativas 3.2.1. Google 3.2.2. Moodle 3.2.3. Microsoft 3.2.4 Edmodo	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conocer el concepto de un entorno virtual de aprendizaje</li> <li>– Identificar las características de un entorno virtual de aprendizaje</li> <li>– Conceptualizar los entornos virtuales en un contexto real</li> <li>– Diferencias los distintos tipos de entorno de acuerdo con las necesidades de los estudiantes</li> <li>– Implementar un curso en un Entorno virtual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Responsabilidad para actuar ante diversas situaciones. Respeto ante la opinión de los demás compañeros</li> <li>– Capacidad para generar ideas claras y poder externarlas</li> <li>– Actitud crítica y objetiva para la resolución de problemáticas en el contexto de actuación</li> </ul>
---	---	---

#### 24.-Estrategias metodológicas

De aprendizaje	De enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Investigación a través de diferentes fuentes bibliográficas confiables.</li> <li>– Lluvia de ideas</li> <li>– Mapa conceptual de los elementos del Entorno virtual</li> <li>– Creación de un entorno virtual de aprendizaje</li> <li>– Creación de una infografía de los diversos Entornos virtuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Búsqueda de lecturas y textos relacionados al tema</li> <li>– Explicación de los temas</li> <li>– Asesoría técnica y retroalimentación en la implementación del entorno virtual</li> </ul>

#### 25.-Apoyos educativos

Materiales didácticos	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Libros y artículos de revistas confiables</li> <li>– Presentaciones electrónicas</li> <li>– Páginas Web</li> <li>– Videotutoriales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Internet</li> <li>– Laptop</li> <li>– Software</li> </ul>

## 26.-Evaluación del desempeño

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito(s) de aplicación	Porcentaje
Investigación a través de diferentes fuentes bibliográficas confiables.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reconoce las ideas principales</li> <li>– Conceptualización</li> <li>– Uso correcto de la información</li> <li>– Se agregar referencias</li> <li>– Distingue las ideas clave de cada concepto</li> </ul>		10 %
Lluvia de ideas	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reconoce las ideas principales</li> <li>– Participación acertada</li> <li>– Respeto ante las participaciones de sus compañeros</li> <li>– Coherencia en las ideas</li> </ul>		10 %
Mapa conceptual de los elementos del Entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buena presentación.</li> <li>- Información pertinente al tema en cuestión.</li> <li>- Ideas clave</li> <li>- Excelente ortografía.</li> </ul>		15 %
Creación de un entorno virtual de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación del entorno</li> <li>- Cumple con las necesidades del entorno</li> <li>- Manejo de los contenidos</li> </ul>		50 %
Creación de una infografía de los diversos Entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buena presentación</li> <li>- Uso correcto de la información</li> <li>- Información actual y confiable</li> <li>- Uso de imágenes acorde al tema</li> <li>- Ejemplos</li> </ul>		15 %
		Total:	100 %

## 27.-Acreditación

Para acreditar esta EE el estudiante deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

## 28.-Fuentes de información

Básicas
<p>Belloch, C. (2012). Entornos virtuales de aprendizaje. Valencia: universidad de Valencia.</p> <p>Begoña, G. (2002). Constructivismo y diseño de entornos virtuales de aprendizaje. Revista de Educación, mayo-agosto, 225.</p> <p>Edel-Navarro, R. (2010). Entornos virtuales de aprendizaje: la contribución de" lo virtual" en la educación. Revista mexicana de investigación educativa, 15(44), 7-15.</p> <p>Delgado, M., &amp; Solano, A. (2015). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje.</p> <p>Salinas, M. I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Universidad Católica de Argentina, 1-12.</p> <p>Begoña, G. (2002). Constructivismo y diseño de entornos virtuales de aprendizaje. Revista de Educación, mayo-agosto, 225.</p>
Complementarias
<p>Quiroz, J. S. (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Editorial UOC.</p> <p>García-Beltrán, Á., Martínez, R., Jaén, J. A., &amp; Tapia, S. (2006). La autoevaluación como actividad docente en entornos virtuales de aprendizaje/enseñanza. Revista de Educación a Distancia.</p>