



**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 I	Disciplinar (obligatoria)	

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

Créditos	Teoría	Práctica	Total, horas	Equivalencia (s)
6	1	4	75	

**8.-Modalidad**

Taller
--------

**9.-Oportunidades de evaluación**

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

**10.-Requisitos**

Pre-requisitos	Co-requisitos
Ninguno	

**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
------------------------

**13.-Proyecto integrador**

**14.-Fecha**

Elaboración	Modificación	Aprobación
Octubre 2020		

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

Dra. Francisca Mercedes Solís Peralta  
 Dra. Celia Hernández Palaceto  
 Dra. Perla Leonor Milagros Macedo Pereda

**16.-Perfil del docente**

Lic. 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**

Plataforma virtual

**18.-Relación disciplinaria**

Interdisciplinar

**19.-Descripción**

La experiencia educativa Entornos virtuales de aprendizaje, perteneciente a la licenciatura en Docencia Mediada por tecnología, está incluida en el eje de diseño tecnopedagógico. Consta de tres unidades en donde se pretende que el estudiante cree entornos virtuales de aprendizaje (EVA) innovadores acordes al contenido que se desee abordar. Siendo así que en cada unidad se explicará la naturaleza de los EVA para una comprensión absoluta del tema, para así lograr el objetivo de crear un propio entorno virtual.

**20.-Justificación**

En la actualidad la tecnología ha tenido un avance inimaginable es por ello que los docentes deben estar a la orden del día innovándose y preparándose en este aspecto, la experiencia educativa Entornos Virtuales de aprendizaje, busca crear una manera innovadora de aprender, no solo en el aula sino que a través de internet poder tener un ambiente acorde a las necesidades del alumno, donde aún lejos de la institución pueda seguir preparándose y aprendiendo lo que se le solicite.

Con esto en algún futuro donde todo se realice de manera virtual, se podrá tener un avance incrementando otros programas y creando entornos que permitan un aprendizaje de cualquier tipo.

**21.-Unidad de competencia**

El estudiante crea entornos virtuales de aprendizaje innovadores acorde a la naturaleza del contenido y actúa de manera responsable y colaborativa en las actividades que se realicen dentro y fuera de la clase.

**22.-Articulación de los ejes**

La experiencia educativa Entornos virtuales de aprendizaje, se encuentra ubicada en el eje de diseño tecnopedagógico y pertenece a la licenciatura en docencia mediada por tecnología. Metodológicamente busca activar el conocimiento por medio de la comprensión de conceptos y enfoques representados mediante esquemas, exposiciones, debates, foros y el diseño y creación de un curso virtual para así llevar a la práctica el aprendizaje adquirido. Busca que el alumno sea responsable en el cumplimiento de cada actividad, y que demuestre disciplina, curiosidad y compromiso.

**23. Saberes****Unidad I: Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)**

**Competencia:** Examinar diferentes textos para comprender de manera clara el uso de los entornos virtuales de aprendizaje.

Objetivos	Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar los factores que caracterizan a un EVA</li> </ul>	1.1 Plataformas de formación virtual. 1.2 Características de los EVA 1.3 Obstáculos en la implementación de los EVA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Confrontación de ideas previas con el nuevo conocimiento.</li> <li>Clasificación de información para generar opiniones críticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Curiosidad epistémica de los temas presentados.</li> <li>Compromiso con la información fidedigna encontrada.</li> </ul>

## 24. Estrategias metodológicas

De aprendizaje:	De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de lecturas recomendadas.</li> <li>- Realización de un esquema englobando todos los aspectos de los EVA.</li> <li>- Debate.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Búsqueda de lecturas.</li> <li>- Explicación del tema.</li> <li>- Mediador del debate.</li> </ul>

## 25. Apoyos educativos

11.1 Materiales	11.2 Recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diapositivas</li> <li>● Páginas web</li> <li>● Documentos digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Laptop</li> <li>● Internet</li> <li>● Bocinas</li> </ul>

## 26. Evaluación del desempeño

Evidencia(s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito(s) de Aplicación	Porcentaje
Análisis de lecturas recomendadas.	-Reconoce la idea central de la lectura. - Distingue ideas secundarias en la lectura. - Participación activa y acorde al tema planteado.	aula	30 %
Debate.	-Participación activa y congruente al tema planteado. -Respeto hacia la participación de sus compañeros. -Preparación de argumentos lógicos para su participación.	aula	30 %
Realización de un esquema englobando todos los aspectos de los EVA.	-Buena presentación. - Información pertinente al tema en cuestión. - Excelente ortografía.	aula	40 %
			Total: <b>100%</b>

## 23. Saberes

### Unidad II: Plataformas comerciales y código abierto

Competencia: Examinar las diferentes plataformas virtuales de código abierto y comerciales para la determinación de su uso.

Objetivos	Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar el uso de cada plataforma para saber diferenciar las plataformas de código abierto y comercial.</li> </ul>	2.1 Open Source 2.1.1 aTutor 2.1.2 Moodle 2.1.3 Olat 2.1.4 Claroline 2.2 Plataformas comerciales 2.2.1 WebCT o Blackboard 2.2.2 eCollege 2.2.3 Firts Class	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fundamentar las ideas de forma individual, en equipo o grupal.</li> <li>Organización y fundamentación en la estructura de las ideas generadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compromiso para la elaboración de tareas y actividades dentro y fuera de clase.</li> <li>Responsabilidad para actuar ante diversas situaciones.</li> <li></li> </ul>

## 24. Estrategias metodológicas

De aprendizaje:	De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lluvia de ideas</li> <li>Exposición</li> <li>Foro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mediador en la lluvia de ideas</li> <li>Explicar la información de manera general.</li> <li>Realizar preguntas para el foro</li> </ul>

## 25. Apoyos educativos

Materiales	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diapositivas</li> <li>Páginas web</li> <li>Preguntas para foro de discusión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Laptop</li> <li>Internet</li> <li></li> </ul>

## 26. Evaluación del desempeño

Evidencia(s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito (s) de Aplicación	Porcentaje
Lluvia de ideas	-Participación. - Ideas relacionadas al tema manejando conceptos técnicos. - Congruencia con la información planteada.	aula	10 %
Exposición del tema proporcionado de algún software open source o comercial	-Buena presentación. -Excelente ortografía. -Dominio de la información presentada. -Utiliza recursos didácticos que llamen la atención.	Aula	55 %
Foro	-Dominio de la información presentada. -Participación respetuosa hacia los demás compañeros. -Participación y referente al tema.	Aula	35 %
			Total: <b>100%</b>

### 23. Saberes

#### Unidad III: Creación de un EVA

Competencia: Crear un curso en una plataforma virtual que ayude al desarrollo de habilidades relacionadas con las TIC.

Objetivos	Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear un curso en una plataforma virtual para desarrollar habilidades tecnológicas.</li> </ul>	3.1 Creación de recursos digitales. 3.1.1 Presentaciones 3.1.2 Infografías 3.1.3 Videos y videotutoriales 3.2 Creación de cursos virtuales en una plataforma. 3.2.1 Estructura del curso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comparación de conocimiento previo con nuevo conocimiento.</li> <li>Clasificación de información para generar opiniones críticas.</li> <li>Creación de nuevo conocimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compromiso al entregar puntualmente cada actividad presentada.</li> <li>Responsabilidad en las decisiones tomadas.</li> <li>Tolerancia ante las ideas de los demás.</li> </ul>

### 24. Estrategias metodológicas

De aprendizaje:	De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de recursos didácticos para el curso.</li> <li>Creación de un curso virtual a través de una plataforma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicación de cómo crear un curso.</li> <li>Presentar videotutoriales</li> <li>Resolver dudas</li> </ul>

### 25. Apoyos educativos

Recursos	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> <li>Laptop</li> <li>Internet</li> <li>Bocinas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diapositivas</li> <li>Softwares para realizar diversas actividades</li> <li>Videos</li> </ul>

### 26. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	Ámbito (s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Crear recursos didácticos	-Recursos que explique temas sobre el curso a implementar. - Variedad de recursos explicativos. -Recursos claros y con excelente presentación.	Aula virtual	40 %
Crear un curso virtual con todos los elementos necesarios.	-Incluye todos los elementos necesarios. -Excelente estructura del curso. -Explica a detalle cada actividad, recurso, material que se presenta. - Incluye imágenes claras y acordes al tema abordado.	Aula virtual	60 %
			Total: <b>100%</b>

## 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
<ul style="list-style-type: none"><li>- Belloch, C. (2012). Entornos virtuales de aprendizaje. Valencia: universidad de Valencia.</li><li>- Quiroz, J. S. (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Editorial UOC.</li><li>- Silva Quiroz, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. Innovación Educativa, 10 (52), 13-23.</li><li>- Delgado Fernández, M., &amp; Solano González, A. (2009). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 9 (2), 1-21.</li></ul>
Complementarias
<ul style="list-style-type: none"><li>- Suárez Guerrero, C. (2003). Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación.</li><li>- Delgado, M., &amp; Solano, A. (2015). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje.</li></ul>