



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# **Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia**

**Plan de Estudios 2022**

Estrategia Nacional de Mejora de las  
Escuelas Normales

**Programa del curso**

# **Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento de la historia**

Cuarto semestre

Primera edición: 2024

Esta edición estuvo a cargo de la Dirección General  
de Educación Superior para el Magisterio

Av. Universidad 1200. Quinto piso, Col. Xoco,  
C.P. 03330, Ciudad de México

D.R. Secretaría de Educación Pública,  
Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

Trayecto formativo: Formación pedagógica, didáctica e interdisciplinar

Carácter del curso: Obligatorio del Marco curricular común

Horas: 4      Créditos: 4.5

## Índice

Propósito y descripción general del curso.....	5
Cursos con los que se relaciona.....	10
Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso ....	12
Estructura del curso.....	15
Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza .....	17
Sugerencias de evaluación.....	20
Evidencias de aprendizaje .....	22
Unidad de aprendizaje I. Planeación y evaluación de la historia usando las tecnologías.....	23
Unidad de aprendizaje II. Diseño de situaciones de aprendizaje de la historia con tecnologías.....	31
Evidencia integradora del curso: .....	36
Perfil académico sugerido .....	38

## **Propósito y descripción general del curso**

### **Propósito general**

El propósito general del curso consiste en que el estudiantado normalista fortalezca sus saberes y capacidades para implementar herramientas tecnológicas en el aula y movilizar los procesos de aprendizaje de la historia, analizando y aplicando, desde su entorno personal, social y cultural, las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) para diversificar y profundizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la historia en ambientes educativos síncronos, asíncronos e híbridos.

### **Antecedentes**

Las TICCAD se han incorporado al ámbito educativo desde distintas realidades y brindan una amplia gama de usos. No sólo cambiaron la forma de comunicar, sino también la manera de enseñar y aprender, de acuerdo con los contextos escolares y comunitarios. En este sentido, es imprescindible considerar el contexto y la comunidad. Además de valorar lo aprendido durante la pandemia por Covid-19, las instituciones educativas se vieron obligadas a transformar su modelo de educación tradicional incorporando las tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje para atender las diferentes modalidades de enseñanza como la virtual, presencial, a distancia e híbrida.

Considerando el apoyo con el que se cuenta en la “educación de una gratuidad” en el software educativo por la empresa Google, se tomó como referencia para la capacitación en la herramienta del Gsuite Education. Una característica de éste es la posibilidad de trabajar desde un aula virtual con entorno amigable para organizar tareas y recursos para el desarrollo de clases, utilizando la organización automática de documentos compartidos de Drive por docentes y estudiantes con cuentas educativas de Google Apps for Education. Con el estudio de esta plataforma, el alumnado podrá desarrollar sus saberes para trabajar con cualquier plataforma disponible permitiéndole reconocer las culturas digitales y usar sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo y definir trayectorias personales de aprendizaje. Una parte fundamental de esto es la posibilidad de compartir lo que sabe e impulsar a sus pares a definir sus propias trayectorias y acompañar su desarrollo como personas en el

aprendizaje de la historia. Es importante mencionar que G suite for education es un servicio de Google para educación que requiere un registro colectivo y un administrador, y ofrece un dominio personalizado para un grupo de usuarios de educación y unas aplicaciones conectadas a este dominio: Gmail, Google Drive, Google Sites, Classroom.

Las herramientas y tecnologías digitales permiten vincularse y aprender, compartir lo que sabe, impulsar a sus estudiantes a generar trayectorias personales de aprendizaje y acompañar en el desarrollo y maduración como personas en la enseñanza y aprendizaje de la historia a través de Internet, con una plataforma para la gestión del aprendizaje o Learning Management System. Asimismo, ayudan al profesorado a aprender a crear y recibir las tareas y proyectos de las y los alumnos sin necesidad de usar documentos en papel.

Las tareas pueden colocarse directamente en Classroom y es rápido identificar quienes han presentado sus evidencias de aprendizajes, las cuales pueden recibir observaciones, notas y se tiene la posibilidad de profundizar en los temas históricos tratados en el aula. La herramienta se trabaja en segundo plano y archiva automáticamente todas las tareas y los materiales de clase en carpetas de Google Drive ayudando a promover un aprendizaje activo y que el alumno, la alumna, desarrolle el pensamiento histórico crítico y analítico.

Por lo que consideramos que las TICCAD, si bien son aplicables en cualquier disciplina, en el caso de las y los estudiantes normalistas de la licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la historia, resultan indispensables, dada la gran cantidad de información que es necesario conocer, sistematizar y comprender en esta disciplina. Además de que ofrecen la oportunidad de organizar tanto la información histórica como los saberes didácticos para presentarlos y utilizarlos de forma diversificada.

## **Descripción**

El curso de tecnologías del aprendizaje y el conocimiento de la historia forma parte del Currículo Nacional del cuarto semestre, contempla 4 horas a la semana y tiene un valor de 4.5 créditos; se ubica en la fase 2 profundización y en el trayecto formativo: Formación pedagógica, didáctica e interdisciplinar.

Este curso pretende favorecer en el estudiantado normalista el desarrollo de saberes en el uso de la herramienta Google Classroom, aplicación de Gsuite Education de las TICCAD, para que el estudiantado fortalezca sus capacidades en la gestión del aprendizaje, la elaboración de situaciones didácticas y medios educativos para el aprendizaje y la enseñanza de la historia que se han aprendido en los semestres anteriores. De esta manera, se podrán atender las diferentes modalidades de enseñanza (virtual, presencial, a distancia e híbrida) vinculando las estrategias didácticas que facilitarán la co-construcción de nuevos aprendizajes y por consiguiente el alcance del perfil de egreso.

La herramienta Classroom es una plataforma para la gestión del aprendizaje (Learning Management System), en general y particularmente para el caso de la historia. Es adecuada para un aprendizaje 100% a distancia (e-learning), y para un aprendizaje presencial o mixto (semipresencial). Tanto el profesorado como el estudiantado pueden acceder desde diferentes dispositivos a sus clases, apuntes, tareas asignadas, etcétera. Esta herramienta está conformada por 4 secciones: El tablón de anuncios, los trabajos de clase, las personas que intervienen en la clase (alumnado y profesorado), y la sección de calificaciones.

De esta forma, el presente curso coadyuva a responder a los retos didácticos y de aprendizaje de la historia, que representan los “programas sintéticos y analíticos del Plan de Estudio para la Educación preescolar, primaria y secundaria 2022”, así como para el tratamiento de los procesos de desarrollo de aprendizaje (PDA) de la historia en secundaria y media superior, el diseño de situaciones didácticas y de medios educativos -analógicos o virtuales- para su enseñanza y aprendizaje. Las orientaciones didácticas por implementar se ubican en el enfoque centrado en aprendizaje en interdependencia con la comunidad.

Es importante señalar que los medios educativos elaborados en este curso por medio de las TICCAD integrarán conocimientos y saberes históricos, así como situaciones de aprendizaje propias de la historia para su logro (como la didáctica del patrimonio, los organizadores gráficos, la Situación-problema, la curaduría didáctica, la microenseñanza, entre otras) y la evaluación formativa.

Las orientaciones didácticas para este curso se basan en una propuesta de seminario-taller, adaptable a diferentes modalidades, ya sea virtual, presencial, a distancia o híbrido. El curso se organiza en dos unidades: la primera intitulada “Planeación y evaluación de la historia usando las tecnologías” y se enfoca en el registro y acceso a la Gsuite Education en Google Classroom y a la construcción de cursos, proyectos, creación de clases, tareas y evaluación de actividades didácticas. La segunda unidad, “Diseño de situaciones de aprendizaje de la historia con tecnologías”, profundiza en el diseño de diversas situaciones didácticas para la comprensión histórica por medio de la construcción de actividades simultáneas y el enlace de aplicaciones fortaleciendo la flexibilidad en el desarrollo curricular con apoyo de dispositivos digitales y plataformas educativas para que los contenidos curriculares y situaciones de aprendizaje puedan desarrollarse de manera híbrida.

El proyecto integrador sugerido se construirá en grupos colaborativos y consistiría en una suma de evidencias obtenidas por medio de la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Un elemento fundamental será atender el programa sintético de la fase 6 del campo formativo: “ética, naturaleza y sociedades” (Plan de Estudio 2022), con el objetivo de integrar saberes, conocimientos, capacidades, actitudes y valores de la historia para favorecer la significatividad de los procesos de aprendizaje y enseñanza de esta disciplina de forma analítica, reflexiva, individual y colectiva con el uso de las TICCAD, en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia de género.

Se sugiere que el curso tecnologías del aprendizaje y el conocimiento de la historia, proporcione a las y los estudiantes las herramientas y capacidades necesarias para que no se restrinjan al conocimiento de los entornos virtuales, sino que reconozcan la cultura, brecha y alfabetismo digital en los que están inmersos. A través del análisis de diversas metodologías activas, se pretende ofrecer la oportunidad de generar criterios para su selección con base a las necesidades que el contexto presente, así como desarrollar la capacidad de diseñar, aplicar y evaluar de manera innovadora entornos virtuales que las y los prepare para hacer frente a una educación híbrida o a distancia según sea el caso. Además, tener claridad que el proceso enseñanza y aprendizaje de la historia en un entorno virtual tiene diversas implicaciones que es necesario



considerar previamente, puesto que su sola aplicación no garantiza el logro de los aprendizajes.

Tal como lo menciona Onrubia (2016), no se limitan a reducir o eliminar el papel docente, sino a impulsarlo por medio de recursos que favorezcan un acompañamiento adecuado y ofrezcan ayudas dinámicas, sensibles y contingentes que no se centren en proveer o distribuir contenidos, sino que promuevan la reflexión para la toma de decisiones informadas y búsqueda de la mejora continua. Esto permite que se priorice el cómo se organizan las actividades y se emplean las herramientas digitales para favorecer el aprendizaje y la enseñanza de la historia y no solo identificarlas.

## Cursos con los que se relaciona

Este curso de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento de la Historia se constituye como la continuidad en el proceso de formación de las y los estudiantes normalistas en la gestión y el diseño de situaciones de aprendizaje y enseñanza en el trayecto de formación pedagógica, didáctica e interdisciplinar, dando continuidad y fortaleciendo lo aprendido en los cursos de:

“Gestión del aprendizaje de la historia”, cuyo propósito es aprender a gestionar didácticamente las principales situaciones para el aprendizaje de la historia con la finalidad de que las aplique en el diseño de sus planificaciones para sus prácticas profesionales.

“Diseño de situaciones para el aprendizaje de la historia”, interesado en que el estudiantado incorpore a sus prácticas profesionales, situaciones didácticas propias del aprendizaje de la historia como la Situación-problema, la didáctica del patrimonio y los organizadores gráficos, entre otras, para realizar transposiciones didácticas de contenidos históricos.

“Diseño de medios educativos para el aprendizaje de la historia” donde el estudiantado normalista elabora diversos recursos como medios educativos, a partir de utilizar modelos para el aprendizaje de la historia y los contenidos curriculares de esta disciplina en la educación obligatoria, con la finalidad de desarrollar sus capacidades docentes para implementar en sus prácticas profesionales.

Y en el trayecto de Práctica Profesional y Saber Pedagógico se relaciona con los siguientes cursos:

Semestres	Práctica Profesional	Conocimientos saberes y capacidades
I-II	Observar las prácticas educativas	Comprensión histórica, gestión didáctica, microenseñanza
III	Intervenir en un grado	Comprensión histórica, diseño y aplicación de situaciones didácticas y medios educativos para el aprendizaje de la historia
IV	Enseñar en dos grados	Comprensión histórica, aplicación de tecnologías

		educativas para el aprendizaje de la historia
--	--	--

De los cursos que corresponden al cuarto semestre, cabe destacar su relación con el de “Estrategias de trabajo docente y saberes pedagógicos”, el cual busca que el estudiantado realice intervenciones didácticas en historia para desarrollar sus capacidades docentes y fortalecer su “saber pedagógico” en dos grados escolares.

Del mismo modo del trayecto Lenguas, Lenguajes y Tecnologías Digitales, en el cuarto semestre se relaciona con el curso “Entornos Virtuales de Aprendizaje para la educación híbrida, su pedagogía y didáctica”, cuyo propósito es que el estudiantado reconozca el potencial educativo de las culturas digitales y analicen los fundamentos teóricos y metodológicos de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, el modelo de aprendizaje híbrido, sus fundamentos pedagógicos y didácticos para la intervención e innovación educativa en diferentes contextos.

### **Responsables del co-diseño del curso**

Este curso fue elaborado por las y los docentes normalistas Rosa Ortiz Paz y Gerardo Daniel Mora Hernández de la Escuela Normal Superior de México; Luis Carlos Ovalle Morquecho y Víctor Rodolfo Villanueva Jiménez de la Escuela Normal Superior Federal de Aguascalientes “Profr. José Santos Valdés”; Oscar Fernando López Meraz, de la Escuela Normal Superior Veracruzana “Dr. Manuel Suárez Trujillo” y Adriana García Meza de la Escuela Normal Superior del Estado de Puebla. Y el equipo de diseño curricular de la Dirección General de Educación Superior para el Magisterio: Julio César Leyva Ruíz, Gladys Añorve Añorve, Marisol Martínez Villarreal y Sandra Elizabeth Jaime Martínez.

## **Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso**

El curso coadyuva con la formación integral del estudiantado, a través del desarrollo de algunos de los dominios y desempeños del perfil general y profesional de egreso:

### **Perfil general**

Hace intervención educativa mediante el diseño, aplicación y evaluación de estrategias de enseñanza, didácticas, materiales y recursos educativos que consideran al estudiantado en el centro del proceso educativo como protagonista de su aprendizaje.

### **Perfil profesional**

Utiliza conocimientos y metodologías de la historia y su didáctica para hacer transposiciones de acuerdo con las características y contextos del estudiantado, a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y los programas de estudio vigentes en la educación obligatoria.

- Distingue mediante la herramienta de la interseccionalidad, los perfiles y procesos cognitivos, rutas de aprendizaje, intereses, motivaciones y necesidades formativas de la población adolescente y juvenil que atiende, para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje de la Historia en correspondencia con la naturaleza y grado de complejidad de los contenidos establecidos en los programas de estudio.
- Construye un pensamiento pedagógico y fortalece su identidad personal y profesional a partir de desarrollar una conciencia histórica en aras de hacer de la educación, la herramienta por excelencia forjadora de utopías desde las temáticas propias de la historia.
- Comprende la función social de la Historia considerando los propósitos y enfoques que se establecen para la enseñanza y aprendizaje en los programas de estudio.
- Maneja los elementos teórico-metodológicos de la investigación histórica y pedagógicas como parte de su formación permanente hacia la mejora de su trabajo profesional.

Genera procesos y estrategias para la enseñanza de la historia, de acuerdo con los enfoques didácticos vigentes, para lograr aprendizajes significativos congruentes con los planes y programas de la educación obligatoria.

- Identifica y emplea los estilos de aprendizaje y las características de la población con la que va a trabajar la conformación de distintos escenarios para el aprendizaje como es lo presencial, virtual, a distancia o multimodal, congruentes con los contextos, perfiles cognitivos y los planes y programas vigentes.
- Relaciona los conocimientos de la historia de planes y programas vigentes, con otras disciplinas desde una visión integradora, multidisciplinaria, interdisciplinaria y transdisciplinaria
- Orienta su labor educativa al desarrollo del pensamiento histórico crítico y reconoce que los propósitos, los contenidos y los enfoques de la enseñanza de la Historia, contribuyen al logro de los propósitos generales de los programas de estudio.
- Utiliza conocimientos y metodologías de la historia y su didáctica para realizar transposiciones de acuerdo con las características, contextos y organización de las escuelas -completa y multigrado- a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes.
- Utiliza metodologías participativas y de reflexión crítica, en el diseño y aplicación de proyectos educativos y socioculturales tendientes a conservar y difundir el patrimonio cultural desde el enfoque de la sostenibilidad, al mismo tiempo que el alumnado cobra conciencia de problemas naturalizados referentes a la igualdad sustantiva y equidad que se expresan en el aula, la escuela y comunidad.

Utiliza la innovación educativa como parte de su práctica docente y mejora continua para impactar en el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento histórico y la conciencia histórica del estudiantado.

- Fundamenta y utiliza psicopedagógicamente la innovación de las tecnologías de la información y la comunicación y la participación y las incorpora a la práctica docente para el desarrollo del pensamiento histórico, congruentes con los planes y programas de estudio vigentes.
- Utiliza de manera ética y crítica las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD), como herramientas mediadoras para la construcción del aprendizaje de la historia,

en diferentes plataformas y modalidades multimodales, presenciales, híbridas y virtuales o a distancia, para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la historia de forma analítica, reflexiva, individual y colectiva.

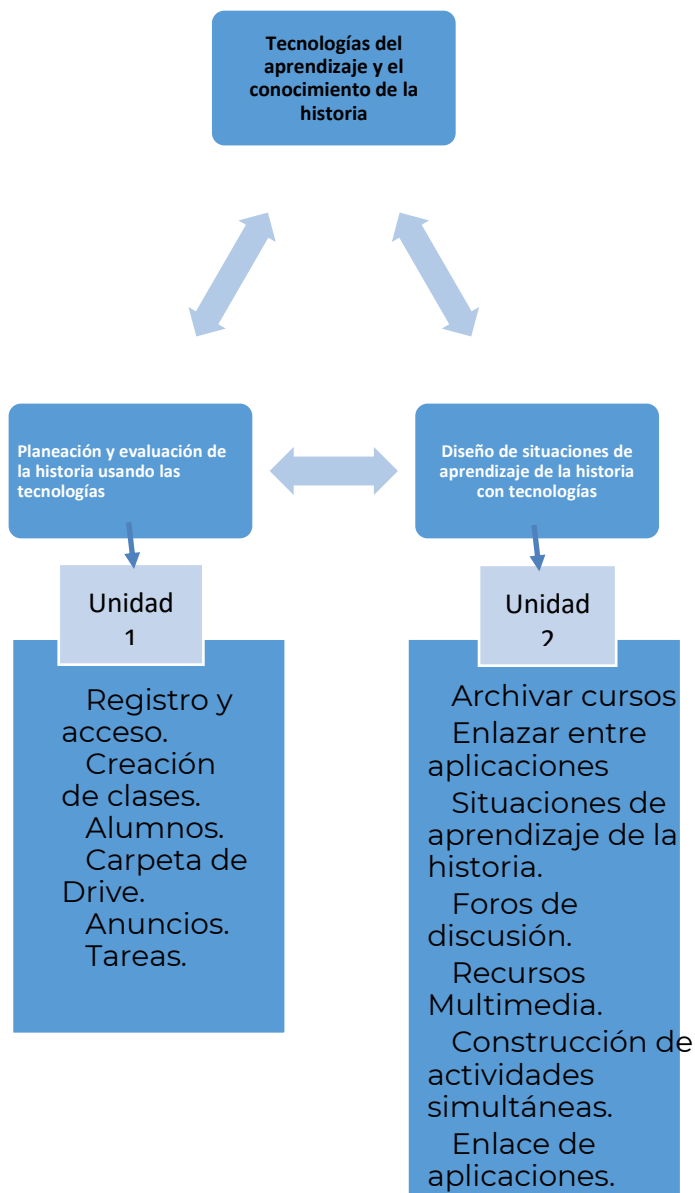
- Reflexiona sobre el uso de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD), en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia sexual.

Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje, desde un enfoque formativo y reflexivo, para que sus resultados le permitan analizar su práctica profesional, aplicando los tipos, modelos y momentos de la evaluación en el seguimiento y realimentación oportuna del estudiantado.

- Planifica, desarrolla y evalúa la práctica docente de acuerdo con diferentes formas de organización escolar -completa o multigrado- y gestiona ambientes de aprendizaje presenciales, híbridos y a distancia en contextos rurales y urbanos.

## **Estructura del curso**

El curso se organiza en dos unidades: La primera se llama “Planeación y evaluación de la historia usando las tecnologías”, se enfoca en el registro y acceso, el diseño y la creación de clases, aceptación de estudiantes, carpetas de Drive o reserva electrónica, anuncios, tareas y evaluación de actividades didácticas que favorezcan el aprendizaje de la historia en educación obligatoria, así como el fomento del pensamiento crítico y desarrollo de la cultura histórica mediante: preguntas abiertas, sondeos instantáneos (Live Pollin), reuniones virtuales, entre otras. En la segunda unidad “Diseño de situaciones de aprendizaje de la historia con tecnologías” se profundiza en archivar cursos, enlazar entre aplicaciones, diseño de situaciones de aprendizaje y enseñanza propias de la historia, foros de discusión, recursos multimedia, la construcción de actividades simultáneas, enlace de aplicaciones, entre otras. El proyecto integrador considera la conformación de un proyecto en el periodo de prácticas con la implementación del *Classroom*.





## Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

La implementación de la educación en el desarrollo de las nuevas tecnologías implica un proceso continuo de adaptación y conocimiento del entorno donde se desarrollan los aprendizajes. Una de las conclusiones a las que se llegó con la experiencia vivida durante la pandemia del SARS-COV 2, es que la educación virtual puede abrir nuevos espacios formales e informales de aprendizaje, continuar el aprendizaje con los grupos presenciales, virtuales mixtos e híbridos con la implementación de plataformas; sin embargo, se requiere de un proceso de diseño y adaptación a las condiciones propias de las comunidades.

Con relación a los enfoques de la interculturalidad crítica e inclusión que dan sustento al plan de estudios, se propone vivenciarlos a través de las metodologías activas para favorecer la participación del estudiantado en la construcción de su propio aprendizaje, por lo que este curso se desarrolla en la modalidad de seminario-taller, donde los involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje participan activa y constantemente.

Se sugiere partir de los saberes previos del grupo, enfocar la metodología en promover el aprendizaje significativo, cooperativo, colaborativo y grupal sustentadas en la pedagogía de las diferencias implementando sesiones presenciales, virtuales, en línea o híbridas, así como recurrir a lecturas previas y en clase, de textos para el análisis grupal.

Uno de los propósitos será que cada docente en formación investigue y analice las bondades de la plataforma de *Google Classroom*, problematice los contenidos históricos y que el grupo reflexione, interprete y fundamente sus respuestas, sea de forma oral o escrita, a través de la construcción de clases con el registro y acceso. A partir de ello, se podrán implementar sesiones presenciales, virtuales o híbridas recurriendo a la lectura previa y, en clase proceder con el análisis grupal, a partir del cual se explore las bondades de la plataforma *Classroom*, a fin de orientar la reflexión y la interpretación de los contenidos históricos.

Se invita al personal docente a utilizar estrategias centradas en la metodología del aprendizaje basado en proyectos, con el objetivo de que el estudiantado reconozca, a

partir de su implementación, las principales características de esta forma de trabajo en el aula y sus posibilidades para su adaptación en las aulas de educación básica y media superior.

Se busca que las actividades desarrolladas en el curso se fundamenten en las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) para diversificar y profundizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la historia en ambientes educativos síncronos, asíncronos e híbridos reconociendo las limitaciones en los contextos de las comunidades de aprendizaje, concentrándose en los espacios de reflexión, siempre incorporando la perspectiva de género y el enfoque intercultural en el análisis de los contenidos del curso.

El implementar estas metodologías permite la inclusión de los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS), de la agenda 2030 de la ONU, como una oportunidad para que desde la comunidad se planteen estrategias para movilizar los saberes en diversas áreas del conocimiento, en este caso particularmente del conocimiento histórico y desarrollar habilidades propias del trabajo en equipo y comunitario.

De forma que se busca que los productos, los procesos y las características de las actividades en las que participe el alumnado sean orientadas al análisis de estas problemáticas y las posibilidades de acción que se plantean en cada contexto.

De esta forma, la creatividad del docente al elaborar la planeación y definir la evaluación, teniendo el dominio del campo del saber que enseña y el conocimiento que tenga de las y los estudiantes y sus necesidades, serán los factores que definirán el conjunto de herramientas que debe emplear para el diseño y la configuración del ambiente virtual de aprendizaje.

Se recomienda que el facilitador del curso considere las siguientes estrategias para incorporarlas en el desarrollo de las actividades de cada una de las unidades de aprendizaje, así como cualquier otra que considere adecuada, desde su contexto.

Utilizar Tecnologías para la enseñanza: Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) y herramienta de *Google Classroom* de *Gsuite Education* para:

- Crear escenarios para el aprendizaje híbrido, a distancia o presencial. Utilizar la estrategia de la clase invertida.
- Fomentar espacios de investigación e intercambio como herramienta del aprendizaje para la solución de situaciones o problemáticas, para el desarrollo del pensamiento y la cultura histórica.
- Fomentar el uso de diversos programas de software educativo libre.
- Promover la expresión oral y escrita para el desarrollo de habilidades docentes.
- Implementar estrategias con el uso de plataformas virtuales en la planeación y evaluación del aprendizaje de la historia usando las tecnologías.
- Registro y acceso de creación para cursos de estudiantes.
- Administración de la información a través de la ubicación y registro en una carpeta donde se conservará una reserva electrónica de los productos elaborados.
- Enlazar desde las tareas y publicaciones materiales para el aprendizaje y la enseñanza de la historia.
- Promover el desarrollo e implementación de estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de la historia.
- Construir foros de discusión para fomentar el pensamiento crítico y la cultura histórica mediante preguntas abiertas.
- Trabajar sondeos instantáneos (live Pollin).
- Desarrollar reuniones virtuales.

## **Sugerencias de evaluación**

Los procesos de evaluación son, sin duda, experiencias de aprendizaje que contribuyen a la formación de las y los participantes del curso. En este sentido, la evaluación será formativa y procesual y enfatizará tanto aspectos cuantitativos como cualitativos. Se tomará como base lo propuesto en la normativa del plan de estudios; asimismo, se considerará la participación activa de las y los estudiantes, los valores propios de la formación, el trabajo colaborativo, la creatividad y la vinculación con el diseño de un proyecto de la fase 6 del Plan de Estudio de educación preescolar, primaria y secundaria 2022, en las sugerencias metodológicas para el desarrollo de los proyectos educativos del campo formativo Ética, naturaleza y sociedad, aprendizaje basado en problemas (ABP), y las consideraciones señaladas en el Acuerdo 14/08/22 del DOF.

Este enfoque es congruente con una evaluación formativa, por lo que es importante brindar retroalimentación constante al estudiantado para que puedan reflexionar sobre su progreso, identificar áreas de mejora, fortalecer su autonomía y autoaprendizaje. La retroalimentación tendrá una orientación específica, constructiva, además de oportuna, proporcionando información clara sobre los logros y las áreas que requieren desarrollo.

Para la evaluación formativa se recomienda utilizar una escala de valoración que refleje los niveles de desarrollo logrados por cada estudiante en cada uno de los dominios y desempeños del curso. Esta escala considerará los criterios de evaluación que se proponen en las unidades, pero también es posible diseñar algunos que resulten congruentes a los saberes desarrollados.

La metacognición desempeña un papel fundamental en la autonomía y el autoaprendizaje del estudiantado. Se sugiere fomentar la reflexión sobre el proceso de aprendizaje, promoviendo la autorregulación y la toma de conciencia de las propias fortalezas, así como debilidades. Se pueden incluir actividades de autorreflexión, diarios de aprendizaje o metacognición guiada para que las y los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje.

Considerando las metodologías pedagógicas y tecnológicas aprendidas en el curso, el resultado del proyecto integrador será considerado para la evaluación global de este curso con el equivalente del 50% de la calificación, tal como lo establece el plan de estudios sobre la evaluación global.

La evaluación debe ser justa, equitativa y transparente, considerando las diferencias individuales de las y los estudiantes y promoviendo la igualdad de oportunidades. Para ello, se sugiere el trabajo colegiado con el personal docente que imparte el curso Estrategias de trabajo docente y saberes pedagógicos para compartir elementos, herramientas y sugerencias que sean acordes al proceso de evaluación diversificada en el aula. Además, se sugiere garantizar la confidencialidad y privacidad de la información evaluada, respetando los principios éticos y legales relacionados con la evaluación educativa.

## Evidencias de aprendizaje

Unidad de aprendizaje	Evidencias	Descripción	Instrumento	Ponderación
Unidad 1 Planeación y evaluación de la historia usando las tecnologías	Planeación de un curso de historia para la práctica en una plataforma virtual con uno o dos proyectos y sus respectivas actividades	La evidencia estará integrada por las siguientes actividades: registro y acceso, creación de cursos, estudiantes, carpeta de Drive o reserva electrónica, anuncios y tareas	Lista de cotejo	
Unidad 2 Diseño de situaciones de aprendizaje de la historia con tecnologías	Integración de un curso en plataforma virtual para el aprendizaje de la historia con tecnologías vinculándolo con los aprendizajes de entornos virtuales para la educación híbrida	Enlazar el aprendizaje de los cursos de entornos virtuales y que ofrece <i>Google Gsuite Education</i> en el diseño de situaciones de aprendizaje de la historia al promover, foros de discusión, recursos multimedia, fomento del pensamiento crítico y la cultura histórica	Lista de cotejo,	50%
Evidencia integradora Construcción y Administración de una plataforma virtual para el aprendizaje de la historia	Integración de un curso en plataforma virtual para el aprendizaje de la historia con tecnologías vinculándolo con la página Web del Curso: Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida: su pedagogía y didáctica	Construcción de un curso con proyectos educativos en plataforma virtual <i>Google Classroom</i> de <i>Gsuite Education</i> , vinculándolos con la página WEB del Curso: Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida: su pedagogía y didáctica	Lista de cotejo	50%

## **Unidad de aprendizaje I. Planeación y evaluación de la historia usando las tecnologías**

El estudiante normalista refuerza su conocimiento para realizar operaciones básicas en alguna plataforma digital como la herramienta de *Google Classroom* por medio de la estrategia didáctica del Aula Invertida (*Flipped Classroom*). Para promover el trabajo colaborativo, optimizar el tiempo de clase y el uso de las tecnologías en la enseñanza de la historia.

### **Propósito de la unidad de aprendizaje**

El estudiantado normalista fortalece sus saberes para implementar una herramienta de tecnología en el aula que permita movilizar los procesos de aprendizajes de la historia y reconozca, analice y aplique, desde su entorno personal, social y cultural las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD).

### **Descripción de la unidad**

A partir de lo anterior fortalecerá los saberes pedagógicos permitiendo el diseño y construcción de cursos, registro y acceso, creación de clases, alumnos, alumnas, carpeta de drive reserva electrónica, anuncios, tareas y evaluación de actividades didácticas, para convertir el aula en un espacio donde el alumno, la alumna, tenga protagonismo y participe en su propio proceso de aprendizaje.

En la primera unidad, “Planeación y evaluación usando las tecnologías para la enseñanza de la historia”, se analizan las ventajas al usar las tecnologías al permitir diversificar y profundizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en ambientes educativos síncronos, asíncronos e híbridos de enseñanza y aprendizaje de la historia. Las TICCAD se han incorporado al ámbito educativo desde distintas realidades y brindan una amplia gama, el uso de las plataformas han sido desarrolladas para tener como objetivo organizar y mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes, ayudar al profesorado a crear y recibir las tareas de las y los alumnos sin necesidad de usar documentos en papel.

Analizando la existencia de múltiples plataformas y se tomará como ejemplo el Google Gsuite, pero queda abierta la posibilidad de usar cualquier otra plataforma si se tienen los recursos necesarios y/o los derechos de autor. Se sugiere relacionar con las actividades desarrolladas en el curso de “Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida. su pedagogía y didáctica”, como lo son los EVA, el seguimiento y evaluación de cada uno de los contenidos y de las herramientas tecnológicas y la vinculación con las múltiples plataformas sugeridas: HubSpot, Blogger, Tumblr, Site123 y Webnode.

El primer tema es el trabajo de configuración, organización, comunicación y vinculación del alumnado normalista y docentes, y también siendo posible la vinculación con las Apps de los dispositivos móviles. El primer paso es el registro en la plataforma Google Classroom misma que deberá de contar con los derechos del centro educativo, después acceder al aula virtual <https://classroom.google.com> con la cuenta del correo electrónico. Posteriormente, se crean las clases o cursos a administrar definiendo los elementos de la clase, después se procede a la personalización y estructura de los cursos y estudiantes. Se observan y analizan los procesos de registro y derechos, así como del control y evaluación.

Dentro de las actividades o tareas se observan cada una de las posibilidades existentes y se trabajan fechas de publicaciones, entregas, vínculos con Apps, evaluaciones, retroalimentaciones, vínculos con videos desde un punto determinado, vínculos con alguna de las 59 Apps de *Google Gsuite* para educación y que pueden ser administradas desde *Classroom*. Fomentando el pensamiento crítico mediante preguntas abiertas, con la aplicación de software de sondeos instantáneos (live Pollin) y reuniones virtuales.

Todo lo anterior permitirá al docente normalista ahorrar tiempo para crear cursos, organizar el trabajo de clase, asignar tareas y compartir comentarios útiles con un sistema de calificación y envío de comentarios coherente y transparente con rúbricas y un repositorio de comentarios, así como publicar y programar el trabajo de clase y elaborar listas de tareas pendientes.



## **Contenidos**

Registro y acceso

Diseño y creación de clases

Aceptación de estudiantes

Carpetas de Drive o reserva electrónica

Anuncios y tareas

Evaluación de actividades didácticas que favorezcan el aprendizaje de la historia  
Fomento del pensamiento crítico y desarrollo de la cultura histórica mediante:  
preguntas abiertas, sondeos instantáneos (Live Pollin) y reuniones virtuales

## **Estrategias y recursos para el aprendizaje**

El aula virtual se considera como punto de partida de los conocimientos previos de las y los estudiantes de los cursos del trayecto de formación pedagógica y didáctica, principalmente de los cursos “Gestión del aprendizaje de la historia”, “Diseño de situaciones para el aprendizaje de la historia” y “Diseño de medios educativos para el aprendizaje de la historia”, que les permita identificar las características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Se sugiere abordar los contenidos a través del Aula invertida y el aprendizaje por proyectos. Por medio de esta posición de trabajo, el o la docente facilitará videos y guiará a las y los estudiantes al interactuar y atender sus necesidades personales de aprendizaje. El alumnado será responsable de su aprendizaje, estudiará a su ritmo y estilo propios, hará actividades o proyectos en clase desde un ambiente que propicie el aprendizaje colaborativo y se trabajará con recursos multimedia analizados fuera de la clase y previo a ella.

No se puede omitir que las estrategias didácticas desarrolladas se ubicarán en el enfoque centrado en el aprendizaje en interdependencia con la comunidad para facilitar la co-construcción de nuevos aprendizajes de la historia y permitan un alcance del perfil de egreso del estudiantado normalista. Por otra parte, mediante el aprendizaje por proyectos el estudiantado construirá las tareas y actividades en su práctica docente utilizando más de una de las Apps que se ofrecen de manera gratuita

aplicándolas y vinculándolas desde la plataforma de *Classroom* con el objetivo de administrar su desempeño, retroalimentación y evaluación de las tareas de cada proyecto. Además, ese trabajo le permitirá orientar su labor educativa hacia el desarrollo del pensamiento crítico y la cultura histórica, así como reconocer que los propósitos, los contenidos y los enfoques del aprendizaje y la enseñanza de la historia contribuyen al logro de los propósitos generales de la educación obligatoria.

Promover el trabajo colaborativo mediante la investigación de las múltiples Apps existentes para aumentar la productividad educativa, colaborativa, comunicativa, organizativa como por ejemplo los formularios y reportes, entre otras.

Así como diseñar estrategias con el aprendizaje basado en problemas (ABP) que se implementa en los proyectos de educación básica fase 6, de manera que en el curso de historia el estudiantado realiza una investigación y análisis crítico de las situaciones complejas que lo componen y del papel de las y los actores involucrados para movilizar los saberes comunitarios, interdisciplinarios y los recursos cognitivos de cada estudiante. Se caracteriza por su valor formativo tanto para el alumnado como para el profesorado, al generar experiencias de aprendizaje centradas en el diálogo de saberes y la investigación para contextualizar, caracterizar, calibrar, conceptualizar y comprender para construir alternativas de solución, permitiendo diseñar y emplear objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la historia, para el aprendizaje en distintos entornos presenciales, híbridos, virtuales, a distancia o multimodales.

## **Evaluación de la unidad**

El alumnado normalista construye un curso con la base de datos de alumnas y alumnos de la institución educativa, administrando desde la formación de grupos y subgrupos de trabajo y con la construcción de una reserva de la información en el directorio de Drive o reserva digital generada desde una plataforma virtual o *Classroom*, que contiene los productos de las tareas elaboradas por las y los alumnos, la creación de publicaciones de mensajes privados, de publicaciones de *Google Drive* con archivos, enlaces con contenidos digitales, videos, la programación de publicaciones, generación de borradores y comentarios, así como de documentos de tipo Docs, Sheets y Slides desde una administración del Drive.

Con la creación de tareas y/o actividades y su calificación y retroalimentación llegando a construir formularios que le permitan evaluar los aprendizajes con la elaboración de exámenes de diferentes tipos: respuestas cortas, varias opciones, casillas, párrafos, entre otros, y la exportación de resultados y evaluaciones automáticas.

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
<p>Planeación de una secuencia didáctica y/o proyecto histórico utilizando las herramientas de Google académico.</p>	<p><b>Saber conocer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Describe algunos tipos de entornos virtuales.</li> <li>● Explica las características, actividades, materiales y recursos de las Apps educativas utilizadas en esta unidad de aprendizaje.</li> <li>● Utiliza un ejemplo en el que se observen las características, actividades, materiales y recursos de la plataforma educativa utilizada.</li> </ul> <p><b>Saber hacer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Implementa actividades con las Apps analizadas para la enseñanza de la historia en el proyecto creado.</li> <li>● Construye las actividades con un vocabulario enriquecido.</li> <li>● Expone sus investigaciones de forma estructurada e inteligible.</li> <li>● Utiliza las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) como herramientas para la construcción de conocimiento de la historia y participación en escenarios para el aprendizaje presencial, virtual o híbrido.</li> <li>● Emplea las TICCAD como instrumentos de apoyo en la generación de procesos de aprendizaje de la historia desde un enfoque incluyente e intercultural y potencializa sus usos de forma creativa.</li> <li>● Muestra su pensamiento crítico sobre la vulnerabilidad que puede existir en los medios tecnológicos de comunicación.</li> </ul> <p><b>Saber ser y estar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Refiere sobre el uso de las tecnologías desde el estudio de hechos históricos, en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia sexual.</li> <li>● Se conduce de manera ética, desde los enfoques de derechos humanos, la interculturalidad y el humanismo</li> <li>● Muestra empatía con los proyectos históricos elaborados por los compañeros y compañeras.</li> <li>● Muestra responsabilidad en las actividades de aprendizaje propuestas en este curso.</li> </ul>

## Bibliografía

### Bibliografía básica

- Aguilera-Ruiz, Cristian, et al. (2017). El modelo de aula invertida. *Revista Internacional de Psicología Educativa y del Desarrollo*, vol. 4, n. 1, pág. 261-266.
- Bermeo Paucar, Javier, y Naranjo Mendoza, Jose Luis. (2023). Implementación de google classroom como herramienta educativa para el aprendizaje de los contenidos en la asignatura de educación física en el subnivel básico superior de la unidad educativa la alborada. <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6893/1/NARANJO%20MENDOZA%20JOS%C3%89%20LUIS.pdf>
- Fuentes Maturano, Romina Soledad, Reynoso Rodrigo Saúl, y Peñaloza María Laura. (2021). El uso de la aplicación classroom en el proceso de enseñanza y aprendizaje. <https://ria.utn.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/20.500.12272/6585/FuentesMaturano-Reynoso-Pe%C3%B1aloza-Tesina-TecnologiaEducativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garza, Rosa. Xunta de Galicia, Aula virtual Aula virtual - Aula virtual -LMS Learning Management System Learning Management System Sistema de Gestión de Aprendizaje [https://www.edu.xunta.gal/centros/iesdavidbujan/system/files/Manual\\_de\\_Google\\_Classroom.pdf](https://www.edu.xunta.gal/centros/iesdavidbujan/system/files/Manual_de_Google_Classroom.pdf)
- Instituto Politécnico Nacional. Herramientas Google - Classroom . [https://www.moodle.utecv.es/iaz.ipn.mx/pluginfile.php/103981/mod\\_resource/content/1/Manual%20Classroom.pdf](https://www.moodle.utecv.es/iaz.ipn.mx/pluginfile.php/103981/mod_resource/content/1/Manual%20Classroom.pdf)
- López Rodríguez, D., García Cabanes, M. C., Bellot Bernabé, J. L., Formigós Bolea, J. A., y Maneu, V. (2016). Elaboración de material para la realización de experiencias de clase inversa (flipped classroom).
- Ortiz, J. T., Machin-Mastromatteo, J. D., y González, J. R. R. (2019). Evaluación según diseño y aprendizaje de Google Classroom y Chamilo. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 91-104.
- Tourón, J., Santiago, R., y Díez, A. (2014). *El aula invertida*. Texto digital.
- Vásquez Arévalo, Blanca Elizabeth. (2022). Google Classroom como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en Décimo Año de Educación General Básica, Unidad Educativa Particular Técnico Pichincha. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f212cc73-9a4d-4544-bddb-6186e248b409/content>

Vélez Serrano, Mayra. (2016). Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso. <https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2016/10/manual.pdf>

### **Bibliografía complementaria**

Soto García, I. S. D. (2018). Flipped Classroom como herramienta para fomentar el trabajo colaborativo y la motivación en el aprendizaje de geología. Edutec: revista electrónica de tecnología educativa.

Briones, Carlos; Caballero, Enrique; Flores, Jorge. (2014). El aprendizaje autodirigido y la flipped classroom. Yachana Revista Científica, vol. 3, no. 1.

### **Videos**

Jr. Software Oficial, CURSO COMPLETO de Google Classroom para profesores – paso a paso, <https://www.youtube.com/watch?v=miw2cdZVQ6g>

Laita Digital GOOGLE CLASSROOM para ALUMNOS | Guía y Contenidos [https://www.youtube.com/watch?v=ChBL1Qx-PX8&list=PLbhVGsFX6U72bR\\_r4VBS\\_mWwEf0DTZk2M&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=ChBL1Qx-PX8&list=PLbhVGsFX6U72bR_r4VBS_mWwEf0DTZk2M&index=1)

Principia, Innovación educativa <https://www.youtube.com/watch?v=8R5CE4vbFZQ&list=PLcIJ8nSI2c7KrzlQ3kKHARAvyWgFe9g1v>

## **Unidad de aprendizaje II. Diseño de situaciones de aprendizaje de la historia con tecnologías**

El estudiante normalista con la herramienta *Classroom* desarrollará en la plataforma virtual actividades, situaciones de aprendizaje y/o proyectos que fortalezcan los proyectos de enseñanza y aprendizaje en la educación obligatoria optimizando las tareas, para mejorar la colaboración y fomentar la comunicación en la realización de sus clases formales e informales de aprendizaje, continuar el aprendizaje con los grupos presenciales, virtuales mixtos e híbridos.

### **Propósito de la unidad de aprendizaje**

El estudiantado normalista diseña situaciones didácticas para el aprendizaje de la historia y administra las tareas de la plataforma virtual utilizando las Apps educativas disponibles que le permitan diversificar y profundizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en ambientes educativos síncronos, asíncronos e híbridos de enseñanza y aprendizaje de la historia para sus prácticas profesionales.

### **Descripción de la unidad**

Para la segunda unidad, Diseño de situaciones de aprendizaje de la historia con tecnologías, lo recomendable es trabajar con el aprendizaje basado en problemas (ABP). Se organizará de tal manera que el estudiantado, al término de la unidad, diseñe su propio Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), con lo cual tendrá la oportunidad de explorar, conocer, observar, valorar su aplicabilidad y cooperar entre pares. El problema que se plantea es el diseño de situaciones de aprendizaje para atender los contenidos a abordar en los proyectos de estrategias de trabajo docente y saberes pedagógicos en el periodo de prácticas profesionales trabajando con archivar cursos, enlazado entre aplicaciones, estrategias útiles para la enseñanza de la historia, foros de discusión, recursos multimedia, fomento de pensamiento crítico y la cultura histórica, reuniones virtuales.

## Contenidos

Administración de correos electrónicos

Diseño de situaciones didácticas en las tareas y vinculación con diferentes aplicaciones como YouTube para el aprendizaje de la historia y desarrollo del pensamiento y la cultura histórica

Enlazar entre aplicaciones y archivos y construcción de nuevos cursos a partir de los ya existentes

## Actividades de aprendizaje

El estudiante normalista comprende el concepto de archivar cursos que en un futuro podrá utilizar como evidencias de trabajo y para utilizar con contenidos y estrategias similares en otros cursos, desarrollará los saberes de asociación y vinculación con múltiples aplicaciones educativas para el aprendizaje de la historia, trabajar con la construcción de foros de discusión que le permiten al estudiante desarrollar el pensamiento crítico, la cultura histórica y la utilización de recursos multimedia existentes y que desarrollará en el curso de “Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida: su pedagogía y didáctica”.

## Evaluación de la unidad

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
Construcción de actividades y situaciones didácticas para el aprendizaje de la historia con tecnologías	<p><b>Saber conocer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Explica las características, actividades, materiales y recursos de las Apps educativas utilizadas en esta unidad de aprendizaje.</li> <li>● Utiliza diferentes Apps en las que se observan las características, actividades, materiales y la vinculación con la plataforma educativa utilizada.</li> <li>● Sustenta su estrategia seleccionada para promover el pensamiento y la cultura histórica.</li> <li>● Explica las características, actividades, materiales y recursos en las tareas en su proyecto.</li> </ul>



	<p><b>Saber hacer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Implementa actividades con las Apps analizadas para el aprendizaje de la historia en el proyecto creado.</li> <li>● Construye actividades con un vocabulario enriquecido.</li> <li>● Expone sus investigaciones de forma estructurada e inteligible.</li> <li>● Utiliza las TICCAD como herramientas para la construcción de conocimientos y cultura histórica, así como la participación en escenarios para el aprendizaje presencial, virtual o híbrido.</li> <li>● Emplea las TICCAD como instrumentos de apoyo en la generación de procesos de aprendizaje y participación desde un enfoque incluyente e intercultural y potencializa sus usos de forma creativa.</li> <li>● Muestra su pensamiento crítico sobre la vulnerabilidad que puede existir en los medios tecnológicos de comunicación.</li> </ul> <p><b>Saber ser y estar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Refiere sobre el uso de las tecnologías desde la comprensión de hechos históricos, en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia sexual.</li> <li>● Se conduce de manera ética, desde los enfoques de derechos humanos, la interculturalidad y el humanismo</li> <li>● Muestra empatía con los proyectos históricos elaborados por sus compañeros y compañeras</li> <li>● Muestra responsabilidad en las actividades de aprendizaje propuestas en este curso.</li> </ul>
--	---

## **Bibliografía**

### **Bibliografía básica**

Aguilera-Ruiz, Cristian, et al. (2017). El modelo de aula invertida. Revista Internacional de Psicología Educativa y del Desarrollo, vol. 4, n. 1, pág. 261-266.

Bermeo Paucar, Javier, y Naranjo Mendoza, Jose Luis. (2023). Implementación de google classroom como herramienta educativa para el aprendizaje de los contenidos en la asignatura de educación física en el subnivel básico superior de la unidad educativa la alborada. <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6893/1/NARANJO%20MENDOZA%20JOS%C3%89%20LUIS.pdf>

DOF 14/08/2022. Diario Oficial de la Federación el Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria. [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5661845&fecha=19/08/2022#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5661845&fecha=19/08/2022#gsc.tab=0)

DOF 29/08/2022. Diario Oficial de la Federación. Planes y Programas de Estudio de las Licenciaturas para la Formación de Maestras y Maestros de Educación Básica que se indican [https://www.dof.gob.mx/index\\_113.php?year=2022&month=08&day=19](https://www.dof.gob.mx/index_113.php?year=2022&month=08&day=19)

Fuentes Maturano, Romina Soledad. Reynoso Rodrigo Saúl, Peñaloza María Laura, 2021, el uso de la aplicación classroom en el proceso de enseñanza y aprendizaje, <https://ria.utn.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/20.500.12272/6585/FuentesMaturano-Reynoso-Pe%C3%B1aloza-Tesina-TecnologiaEducativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garza, Rosa. Xunta de Galicia, Aula virtual Aula virtual - Aula virtual -LMS Learning Management System Learning Management System Sistema de Gestión de Aprendizaje [https://www.edu.xunta.gal/centros/iesdavidbujan/system/files/Manual\\_de\\_Google\\_Classroom.pdf](https://www.edu.xunta.gal/centros/iesdavidbujan/system/files/Manual_de_Google_Classroom.pdf)

Instituto Politécnico Nacional. Herramientas Google - Classroom . [https://www.moodle.utecv.esiaz.ipn.mx/pluginfile.php/103981/mod\\_resource/content/1/Manual%20Classroom.pdf](https://www.moodle.utecv.esiaz.ipn.mx/pluginfile.php/103981/mod_resource/content/1/Manual%20Classroom.pdf)

López Rodríguez, D., García Cabanes, M. C., Bellot Bernabé, J. L., Formigós Bolea, J. A., y Maneu, V. (2016). Elaboración de material para la realización de experiencias de clase inversa (flipped classroom).

Ortiz, J. T., Machin-Mastromatteo, J. D., y González, J. R. R. (2019). Evaluación según diseño y aprendizaje de Google Classroom y Chamilo. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 91-104.

Tourón, J., Santiago, R., y Díez, A. (2014). *El aula invertida*. Texto digital.

Vásquez Arévalo, Blanca Elizabeth. (2022). Google Classroom como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en Décimo Año de Educación General Básica, Unidad Educativa Particular Técnico Pichincha. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f212cc73-9a4d-4544-bddb-6186e248b409/content>

Vélez Serrano, Mayra. (2016). Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso. <https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2016/10/manual.pdf>

### **Bibliografía complementaria**

Soto García, I. S. D. (2018). Flipped Classroom como herramienta para fomentar el trabajo colaborativo y la motivación en el aprendizaje de geología. *Eduotec: revista electrónica de tecnología educativa*.

Briones, Carlos; Caballero, Enrique; Flores, Jorge. (2014). El aprendizaje autodirigido y la flipped classroom. *Yachana Revista Científica*, vol. 3, no. 1.

### **Videos**

Jr. Software Oficial, CURSO COMPLETO de Google Classroom para profesores – paso a paso, <https://www.youtube.com/watch?v=miw2cdZVQ6g>

Laita Digital GOOGLE CLASSROOM para ALUMNOS | Guía y Contenidos [https://www.youtube.com/watch?v=ChBL1Qx-PX8&list=PLbhVGsFX6U72bR\\_r4VBS\\_mWwEf0DTZk2M&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=ChBL1Qx-PX8&list=PLbhVGsFX6U72bR_r4VBS_mWwEf0DTZk2M&index=1)

Principia, Innovación educativa <https://www.youtube.com/watch?v=8R5CE4vbFZQ&list=PLcIJ8nSI2c7KrzlQ3kKHARAvyWgFe9g1v>

## Evidencia integradora del curso:

Para proyecto integrador se sugiere la construcción de una clase en *Google Classroom* de *Gsuite Education*, para atender la fase 6 de la planeación propuestas por las Metodologías para la enseñanza en la Nueva Escuela Mexicana (NEM), atendiendo uno de los niveles de la fase 6 que corresponden a nivel de secundaria y con la metodología aprendizaje basado en problemas (ABP), que permita a las y los estudiantes a investigar las causas principales del tema, sus impactos en la calidad de vida y en la comunidad y construya un proyecto o una clase o curso con los siguientes elementos: Alumnos, Carpeta de Drive., genere Anuncios necesarios, las Tareas para atender el proyecto y la administración de Correos electrónicos y Archivar la clase.

<b>Evidencias</b>	<b>Criterios de evaluación de la evidencia integradora</b>
<p>Construcción de proyectos para la enseñanza de la historia</p> <p>Diseño de estrategias Diseño de un proyecto educativo de Historia utilizando Classroom</p>	<p><b>Saber conocer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Explica las características, actividades, materiales y recursos de las Apps educativas utilizadas en esta unidad de aprendizaje.</li> <li>● Utiliza diferentes Apps en las que se observan las características, actividades, materiales y la vinculación con la plataforma educativa utilizada.</li> <li>● Sustenta su estrategia seleccionada para promover el pensamiento y la cultura histórica.</li> <li>● Explica las características, actividades, materiales y recursos en las tareas y en el proyecto.</li> </ul> <p><b>Saber hacer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Implementa actividades con las Apps analizadas para la enseñanza de la historia en el proyecto creado.</li> <li>● Construye las actividades con un vocabulario enriquecido.</li> <li>● Expone sus investigaciones de forma estructurada e inteligible</li> <li>● Utiliza las TICCAD como herramientas para la construcción de conocimientos de la historia y</li> </ul>

	<p>participación en escenarios para el aprendizaje presencial, virtual o híbrido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Emplea las TICCAD como instrumentos de apoyo en la generación de procesos de aprendizaje y participación desde un enfoque incluyente e intercultural y potencializa sus usos de forma creativa.</li> <li>● Muestra su pensamiento crítico sobre la vulnerabilidad que puede existir en los medios tecnológicos de comunicación.</li> </ul> <p><b>Saber ser y estar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Refiere sobre el uso de las tecnologías desde la comprensión de hechos históricos, en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia sexual.</li> <li>● Se conduce de manera ética, desde los enfoques de derechos humanos, la interculturalidad y el humanismo.</li> <li>● Muestra empatía con los proyectos históricos elaborados por sus compañeros y compañeras.</li> <li>● Muestra responsabilidad en las actividades de aprendizaje propuestas en este curso.</li> </ul>
--	---

## **Perfil académico sugerido**

### **Nivel Académico**

Licenciatura: Licenciatura en Historia, Educación Secundaria, Pedagogía, Ciencias de la Educación, otras afines.

Obligatorio: Nivel de maestría o doctorado en el área de conocimiento disciplinar.

### **Experiencia docente para:**

- Conocimiento de Metodologías Activas.
- Formación docente y en la enseñanza de la Historia.
- Conocimiento de los enfoques vigentes de la enseñanza de la Historia.
- Experiencia en la vinculación y trabajo con las comunidades.
- Dominio del uso de las TIC.
- Trabajo por proyectos.
- Utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Conocimiento de redes sociales y su aplicación en el aula.
- Saber diseñar entornos virtuales.
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje del grupo y de cada estudiante.
- Experiencia en enseñanza híbrida.
- Conducir grupos.
- Trabajo por proyectos.
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de las y los estudiantes.

### **Deseable. Experiencia de investigación en el área:**

- Enseñanza y Aprendizaje de la Historia.
- Perspectivas de Investigación Histórica.
- Historia y ciencias sociales.
- Haber laborado, al menos dos años, en educación obligatoria o en instituciones formadoras de docentes.
- Haber trabajado en instituciones de educación superior en el área de Humanidades y Educación.

## **Bibliografía del Curso**

- Aguilera-Ruiz, Cristian, et al. (2017). El modelo de aula invertida. Revista Internacional de Psicología Educativa y del Desarrollo, vol. 4, n. 1, pág. 261-266.
- Bermeo Paucar, Javier, y Naranjo Mendoza, Jose Luis. (2023). Implementación de google classroom como herramienta educativa para el aprendizaje de los contenidos en la asignatura de educación física en el subnivel básico superior de la unidad educativa la alborada. <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6893/1/NARANJO%20MENDOZA%20JOS%C3%89%20LUIS.pdf>
- DOF 14/08/2022. Diario Oficial de la Federación el Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria. [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5661845&fecha=19/08/2022#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5661845&fecha=19/08/2022#gsc.tab=0)
- DOF 29/08/2022. Diario Oficial de la Federación. Planes y Programas de Estudio de las Licenciaturas para la Formación de Maestras y Maestros de Educación Básica que se indican [https://www.dof.gob.mx/index\\_113.php?year=2022&month=08&day=19](https://www.dof.gob.mx/index_113.php?year=2022&month=08&day=19)
- Fuentes Maturano, Romina Soledad. Reynoso Rodrigo Saúl, Peñaloza María Laura, 2021, el uso de la aplicación classroom en el proceso de enseñanza y aprendizaje, <https://ria.utn.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/20.500.12272/6585/FuentesMaturano-Reynoso-Pe%C3%B1aloza-Tesina-TecnologiaEducativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garza, Rosa. Xunta de Galicia, Aula virtual Aula virtual - Aula virtual -LMS Learning Management System Learning Management System Sistema de Gestión de Aprendizaje [https://www.edu.xunta.gal/centros/iesdavidbujan/system/files/Manual\\_de\\_Google\\_Classroom.pdf](https://www.edu.xunta.gal/centros/iesdavidbujan/system/files/Manual_de_Google_Classroom.pdf)
- Instituto Politécnico Nacional. Herramientas Google - Classroom . [https://www.moodle.utecv.esiaz.ipn.mx/pluginfile.php/103981/mod\\_resource/content/1/Manual%20Classroom.pdf](https://www.moodle.utecv.esiaz.ipn.mx/pluginfile.php/103981/mod_resource/content/1/Manual%20Classroom.pdf)

- López Rodríguez, D., García Cabanes, M. C., Bellot Bernabé, J. L., Formigós Bolea, J. A., y Maneu, V. (2016). Elaboración de material para la realización de experiencias de clase inversa (flipped classroom).
- Ortiz, J. T., Machin-Mastromatteo, J. D., y González, J. R. R. (2019). Evaluación según diseño y aprendizaje de Google Classroom y Chamilo. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 91-104.
- Tourón, J., Santiago, R., y Díez, A. (2014). *El aula invertida*. Texto digital.
- Vásquez Arévalo, Blanca Elizabeth. (2022). Google Classroom como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en Décimo Año de Educación General Básica, Unidad Educativa Particular Técnico Pichincha. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f212cc73-9a4d-4544-bddb-6186e248b409/content>
- Vélez Serrano, Mayra. (2016). Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso. <https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2016/10/manual.pdf>