

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

Plan de Estudios 2022

Estrategia Nacional de Mejora
de las Escuelas Normales

Programa del curso

**Entornos virtuales de
aprendizaje para la educación
híbrida: su pedagogía
y didáctica**

Cuarto semestre

Primera edición: 2023

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, 2023
Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

Trayecto formativo: **Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales**

Carácter del curso: **Currículo Nacional** Horas: **4** Créditos: **4.5**

Índice

Propósito y descripción general del curso.....	5
Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso.....	10
Estructura del curso.....	13
Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza	14
Sugerencias de evaluación.....	18
Unidad de aprendizaje I. Culturas digitales y entornos virtuales de aprendizaje.....	24
Unidad de aprendizaje II. Pedagogía y didáctica de los entornos virtuales de aprendizaje	35
Unidad de aprendizaje III. Modelos de aprendizajes híbridos e innovación educativa	47
Evidencia integradora del curso	62
Perfil académico sugerido	65
Referencias de este programa	66

Propósito y descripción general del curso

Propósito general

Que las y los estudiantes normalistas reconozcan 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.

Antecedentes

A partir de la pandemia vinculada a la COVID-19, ha sido necesario un cambio en la concepción de la educación y las modalidades para llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje, particularmente las TICCAD ocupan un lugar preponderante en la educación de nuestro país y del mundo, por lo que fue conveniente su incorporación activa, situación que se vivió de diversas maneras por parte del magisterio, ahora se aprecia una realidad que demanda la preparación académica en la formación inicial de maestras y maestros, que vinculen de manera efectiva el uso y manejo de las TIC para fortalecer la enseñanza en el país.

Este curso se convierte en un espacio de reflexión, análisis, investigación y articulación de contenidos disciplinares para la aplicación innovadora de herramientas digitales relacionadas a la práctica docente. A lo largo del semestre, las y los estudiantes desarrollarán saberes, habilidades y aptitudes que les permitirán diseñar entornos de aprendizaje basados en las tecnologías, del mismo modo, podrán hacer uso de las tecnologías y los recursos digitales de manera creativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje en su práctica profesional.

En la actualidad cada docente encuentra en su labor nuevos retos que se relacionan con las condiciones latentes en la sociedad, cuando interactúan en su trabajo áulico encuentran una diversidad, que se manifiesta desde simples necesidades básicas y elementales de infraestructura, hasta situaciones que impiden el logro de los propósitos relativos a la atención del alumnado de secundaria y media superior.

Este curso busca promover en el estudiantado normalista el reconocimiento del potencial educativo de las culturas digitales por medio de estrategias que apoyen el análisis teórico y metodológico de contenidos relevantes acerca de los

Entornos Virtuales de Aprendizaje, el modelo de aprendizaje híbrido y sus fundamentos pedagógicos y didácticos como elementos para la intervención e innovación educativa en diferentes contextos acorde a las necesidades actuales y latentes que se presentan en las aulas de Historia en secundaria o media superior.

Hoy en día las herramientas digitales y la elaboración de proyectos innovadores pedagógicos, curriculares y de gestión escolar son parte de la práctica docente debido a la relevancia que tienen para el logro de la calidad del sistema educativo mexicano, razón por la cual las y los estudiantes de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia deben desarrollar una amplia diversidad de formas para integrar las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Conocimiento y el Aprendizaje Digital (TICCAD) en sus procesos de enseñanza y aprendizaje para conseguir con ello un sentido fundamentalmente didáctico-pedagógico que apoye el logro de los rasgos del perfil de egreso y no se limite a una simple formación tecnológica de carácter instrumental.

Descripción

El curso Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida, su pedagogía y didáctica, pertenece al Trayecto formativo de Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales. Se ubica en la fase de profundización en el cuarto semestre con 4 horas a la semana con un total de 4.5 créditos alcanzables en 18 semanas.

La relevancia de este curso se encuentra en lograr que el estudiantado normalista desarrolle sus rasgos del perfil de egreso al reconocer las culturas digitales y usar sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo definiendo trayectorias personales de aprendizaje. Logrando con ello adquirir saberes que como docentes son necesarios para atender su labor profesional

Este curso está dividido en tres unidades de aprendizaje, que, en su conjunto, brindan oportunidades, para que cada estudiante desarrolle saberes, habilidades y aptitudes que le permitan utilizar las herramientas digitales en la educación, adaptándolas a distintos escenarios tanto físicos como virtuales.

- En la primera unidad de aprendizaje se identifica el potencial educativo que tienen las culturas digitales, además de conocer las características de los entornos virtuales de aprendizaje para que el estudiantado normalista los utilice en su labor docente.
- La segunda unidad busca que las y los estudiantes reconozcan la naturaleza de los entornos virtuales de aprendizaje y desarrollen

habilidades para el diseño y aplicación en las aulas de secundaria y media superior, logrando con ello prácticas exitosas.

- En la tercera unidad se analizan las características y aplicación de los Modelos de Aprendizajes Híbridos y los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE), buscando con ello utilizarlos como herramientas de innovación para el diseño e implementación de actividades a llevarse a cabo en la secundaria o media superior.

Cursos con los que se relaciona

Los contenidos de este curso guardan una relación directa con los siguientes:

Gestión del aprendizaje de la historia, del primer semestre, aborda contenidos en tres unidades, que son un insumo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje de la Historia.

Planeación y evaluación del aprendizaje de la historia, del segundo semestre, proporcionó al estudiantado las bases fundamentales para el diseño de ambientes de aprendizaje para trabajar los contenidos de Historia en secundaria y media superior.

Diseño de situaciones para el aprendizaje de la historia, también del segundo semestre. El estudiantado, podrá recuperar los contenidos de las tres unidades, sobre todo los de la unidad II, que constituyen un antecedente directo al uso de la TICCAD en la enseñanza y aprendizaje de la Historia.

Teorías y modelos para el aprendizaje de la Historia, es un curso del tercer semestre, del cual el estudiantado retomará los referentes teóricos de las tres unidades para fundamentar sus propuestas de intervención con el uso de las TICCAD.

Diseño de medios educativos para el aprendizaje de la historia, también es un curso del tercer semestre, del cual el estudiantado recupera los contenidos de la unidad II, referidos a la curaduría de contenidos de Historia.

Género, diversidad e inclusión, curso del cuarto semestre, que le permitirá al estudiantado utilizar en las TICCAD, materiales educativos sin estereotipos de género y comunicarse con un lenguaje no sexista e incluyente visibilizando la diversidad, sin subordinar ni desvalorizar para favorecer la representación de los géneros en relaciones de igualdad y colaboración

Historia de México (1876-1940) y Guerras mundiales (Siglo XX), cursos, también del cuarto semestre, que abordan contenidos específicos de Historia, y que serán útiles para el diseño de propuestas de aprendizaje en ambientes virtuales.

Estrategias de trabajo docente y saberes pedagógicos curso, también del cuarto semestre, donde el estudiantado normalista construye sus saberes pedagógicos a partir de su experiencia de intervención durante sus jornadas de práctica, por lo que será fundamental, ya que las propuestas didácticas del uso de las TICCAD, habrán de dirigirse a la población donde se hagan las prácticas profesionales.

Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento de la historia curso, también del cuarto semestre, que se relaciona directamente con el presente curso, pues ambos abordan el uso de las TICCAD, pero desde distintos sentidos.

Responsables del codiseño del curso

En el codiseño del presente curso participaron docentes titulares de diferentes Escuelas Normales, a saber: María Nieves Vásquez Fraijo, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del estado de Sonora “Profr. Jesús Manuel Bustamante Mungarro”; Manuel Espartaco López Sáenz, Escuela Nacional para Maestras de Jardines de Niños, Ciudad de México; Julio Antonio Mendoza Reséndiz, Centro Regional de Educación Normal de Arteaga, Michoacán; Patricia Guadalupe Chávez Flotte, Escuela Normal Rural “Ricardo Flores Magón” de Saucillo, Chihuahua; Graciela Aguillón Sánchez, Centro Regional de Educación Normal de Arteaga, Michoacán; José Elías De León Arellanes, Escuela Normal Rural "Ricardo Flores Magón" de Saucillo, Chihuahua; Fermín del Carmen Rodríguez Lima, Escuela Normal Experimental “Pte. Lázaro Cárdenas”, Oaxaca.

El acompañamiento y asesoría curricular estuvo a cargo de los especialistas Julio César Leyva Ruíz, Gladys Añorve Añorve, María del Pilar González Islas y Sandra Elizabeth Jaime Martínez de la Dirección General de Educación Superior para el Magisterio.

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

A continuación, se presenta tanto el perfil general como el profesional, y hemos puesto en cursiva los elementos específicos a los cuales abona este curso.

Perfil general

- *Hace intervención educativa mediante el diseño, aplicación y evaluación de estrategias de enseñanza, didácticas, materiales y recursos educativos que consideran a la alumna, al alumno, en el centro del proceso educativo como protagonista de su aprendizaje.*
- *Hace investigación, produce saber desde la reflexión de la práctica docente y trabaja comunidades de aprendizaje para innovar continuamente la relación educativa, los procesos de enseñanza y de aprendizaje para contribuir en la mejora del Sistema Educativo Nacional.*
- *Reconoce las culturas digitales y usa sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo y definir trayectorias personales de aprendizaje, compartiendo lo que sabe e impulsa a las y los estudiantes a definir sus propias trayectorias y acompaña su desarrollo como personas.*

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 programas de estudio vigentes.

- *Aproxima a las y los alumnos a la realización de investigaciones históricas que coadyuven a la comprensión de los acontecimientos históricos.*
- *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 estudio.

- Comprende los marcos teóricos y epistemológicos de la Historia, sus debates y enfoques didácticos al comparar críticamente las propuestas de enseñanza y aprendizaje en México y el mundo para construir objetos de aprendizaje y estrategias que favorezcan el desarrollo de la conciencia histórica y los aprendizajes del estudiantado a lo largo de su vida.
- 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

Utiliza la perspectiva de género en el diseño de procesos de enseñanza y aprendizaje y la gestión de ambientes colaborativos e inclusivos para el desarrollo de su labor profesional.

- Utiliza materiales educativos sin estereotipos de género para crear ambientes inclusivos.
- Se comunica con un lenguaje no sexista e incluyente que visibiliza la diversidad, sin subordinar ni desvalorizar para favorecer la representación de los géneros en relaciones de igualdad y colaboración

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,

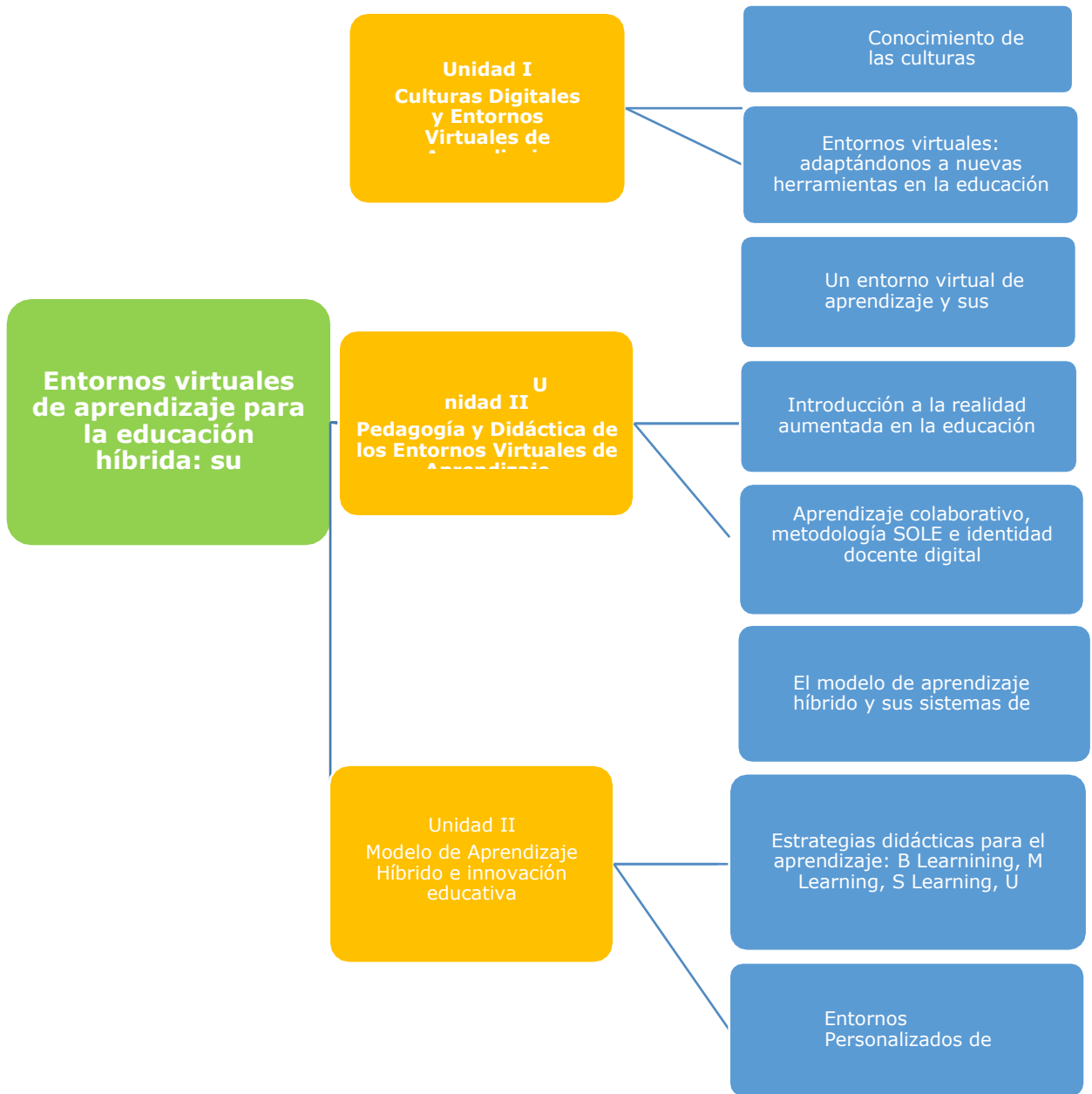
Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD), en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia sexual.

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos en diversos entornos: multimodal, híbridos, presenciales o a distancia que propicien el desarrollo integral del estudiantado, erradicando cualquier tipo de discriminación a través del empleo de las pedagogías diferenciadas y el diálogo permanente con las familias y la sociedad.

Maneja metodologías de la investigación histórica con objeto de hacer transposiciones didácticas que aproximen al estudiantado, a la investigación e interpretación de fuentes primarias y secundarias para desarrollar una cultura histórica.

Estructura del curso

En este gráfico, se identifican la cantidad de unidades de aprendizaje y la secuencia de temas a desarrollar en cada una de estas a lo largo del semestre. Constituyen partes del proceso global del curso que permiten identificar su propia consistencia y progresión.



Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

El curso Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida: su pedagogía y didáctica, colabora con el resto de los espacios curriculares del cuarto semestre de manera transversal e inmediata, a la vez otorga conocimientos que les serán de utilidad al estudiantado normalista durante su formación. Por lo que se recomienda, que el colectivo docente se reúna al menos tres veces, a fin de establecer acuerdos para la operación semestral. En la primera, se espera, que el colectivo docente:

- acuerde los criterios básicos que le permitan conocer y caracterizar al grupo, además de identificar los perfiles cognitivos presentes.
- Analice los programas de los cursos, para definir posibles articulaciones o vinculaciones en cuanto a actividades, contenidos o trabajos conjuntos que puedan generar lugar a posibles evidencias
- analice detenidamente, este programa, con objeto de identificar, los tiempos de las jornadas de práctica, y con base en ello, cada docente explicita la información o actividades que el estudiantado requiere realizar en la escuela secundaria o media superior.
- acuerde, la manera en que cada curso, podrá participar en el diseño y construcción de las técnicas e instrumentos para recabar información en la escuela secundaria o de media superior, evitando, con ello, que el estudiantado aplique un sin número de instrumentos, o que exista duplicidad de información.
- analice las posibilidades para la realización de un proyecto integrador, y en caso de que existan condiciones, elaborar la planeación correspondiente donde se explicitan: los criterios para su seguimiento, y acompañamiento, los criterios de evaluación de la evidencia de dicho proyecto, las responsabilidades y límites de cada curso.
- acuerde, colectivamente, las áreas de oportunidad que requieren, de un seguimiento puntual por parte de todo el colectivo docente y consecuentemente se definan los criterios de evaluación que posibiliten su monitoreo.

Se propone que la segunda reunión, se realice a la mitad del semestre, o cuando lo determine el colectivo docente, en ella se espera que la academia:

- La realización de un balance del desarrollo del semestre, en cuanto, a las áreas de oportunidad realimentadas oportunamente.

- Identifique áreas de oportunidad que ya fueron atendidas y superadas, y establezca otras.
- Valore, en caso de que exista, los obstáculos y avances del proyecto integrador, con objeto, de modificar el plan y generar estrategias para superar los inconvenientes.

Y finalmente en la tercera, reunión, se trata de que el equipo docente:

- no sólo evalúe al estudiantado en forma individual y colectiva
- reconozca las dificultades y valore las alternativas acordadas para su superación,
- reflexionen sobre su trabajo como academia e identifiquen sus necesidades formativas colectivas.
- Valore el desarrollo de las jornadas de práctica.

Al establecer una vinculación de manera directa con el cuerpo docente encargado de los cursos: Gestión del aprendizaje de la historia, Planeación y evaluación del aprendizaje de la historia, Diseño de situaciones para el aprendizaje de la historia Diseño de medios educativos para el aprendizaje de la historia, se pueden compartir materiales, evitar la duplicidad, y por consiguiente trabajar de manera articulada, quizás al realizar un proyecto integrador, es donde se puede motivar al grupo, para que utilice las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) no sólo en la búsqueda de materiales, sino también para la producción y conformación de comunidades de aprendizajes, que fortalezcan los procesos formativos del estudiantado.

Por las características de los contenidos y los desempeños a desarrollar, se propone que el curso, se desarrolle en la modalidad de seminario-taller, con la intención de promover un espacio de reflexión, análisis, investigación y articulación de aspecto teóricos y prácticos, con una actitud crítica en el uso de herramientas digitales en la práctica docente para continuar con su desarrollo de habilidades básicas en la gestión de aprendizajes incluyentes e interculturales en atención a la diversidad de contextos donde se encuentran inmersas las instituciones formadoras.

Dicha modalidad, oportuna para promover el uso de varias estrategias didácticas centradas en el aprendizaje, para dinamizar las herramientas de apoyo para el trabajo diario como: la lectura, los videos, podcast y búsqueda de información para atender los ritmos individuales de aprendizaje de la clase, lo que posibilita el desarrollo de talentos conforme a su constante aplicación, permitiéndole al

estudiantado normalista construir un andamiaje previo a las sesiones, que les garantice una experiencia realmente satisfactoria.

El curso promueve y orienta la creación de insumos digitales como objetos de aprendizaje por parte del estudiantado, apoyando de forma permanente la aplicación de sus conocimientos en los cursos que convergen en el segundo semestre y a lo largo de su formación, es decir, gesta un modelo de aprendizaje continuo, autónomo e incluyente.

AL promover el desarrollo de habilidades digitales, en el estudiantado normalista, a través de las TICCAD, se le prepara para un ejercicio profesional que atienda las necesidades de una sociedad que maneja la tecnología de manera cotidiana, por tanto, el curso está diseñado considerando lo digital, que implica desafíos y preparación de calidad para dar respuesta a las personas usuarias, principalmente en caso de contingencias sociales y cumplir de manera responsable con los requerimientos de la educación básica en México.

Dentro de las actividades se contemplan algunos temas como: el uso de software interactivos, plataformas educativas, repositorios, buscadores, entre otros, para generar los entornos personalizados de aprendizaje que serán configurados por el estudiantado de manera individual o en equipos, ponderando la conformación de comunidades de aprendizaje con el acompañamiento docente. Lo anterior, con la intención de promover el uso del pensamiento crítico y analítico, a través de la generación de debates y exposiciones en los que se busca su participación activa.

Se pretende favorecer la participación del grupo para abordar los conceptos teóricos fundamentales que les permitan desarrollar las capacidades relacionadas con la utilización de las TICCAD, el dominio de herramientas informáticas y la creación de materiales didácticos.

El curso considera una enseñanza situada, por tanto, propone hacer un diagnóstico que permita al docente identificar los conocimientos previos de sus estudiantes para potenciar los aprendizajes y definir el grado de complejidad en este primer acercamiento a la docencia. Es importante resaltar que se pretende movilizar los saberes construidos en su trayecto formativo personal para ser compartidos con sus pares, agentes educativos y comunidad en general.

Con el abordaje de los contenidos que contempla cada unidad de aprendizaje, el estudiantado logrará construir conocimientos de las herramientas digitales que serán de utilidad al momento de elaborar un proyecto integrador, relacionado con las necesidades detectadas en los diversos espacios curriculares, contextos educativos e intereses particulares; consiguiendo con ello favorecer los dominios y desempeños de los rasgos del perfil de egreso de la licenciatura,

que se manifiestan en los cursos de cuarto semestre, conforme a la gestión del aprendizaje a través del uso de la tecnología y en apego irrestricto de las leyes respectivas que lo regulan.

Se recomienda que cada docente encargado del curso cuente con un dispositivo que le ayude a trabajar con las diferentes aplicaciones y programas, ya que varias se trabajan con el sistema operativo Android. Como sugerencia una tableta para facilitar su trabajo y sea de mejor visibilidad al momento de trabajar con las aplicaciones que se proponen dentro del curso.

Por último, es recomendable, que, para enfrentar alguna situación de emergencia, que implique la suspensión de actividades en las Escuelas Normales, cada docente titular de este curso organice los contenidos, para que sean abordados a través de las modalidades a distancia, virtual o híbrida, auxiliándose de la microenseñanza, por ejemplo, las videoclases, para tal fin, pueden consultar el siguiente material o cualquier otro a su alcance, Mora, G. (2021). "Videoclases" para la formación docente. Revista Iberoamericana de Docentes. Recuperado de: <http://formacionib.org/noticias/?Videoclases-para-la-formación-docente>.

Sugerencias de evaluación

La evaluación durante la formación inicial cumple dos funciones básicas: Evaluación formativa, que favorece el desarrollo y logro de las capacidades y los aprendizajes establecidos, esto es, el desarrollo de los dominios de saber y desempeños docentes y la Evaluación sumativa que define la acreditación de dichos aprendizajes.

La evaluación del curso con base en el enfoque formativo tiene como propósito contribuir a la mejora del aprendizaje, así como regular el proceso de enseñanza y de aprendizaje, principalmente para adaptar o ajustar las condiciones pedagógicas (estrategias, actividades) a partir de las necesidades del estudiantado. La evaluación desde esta perspectiva favorece el seguimiento de los aprendizajes como resultado de la experiencia, la enseñanza o la observación. En consecuencia, constituye un proceso continuo y sistemático a partir de un seguimiento a las acciones del estudiantado y de las propuestas pedagógicas que promueva el docente (Díaz Barriga y Hernández, 2002).

Por tanto, la evaluación formativa al valorar el avance de los aprendizajes y mejora de la enseñanza, en un momento determinado, permite valorar si los propósitos como las actividades planteadas facilitan los saberes y conocimientos que adquiere el estudiantado. En este sentido se sugiere considerar las modalidades de evaluación formativa: **interactiva** que ocurre de forma completamente integrada con el proceso instruccional puede ser inmediata, gracias a los intercambios comunicativos que ocurren entre docente y estudiantes, a partir de una estructuración de actividades y tareas; **retroactiva** consiste en programar actividades de refuerzo que pretenden constituir una nueva oportunidad para atender las dificultades encontradas durante la consolidación de los aprendizajes; y **proactiva**, está dirigida a prever actividades futuras, con alguna de las dos intenciones siguientes: lograr la consolidación o profundización de los aprendizajes, o bien, buscar que se tenga la oportunidad de superar en un futuro los obstáculos que no pudieron sortearse en momentos anteriores.

Dada la naturaleza de este curso, se propone hacer énfasis en cada una de ellas para evaluar los resultados de aprendizaje y considerar que “la regulación interactiva constituye la modalidad por excelencia de la evaluación formativa” (Díaz Barriga y Hernández, 2002), se recupera este tipo de evaluación, en el entendido de que, lo esencial radica en la posibilidad de que sea inmediata, sistemática y continua entre el docente y el estudiantado.

Durante el desarrollo del curso, será fundamental el acompañamiento que realice cada docente hacia el estudiantado, en las experiencias y actividades en cada una de las Unidades de aprendizaje, desde la perspectiva de la realimentación, definida como: “el componente de la evaluación que evidencia el vínculo entre los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues permite explicitar cuál es el avance en los logros de la población adolescente y juvenil, y con ellos da cuenta de la pertinencia de los métodos, estrategias y recursos utilizados en la enseñanza. De esta forma, los resultados de las evaluaciones se convierten en un nuevo punto de partida para el aprendizaje y la enseñanza, pues ambos pueden ajustarse para atender, eficaz y puntualmente, las necesidades de los estudiantes”. (SEP,2018, p.4)

En este sentido, las actividades de aprendizaje referidas a partir de preguntas generadoras deberán llevar a la reflexión de los contenidos de las unidades de aprendizaje y a posibilitar la adquisición de saberes pertinentes para su desarrollo, las evidencias como el plan de trabajo, organizadores gráficos, el diario, cuadros comparativos, diagnóstico, diseño de la planeación didáctica situada, todas estas tendrán que ser permanentemente retroalimentadas y/o *realimentadas* por parte del docente y del estudiantado, para valorar, en su caso, los ajustes que se hagan necesarios para crear el andamiaje que posibilite el logro de los propósitos del curso, dominios y desempeños del perfil general y profesional.

Por consiguientes se recomienda utilizar herramientas para la evaluación formativa en diversos momentos del curso, incluyendo evaluaciones diagnósticas, formativas y/o sumativas de saberes, conocimientos, habilidades y actitudes en las que cada docente del curso, así como el propio estudiantado a partir de la reflexión sea responsable y consciente de sus propios aprendizajes, mismos que se reflejan en las evidencias del aprendizaje logrado.

En ese sentido, y con objeto de generar una cultura de evaluación-reflexión para la mejora continua en la futura práctica docente, se recomienda, incorporar como proceso formativo los tipos de evaluación: autoevaluación, coevaluación o evaluación entre pares, y la heteroevaluación, cuya puesta en práctica, al ser guiada por criterios de evaluación específicos y mediada por conversaciones sustentadas en los referentes teóricos y empíricos (sobre todo en la coevaluación y heteroevaluación) genera procesos reflexivos que detonan aprendizajes no sólo del saber, sino también del hacer, convivir y ser docente, los cuales se reflejarán en la práctica profesional..

Durante los diferentes momentos y tipos de evaluación, se sugiere, incorporar la Metacognición, sea al concluir una unidad o tema, según se considere, como técnica que le permitirá al estudiantado (individual o colectivamente) desarrollar

su conciencia y control sobre los procesos de pensamiento y aprendizaje. En ese sentido, se recomienda promover el ejercicio de algunas de las modalidades de la metacognición como, por ejemplo:

- Metamemoria favorece la capacidad analítica, en tanto que cada estudiante es consciente de su capacidad para, mediante la contrastación, relacionar los conocimientos y saberes previos con los nuevos.
- Metacomprensión, donde el estudiantado es consciente de su capacidad para comprender y utilizar uno o más conceptos, así como de las estrategias que pone en juego para lograrlo.
- Metapensamiento, proceso donde el estudiantado reflexiona en torno a “cómo pensar”, en lugar de “qué pensar,” lo que implica analizar y cuestionar sus propias creencias, ideas, saberes, entre otros.

Para evaluar los aprendizajes, es necesario el establecimiento de evidencias que den cuenta de ello, éstas se conciben como un conjunto de hechos o información que se concretan en un producto, logro o desempeño que demuestra los aprendizajes, saberes, capacidades y niveles de dominio, alcanzados, por cada estudiante, a lo largo de una unidad o del curso, pudiendo ser de tres tipos:

- Un producto, logro o desempeño, que muestra o prueba la realización de una tarea o actividad (realizadas en clase o fuera de ella) y que no necesariamente constituye un desafío para cada estudiante, pero que es el insumo para continuar los aprendizajes.
- Un producto, logro o desempeño, que muestra o prueba procesual que se elabora a lo largo de varias sesiones de trabajo, en las que va dando cuenta de la manera en que cada estudiante va construyendo nuevos aprendizajes, y por ende, va adquiriendo, desarrollando o fortaleciendo las capacidades a las que abona este curso, por lo que su construcción o representa en desafío para el estudiantado.
- Un producto, logro o desempeño, que muestra o prueba, denominada final o integradora, donde el estudiantado muestra sus experiencias, nuevos aprendizajes, capacidades y niveles de dominio alcanzados, por el estudiantado, a lo largo del curso. En su construcción, las evidencias de actividad o proceso son un insumo, igual, que algunas evidencias de otros cursos, por lo que representa un reto para el estudiantado, (de ahí la importancia del trabajo colegiado en reuniones de academia) quien aprende a gestionar sus tiempos para paulatinamente ir elaborando durante el semestre.

Aunado a lo anterior, es importante la utilización de instrumentos variados entre los que se incluyen listas de cotejo, rúbricas, guías de observación, registro anecdótico, diario de trabajo, escala de actitudes, preguntas sobre el procedimiento, exámenes, entre otros, de manera que permitan evaluar para cada actividad o producto propuesto no sólo el producto final sino también el desempeño durante el proceso de aprendizaje en cada unidad.

Dado que la evaluación será formativa y sumativa, para valorar de manera continua el proceso de apropiación de las habilidades informáticas, así como las actitudes éticas y profesionales en el uso de las tecnologías en los ambientes educativos en procesos diferenciados, se propone que el estudiantado normalista genere evidencias con diversos niveles de concreción y articulación donde integren actitudes y habilidades que constituyen las capacidades de los dominios del Plan de Estudios 2022.

Se sugiere recuperar y analizar evidencias de las experiencias de aprendizaje, mediante portafolios, rúbricas, trabajos prácticos, ejercicios de clase, exposiciones, autoevaluación, entre otros. La finalidad es lograr la transferencia de conocimientos con la comunidad educativa para transformar el mundo que les rodea.

Evidencias de aprendizaje

Como se señala arriba, las evidencias muestran el logro de los dominios y capacidades propuestas en el curso, la intención es contar con la certeza de su alcance, donde se resignifique el sentido del vínculo pedagógico desde el uso de las tecnologías en la educación, así como replantearse el hecho educativo a partir de dimensionar el papel de las TICCAD como herramientas necesarias para la enseñanza y el aprendizaje.

La evidencia integradora posibilita que en la academia del semestre contemplen su uso como una herramienta para el manejo transversal de los contenidos temáticos correspondientes a los diversos espacios de estudio donde se requiera del diseño de actividades didácticas conforme a los planes y programas vigentes de Historia en secundaria o media superior.

Aunque este curso, contempla o propone los tres tipos de evidencia, a continuación, se presenta el concentrado sólo, de las evidencias finales de cada unidad, y la evidencia integradora del curso, cada docente titular o en colegiado, podrá modificar, retomar o sustituir de acuerdo con los perfiles cognitivos, las características, al proceso formativo, y contextos del grupo de normalistas que atiende.

Curso: Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida: su pedagogía y didáctica

Unidad de aprendizaje	Evidencias	Descripción	Instrumento	Ponderación
Unidad I	Infografía digital sobre los EVA.	Mezcla de imágenes con textos organizados didácticamente que muestran las ideas claves sobre los EVA. Para diseñar se recomienda emplear el Jamboard	Lista de cotejo o rúbrica.	10%
Unidad II	Entorno Auto-Organizado de Aprendizaje	Diseño de un Entorno Auto-Organizado de Aprendizaje considerando la Metodología SOLE y la Realidad Aumentada	Rúbrica, lista de cotejo, Este producto de trabajo puede ser colaborativo.	20%
Unidad III	Estrategia digital para el aprendizaje, diseñada en función al Modelo híbrido	Utilización de los diseños de actividades didácticas elaborados en otros espacios curriculares, integrando como herramienta el uso de las estrategias de aprendizaje híbrido (B Learning, M Learning, S Learning, U Learning).	Rúbrica y lista de cotejo que contenga información relativa a las 3 formas de evaluación (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación).	20%
Evidencia integradora	Web didáctica-PLE	Diseño de una Web Didáctica como Entorno Personalizado de Aprendizaje (PLE) que recupere las modalidades de B Learning, M Learning, S	Rúbrica y lista de cotejo que contenga información relativa a las 3 formas de evaluación (autoevaluación, coevaluación y	50%

		Learning, U Learning y recursos de Realidad	heteroevaluación).	
		Aumentada, así como		
		otros productos		
		elaborados en el transcurso de las unidades de aprendizaje del presente espacio curricular y el que le antecede		

Unidad de aprendizaje I. Culturas digitales y entornos virtuales de aprendizaje

Presentación

Esta unidad de aprendizaje pretende que el estudiantado conozca el potencial académico de las culturas digitales como espacio de aprendizaje, a partir de la identificación de los beneficios y riesgos al trabajar la educación desde un entorno digital, lo que implica reconocer la importancia de la tecnología y su impacto en el manejo de la información.

El desarrollo de los contenidos contribuirá a identificar los entornos virtuales como el conjunto de herramientas TICCAD que facilitan el aprendizaje y que suelen formar un espacio donde alumnos y maestros pueden interactuar de forma remota, llevando a cabo la acción educativa en modalidad híbrida y a distancia considerando el equipamiento y características de cada contexto educativo.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Reconocer el potencial educativo de las culturas digitales, a partir de identificar las características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) como alternativa para la atención educativa híbrida y a distancia en diferentes contextos y escenarios en los que se lleva a cabo el aprendizaje y enseñanza de la Historia sea en el nivel de secundaria o media superior.

Contenidos

- Conocimiento de las culturas digitales.
- Entornos virtuales: adaptándonos a nuevas herramientas.

Estrategias, actividades y recursos para el aprendizaje

Se propone motivar al estudiantado a realizar búsquedas en fuentes digitales, sobre los temas de la unidad, para ello, se recomienda organizar al grupo en pequeños equipos e indicarles que buscarán materiales en diferentes sitios web, con la consigna de que no deberán repetirse, ello dinamiza al grupo en sus

búsquedas. Es probable que lleven materiales de fuentes no confiables o de dudosa procedencia, se recomienda, éstos sean utilizados didácticamente para abordar los criterios de selección y búsqueda de información, el propósito es seleccionar materiales a revisar en el seminario al mismo tiempo que se apoya el desarrollo de habilidades de investigación documental, en este caso, es deseable destinar una sesión para depurar y organizar dicho material, de acuerdo a los criterios de: relevancia, naturaleza de contenidos, la actualización de contenidos, su nivel de especialización, la autenticidad de quienes la producen, su propósito, origen, accesibilidad y formato, entre otros.

Como punto de partida, se recomienda, la identificación de conocimientos previos con relación a las culturas digitales y los entornos virtuales de aprendizaje, para tal fin se sugiere, invitar al grupo para que narren por escrito, sus experiencias con las TICCAD durante la pandemia, estas experiencias pueden ser compartidas en plenaria, destacando los aprendizajes relacionados con las diferentes herramientas tecnológicas, de tal manera que se pueda construir un diagnóstico sobre lo que sabe y sobre las herramientas digitales que maneja

Tema: Conocimiento de las culturas digitales

Con la herramienta de Mentimeter o WhatsApp realizar una nube de ideas en torno a las concepciones de cultura digital y los beneficios o riesgos para la intervención educativa utilizando las TICCAD, para arribar a nociones preliminares, para ello, se sugiere que, durante este proceso, cada docente titular del curso lleve al grupo a la necesidad de buscar información, mediante algunas preguntas, por ejemplo:

- ¿A qué se refiere el término culturas digitales?
- ¿Por qué son importantes las culturas digitales?
- ¿Cómo han utilizado las culturas digitales?
- ¿Cuáles son las características de las culturas digitales?
- ¿Para qué sirven las culturas digitales?
- ¿De qué manera influyen las culturas digitales en la vida cotidiana?
- ¿Qué importancia tienen las culturas digitales en la educación?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las culturas digitales en general?
- ¿Las culturas digitales sustituirán a la escuela?

- ¿Cuáles son los desafíos de utilizar las culturas digitales en la enseñanza y aprendizaje de la Historia en secundaria y media superior?

Se sugiere, que el estudiantado, aborde una discusión en torno a las preguntas anteriores, para ello, dado que es seminario, por equipos pueden revisar distintos materiales para su discusión en plenaria, sin embargo, en caso de no contar con materiales, se recomienda realizar una lectura comentada crítica, sobre los siguientes materiales:

- La tercera ola: la importancia de la tecnología y su impacto en el manejo de la información.
- Marco Raúl Mejía Jiménez: Revolución Industrial de Cuarta Generación y Educación

Con objeto, de que, los materiales, anteriores no queden, en un ejercicio de lectura resumen de comprensión, es importante, fomentar en el estudiantado, su pensamiento crítico, para tal final se recomienda, solicitar que de manera individual estructure tres preguntas, sea de textos propuestos por el grupo, o de los materiales sugeridos, procuren socializar dichas pregunta para detonar su análisis en algún chat grupal, es importante, invitar al estudiantado, a que resguarde sus reflexiones en algún repositorio personal para la evidencia de la unidad.

Para este tema, es importante que cada estudiante, pueda conceptualizar el término de culturas digitales, las ventajas y desventajas en educación, sus características y principales influencias en la vida cotidiana.

Tema: Entornos virtuales: adaptándonos a nuevas herramientas para la educación

Se sugiere, iniciar el tema, recuperando los saberes previos del diagnóstico inicial, para que, a partir de ello, solicitar al estudiantado la exploración algunos EVA que funcionan en varias comunidades educativas, por ejemplo:

- <http://atutor.ca/>. Muy colaborativo
- <https://chamilo.org/es/> Sigue siendo libre
- <https://www.docebo.com/doceboCms/>También software libre (Licencia GPL)
- <http://www.claroline.net/> También libre
- <https://www.sakaiproject.org/> Libre y especialmente diseñado para

universidades

Se recomienda, recuperar la experiencia de la exploración en una lluvia de ideas y paulatinamente, se sugiere introducir algunas interrogantes sobre los EVA, por ejemplo:

- ¿Qué son?
- ¿Cuáles son sus características?
- ¿De qué otra manera se les conoce?
- ¿Cuáles son sus funciones?
- ¿Cuál es su propósito?
- ¿Cómo se distribuyen?
- ¿Qué enfoque tienen?
- ¿Cuál es su utilidad?
- ¿Qué servicios ofrecen?
- ¿Cuáles serán las ventajas de utilizarlos en la enseñanza y aprendizaje de la Historia en secundaria y media superior?

Con objeto, de aproximarse a responder las cuestiones anteriores, se sugiere organizar al grupo en equipos, con objeto de volver a explorar los EVA y utilizando las herramientas digitales sistematizan sus respuestas, en algún organizador gráfico digital. Posteriormente, se recomienda, revisar la bibliografía sugerida del curso y la proporcionada por el estudiantado, a fin de contrastar sus respuestas con la literatura, e identificar cinco ideas claves detectadas en los videos o materiales digitales. Solicite elaboren conclusiones.

En caso, de que el grupo no cuente con las condiciones para contar con mayor literatura, se sugiere revisar los siguientes materiales:

- Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. Análisis crítico de los entornos virtuales de aprendizaje de Zurita Cruz Carlos Eduardo, Zaldívar Colado Aníbal, Sifuentes Ocegueda Ana Teresa y Valle Escobedo Rocío Mabeline (2020).
- Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí. (2022)
- Los Entornos *Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA)*. Definición de

Entorno o Ambiente de Aprendizaje

Considerando las conclusiones de cada equipo, se sugiere, leer las siguientes afirmaciones y en colectivo reflexionar sobre sus ventajas, desventajas y desafíos de utilizarlos con la población adolescente y juvenil:

Como todas las innovaciones tecnológicas, los entornos virtuales siguen y seguirán evolucionando, expertos aseguran que a mediano plazo se comenzará a implementar esta nueva generación de espacios que buscarán ir más allá del simple administrador de aprendizaje para convertirse en entornos que fomenten el aprendizaje dando las siguientes posibilidades:

- Mayor flexibilidad gracias a la mayor difusión y uso de los estándares de programación.
- Se podrán personalizar
- Permitirán integrar aplicaciones o herramientas externas.
- Profundizará en la integración con las analíticas del aprendizaje.
- Podrán vincularse con redes sociales y en general, con aspectos vinculados con la educación presencial o híbrida

Para concluir, se sugiere que en forma colaborativa diseñar una infografía empleando Jamboard con las ideas principales. De los EVA

Evaluación de la unidad

Derivado de las actividades, se anotan las evidencias y criterios de evaluación, por lo que es importante recordar al profesorado que: el proceso formativo comienza cuando cada estudiante tiene claridad sobre los resultados del aprendizaje deseado y sobre la evidencia que mostrará dichos aprendizajes, de ahí la importancia de que los criterios del desempeño y las características de las evidencias sean conocidos por el estudiantado desde el inicio del curso. Este cuadro se elabora tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que atiende el curso, conformados en el ser, ser docente y hacer docencia.

Evidencia	Criterios de evaluación
Infografía con las ideas principales sobre los EVA.	<p>Saberes docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualiza la denominación de culturas digitales. • Explica las características e impactos de las culturas digitales en la sociedad. • Señala los riesgos y desafíos de la utilización de las culturas digitales en la enseñanza y aprendizaje de la Historia en secundaria y media superior. • Caracteriza los EVA. • Explica las ventajas y desventajas de los EVA en la educación. • Ejemplifica, sus explicaciones con alguno de los EVA. <p>Saberes hacer docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el Jamboard, en su infografía. • Redacta de acuerdo con las reglas gramaticales y ortográficas. • Incluye títulos y subtítulos para agilizar la lectura. • Demuestra su capacidad de síntesis en el manejo de la información. • Incorpora elementos visuales relevantes a los EVA (íconos, ilustraciones o dibujos, gráficas, imágenes, tipografías). • Utiliza al menos tres colores, en su infografía que atraen su lectura.

	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza, al menos dos tipos de fuentes tipográficas. • Utiliza los espacios de manera estratégica, dejando algunos en blanco, para dar aire al texto y facilitar su lectura. • Logra armonía y simplicidad en el diseño de la infografía. <p>Saber ser y convivir docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refleja creatividad y originalidad en su infografía. • Utiliza de manera crítica los recursos y herramientas de las culturas digitales en sus procesos de actualización e investigación. • Cumple de manera responsable con los compromisos del equipo. • Participa en redes de colaboración. • Mantiene una actitud responsable, ética y profesional en el uso académico de las redes sociales con la comunidad educativa.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Bibliografía

Todas las fuentes de información son sugeridas, por lo que cada titular del curso puede cambiarlas o enriquecerlas.

Bibliografía básica

Desueza-Delgado, A., Mesén-Meneses, P. A., Diaz-Porras, J. A., & Alfaro-Salas, H. (2023). Los entornos virtuales de aprendizaje (eva) de educación secundaria: retos y desafíos. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 7(15), 20–31. <https://doi.org/10.53877/rc.7.15.2023070103>

- Díaz, F. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 4(10), 3-21. Doi: 10.1016/S2007-2872(13)71921-8
- Hernández, L. Y. C. (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 23(1), 150-160.
- Hernández Ponce Erika Adriana, Laura Isabel López Meralaura, Mendoza Ledesma Néstor Vicente, Mawyin Cevallos Francisco Antonio y Demera Zambrano Aleyda Epifanía. (2022) *Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, Ciudad de México, México. ISN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio, 2022, Volumen 6, Número3 p 1511, en: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2309>
- Mayorga Núñez, V. G., & Llerena Novoa, F. M. (2021). Rol de la familia en la educación virtual del nivel inicial. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 5(e), 23-41. <https://acortar.link/Byzwsc>
- Roncancio Becerra Claudia Yaneth (2019) *Los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA). Definición de Entorno o Ambiente de Aprendizaje*, páginas 90-100, en *Evaluación de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA)* de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) Mediante la Adaptación y Aplicación del Sistema Learning Object Review Instrument (Lori), Tesis Doctoral, Universitat de les Illes Balears, en: <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>
- Sánchez-García, J.M. y Toledo Morales, P. (2018). "Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la enseñanza de historia". *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 78, 8-32, <http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/ptoledo.pdf>
- Zurita Cruz Carlos Eduardo, Zaldívar Colado Aníbal, Sifuentes Ocegueda Ana Teresa y Valle Escobedo Rocío Mabeline (2020) Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. Análisis crítico de los entornos virtuales de aprendizaje. *Utopía y praxis latinoamericana*, vol. 25, núm. Esp.11, págs. 33-47, 2020, Universidad del Zulia en: <https://www.redalyc.org/journal/279/27964922003/html/>

Bibliografía complementaria

- Bustos Sánchez, Alfonso, y Coll Salvador, César. (2010). *Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis*. Revista mexicana de investigación educativa, 15(44), 163-184. Recuperado en 12 de enero de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009&lng=es&tlng=es.
- Ibaceta Vergara, Claudia Paola, & Villanueva Morales, Camila Fernanda. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno*. Perspectiva Educacional, 60(3), 132-158. <https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>
- Rubio-Pizzorno, S., & Montiel Espinosa, G. (2021). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje construidos socialmente con Herramientas de Autor de GeoGebra*. Innovaciones Educativas, 23(34), 213-227. <https://doi.org/10.22458/ie.v23i34.3432>
- López-Menchero, V.M. y Ramiro, R. (2015). La arqueología virtual como recurso para la comprensión del paisaje cultural. Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 81, 41-44.
- Miralles, P., Gómez, C.J. y Monteagudo, J. (2019). Percepciones sobre el uso de recursos TIC y «mass-media» para la enseñanza de la historia. Un estudio comparativo en futuros docentes de España-Inglaterra. Educación XX1, 22(2), 187-211. doi: 10.5944/educXX1.21377
- Uribe, A. (2020). Cultura digital emergente y prácticas educativas expandidas: reflexiones desde Platóhedro. Folios, 51, 117-127. doi: 10.17227/folios.51-9577
- Urquidi, A. C., Calabor, M. S. y Tamarit, C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21, e22, 1-12. https://doi.org/10.24320/redie.2019_21.e22.1866

Recursos de apoyo

- Adell, J. y Castañeda, L. (2013). *El ecosistema pedagógico de los PLEs*. [Video]. YouTube.

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/30409/2/capitulo2.pdf>



Castañeda, L. (2013). *El ecosistema pedagógico de los PLEs*. En L. Castañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/6ofBxpMtJzQ>



Do Campo, D. (2009). *La Tercera Ola según Alvin y Heidi Toffler*. Grupo Interamericano de Reflexión Científica. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.reflexioncientifica.com.ar/09_GIRC_037.pdf&ved=2ahUKEwjUkKHHrYf8AhXLkIkEHbm5CEcQFnoECDkQAO&usg=AOvVaw1sTjs4B0JK2SzPOVzqvQS9



López-Gómez, E. (2016). *En torno al concepto de competencia: un análisis de fuentes. Profesorado. Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*. 20. 311-322. INTEF. (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente - septiembre 2017. *Que son las Competencias Digitales Docentes* (2020) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/EaOx87np0Ck>

Mejía J. Marco Raúl (2019) Marco Raúl Mejía Jiménez: Revolución Industrial de Cuarta Generación y Educación, en: Octubre 2019, [Video] La olla, sazón pública, en: <https://losmuros.org/852/marco-raul-mejia-jimenez-revolucion-industrial-de-cuarta-generacion-y-educacion/>



Udearroba [@udearrobaeducacionvirtual]. (2019,). *Entornos virtuales de aprendizaje*. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=wloWM_r5yR0



Udearroba [@udearrobaeducacionvirtual]. (2019, agosto 26). *Entornos virtuales de aprendizaje*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=wloWM_r5yR0

Unidad de aprendizaje II. Pedagogía y didáctica de los entornos virtuales de aprendizaje

Presentación

Durante la pandemia, la educación remota (ER), generó, la expansión de la educación virtual a nivel mundial, por lo que cada vez son más las plataformas de aprendizaje siendo las más desafiantes las dirigidas a población adolescente y juvenil.

En esta unidad de aprendizaje se pretende que el estudiantado normalista comprenda los fundamentos pedagógicos y didácticos de los entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y exploren diferentes alternativas de plataformas digitales identificando sus principales características, funciones y posibilidades para el trabajo educativo en el nivel de secundaria o media superior, a fin de que esté en condiciones de seleccionar la mejor plataforma.

Así mismo, la revisión de los contenidos temáticos promueve el acercamiento a recursos propios de la Realidad Aumentada y a la metodología SOLE como alternativas para la intervención docente y el uso de las TICCAD en la enseñanza y aprendizaje de la Historia en secundaria y media superior, mediante el diseño de una propuesta de trabajo que permitan una atención educativa diversificada e innovadora en beneficio del aprendizaje de las y los alumnos de secundaria y media superior.

Propósito de la unidad de aprendizaje

El estudiantado normalista comprende los fundamentos pedagógicos y didácticos de los entornos virtuales de aprendizaje, mediante la exploración y análisis de las características de diferentes plataformas digitales, con objeto de que desarrollen sus habilidades para su diseño y aplicación en la enseñanza y aprendizaje de la Historia en secundaria y media superior

Contenidos

- Un entorno virtual de aprendizaje y sus necesidades.
- Introducción a la realidad aumentada en la educación.
- Aprendizaje colaborativo, metodología SOLE e identidad docente digital.

Estrategias, actividades y recursos para el aprendizaje

Igual que en la unidad anterior, se recomienda la identificación de conocimientos previos con relación a los contenidos de la unidad.

Tema: Un entorno virtual de aprendizaje y sus necesidades

Considerando los contenidos de la unidad I, se recomienda motivar al estudiantado a desarrollar sus habilidades digitales, solicitándoles preparar un Cmaptools sobre las características, funciones, ventajas y desventajas las principales plataformas de educación a distancia tales como: moodle, classroom, edmodo, classdojo, twiducate, Luca, Smile and learn, Edelvives digital, Yo aprendo en casa SM, o Classroom Magazines, entre otras; como herramientas educativas digitales y precisar cuál de ellas es la más conveniente para trabajarse en educación secundaria o media superior, conforme a su experiencia durante las observaciones en diversos contextos educativos.

Con objeto de identificar las necesidades pedagógicas, se recomienda, organizar al grupo en equipos para que:

Recuperen de los contenidos de los cursos: *Teorías del desarrollo y aprendizaje en la primera infancia* (del primer semestre) y *Neuroeducación, desarrollo emocional y aprendizaje en la primera infancia* (de este semestre).

Revisen los materiales o textos que el grupo consiguió, al inicio del curso, y que estén relacionados con los aspectos pedagógicos, desafíos o retos, que implica el trabajo con los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el nivel de secundaria y media superior, por ejemplo, pueden abordar las siguientes lecturas:

“La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. Tecnología en Marcha.”

“Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia”

Se sugiere, que, con base en a su experiencia obtenida en las observaciones en diversos contextos educativos, los textos revisados y los contenidos de los cursos referidos, cada equipo, construya una narrativa que plasme: los fundamentos pedagógicos de los EVA dirigidos a la población adolescente y juvenil, los desafíos que representan para las y los docentes, así como para las familias.

Tema. Introducción a la realidad aumentada en educación

Para iniciar este tema, se recomienda recuperar las experiencias y saberes del grupo respecto a la realidad aumentada, mediante una lluvia de ideas, para ello, se proponen preguntas como, por ejemplo:

- ¿Qué es la realidad aumentada?
- ¿Cómo funciona la realidad aumentada?
- ¿Cómo puede apoyar en el aula escolar?

Se sugiere, nombrar a alguien que registren las respuestas del grupo, con objeto de que sean contrastadas con algunos materiales digitales, que les proporcionen conocimiento en relación a las preguntas planteadas. por ejemplo:

- “Aplicación de realidad aumentada centrada en el niño como recurso en un ambiente virtual de aprendizaje”.
- “Realidad Aumentada en Educación”

Observar en contextos educativos o familiares qué utilidad se le da a la realidad aumentada, elaborando una descripción, posteriormente realizar la impresión y uso del Cubo Merge para aplicarla en diferentes contextos con adolescentes y jóvenes, documentando sus reacciones al interactuar con dicha herramienta, analizando la pertinencia de su uso en algunos de los contenidos a abordar en el nivel educativo.

Tema. Aprendizaje colaborativo, metodología SOLE e identidad docente digital

Se recomienda, continuar con los mismos equipos de la actividad anterior, y solicitar al estudiantado investigar y responder de manera colaborativa un cuestionario en Google Docs acerca de:

- ¿Quién es Sugata Mitra y su relevancia en la educación?,
- ¿A qué se refiere el supuesto de Educación Mínimamente Invasiva?,
- ¿Qué son los Entornos Auto Organizados de Aprendizaje?,
- ¿Qué función juegan las preguntas en el Aprendizaje Auto - Organizado y qué características deben observar?
- ¿Cuál es la función de cada docente
- ¿Qué papel juega el “error” en la experiencia de aprendizaje del alumnado en esta propuesta pedagógica?

Recuperar en sesión plenaria los hallazgos del estudiantado para elaborar conclusiones preliminares sobre la propuesta educativa de Sugata Mitra.

Revisar de manera colaborativa en pequeños equipos los textos

“La dimensión social en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual el caso de la UOC” la Guía SOLE “Cómo implementar Entornos de Aprendizaje Auto-Organizado en tu Comunidad”

Elaborar y compartir con la comunidad estudiantil de su institución un TikTok o Podcast destacando las características principales del aprendizaje colaborativo y las fases de trabajo de los Entornos Auto-Organizados de Aprendizaje.

Se sugiere, como cierre de la unidad, que, por equipos, diseñen un Entorno Auto-Organizado de Aprendizaje tomando en cuenta las siguientes características:

- Describe el contexto donde se podría implementar (Comunidad en la que se inserta su escuela de práctica, institución, currículum y grupo específico) y recuerda que este SOLE puede ser el inicio, el desarrollo o el cierre de un gran proyecto ¡Solo deja que el aprendizaje ocurra!,
- Diseña la Historia o inducción al proyecto considerando la integración de recursos de la realidad aumentada y formula la pregunta,
- Describe cómo se realizará el proceso de investigación (Dónde, quiénes, qué recursos, duración y estrategias de acompañamiento),
- Formula tus estrategias de evaluación
- No olvides registrar tus fuentes de consulta en formato APA 7.

Evaluación de la unidad

Derivado de las actividades, se anotan las evidencias y criterios de evaluación, por lo que es importante recordar al profesorado que: el proceso formativo comienza cuando el estudiantado tiene claridad sobre los resultados del aprendizaje deseado y sobre la evidencia que mostrará dichos aprendizajes, de ahí la importancia de que los criterios del desempeño y las características de las evidencias sean conocidos por el estudiantado desde el inicio del curso. Este cuadro se elabora tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que atiende el curso, conformados en el ser, ser docente y hacer docencia.

Como evidencia final de la unidad, se sugiere, la construcción de escenarios y experiencias de aprendizaje en ambientes híbridos, utilizando metodologías incluyentes y participativas que favorezcan el desarrollo educativo de la población adolescente y juvenil de la secundaria y la educación media superior.

Evidencia	Criterios de evaluación
Entorno Auto-Organizado de Aprendizaje	<p>Saber docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refleja una concepción de aprendizaje centrado en la población adolescente y juvenil. • Aplica fundamentos pedagógicos en el diseño de su entorno. • Considera la naturaleza y características del contenido a enseñar. • Considera la zona de desarrollo próximo, en su entorno. <p>Saber hacer docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe el proceso metodológico de investigación • Considera las características del grupo. • Incluye actividades para identificar los saberes previos del alumnado de secundaria o de media superior. • Considera las carencias, del alumnado. • Explicita claramente las tareas del aprendizaje a realizar. • Explicita claramente los contenidos y materiales. • Redacta claramente las intencionalidades u objetivos. • Considera las Infraestructura y facilidades existentes. • Explicita la distribución de tiempos. • Integra recursos de la realidad aumentada y su pregunta. • Incluye preguntas para que el alumnado, descubra, intercambie y sea espontáneo.

	<ul style="list-style-type: none">• Incluye una diversidad de recursos y objetos de aprendizaje.• La intervención docente es limitada.• Transfiere la responsabilidad del aprendizaje a la población adolescente y joven.• Considera actividades que responden a las características del perfil del grupo.• Explícita las estrategias de acompañamiento.• Señala las estrategias de evaluación.• Registra sus fuentes de consulta en formato APA 7. <p>Saber ser y convivir docente</p> <ul style="list-style-type: none">• Muestra una actitud crítica.• Demuestra su compromiso con sus colegas.• Valora la diversidad del grupo, al que dirige su entorno.• Trabaja de manera colaborativa y respetuosa.• Despierta la curiosidad y creatividad del alumnado y sus colegas.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Bibliografía

Todas las fuentes de información son sugeridas, por lo que cada titular del curso puede cambiarlas o enriquecerlas

Bibliografía básica

Aguilar Gordón, Floralba del Rocío. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 213-223. [https://dx.doi.org/10.4067/S0718-](https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213)

[07052020000300213](https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213) y en:

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052020000300213

Alegria Blázquez Sevilla (2017). *El presente manual ha sido desarrollado por el Gabinete de Tele-Educación del.* (2017). Upm.es. https://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada_Educacion.pdf



Bezares Molina, Francisco Gabriel, Toledo Toledo, Guadalupe, Aguilar Acevedo, Francisco, y Martínez Mendoza, Eduardo. (2020). *Aplicación de realidad aumentada centrada en el niño como recurso en un ambiente virtual de aprendizaje.* *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(1), 88-105. Epub 16 de septiembre de 2020. <https://doi.org/10.32870/ap.v12n1.1820>

Emiliusvgs. (2021, agosto 2). *Merge Cube - Tu aliado en la educación online (Merge Explorer & Filtros) EN CAPTIONS* (video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IWkwe33mL1s&t=9s>



- López-Menchero, V.M. y Ramiro, R. (2015). La arqueología virtual como recurso para la comprensión del paisaje cultural. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 81, 41-44.
- Miralles, P., Gómez, C.J. y Monteagudo, J. (2019). Percepciones sobre el uso de recursos TIC y «mass-media» para la enseñanza de la historia. Un estudio comparativo en futuros docentes de España-Inglaterra. *Educación XXI*, 22(2), 187-211. doi: 10.5944/educXX1.21377
- Moreira-Segura, C; Delgadillo-Espinoza, B. (2014) *La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. Tecnología en Marcha*. Vol. 28, N° 1, Enero-Marzo Pág 121-129, en: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v28n1/0379-3982-tem-28-01-00121.pdf>
- Monteagudo-Fernández, J., Rodríguez-Pérez, R.A., Escribano Miralles, A. & Rodríguez-García, A.M. (2020). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre la enseñanza de la historia, a través del uso de las TIC y recursos digitales. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(2), 67-79, en: <https://revistas.um.es/reifop/article/view/417611/281951>
- Moreno, M. (2019, marzo 15). ¿Cómo incluir la realidad aumentada en clase? *EDUCACIÓN* 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/incluir-la-realidad-aumentada-en-clase/>



Merengue paper. Cloudfront.net. <https://d2jiwn6hmqpb5n.cloudfront.net/wp-content/uploads/2020/06/04140125/Merge-Cube-sjabloon.pdf>



Prácticas educativas en entornos Web 2.0 - Carlos Castaño.pdf. (s/f). Google Docs. Capítulo 3
<https://drive.google.com/file/d/1BQHDdPzdpLLuqQpV1ICkRXVY0pKVrkUc/view>



Pérez-Mateo (2010). La dimensión social en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual el caso de la UOC.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=90996>

Ponce Mera, P., y Arroyo Vera, Z. (2022). *Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial.*

Revista De Investigación En Tecnologías De La Información, 10(20), 18-27.
<https://doi.org/10.36825/RITI.10.20.002> y en:
<https://riti.es/index.php/riti/article/view/27>

Sánchez-García, J.M. y ToledoMorales, P. (2018). "Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la enseñanza de historia". Aposta. *Revista de Ciencias Sociales*, 78, 8-32,
<http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/ptoledo.pdf>



Subirá, M. P.-M. (2010). *La dimensión social en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual: el caso de la UOC*. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado el 3 de enero de 2023, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=90996>



Sugata, P., Ganador, M., & Ted, P. (2010). *Cómo implementar Entornos de Aprendizaje Auto-Organizado en tu Comunidad*. Soleargentina.org. Recuperado el 3 de enero de 2023, de <http://www.soleargentina.org/solekit/SOLEToolkit%20Version%20Final.pdf>



Viewer, M. O. (n.d.). Merge Object Viewer - Apps on Google Play. Google Play.

Retrieved January 5, 2023, from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MergeCube.ObjectViewer>

Vaillant Denise y Manso Jesús (2019) *Orientaciones para la Formación Docente y el Trabajo en el aula: Aprendizaje Colaborativo*. Publicación realizada por SUMMA, en colaboración con Fundación La Caixa, en: https://panorama.oei.org.ar/_dev2/wp-content/uploads/2019/05/APRENDIZAJE-COLABORATIVO.pdf

Bibliografía complementaria

- Carrasco Rodríguez, Antonio, et al. "R5229 Gamificar la Historia: experiencias educativas presenciales y online". En: Satorre Cuerda, Rosana (coord.). Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2020-21 = Memòries del Programa de Xarxes-I3CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària. Convocatòria 2020-21. Alacant: Universitat d'Alacant, 2021. ISBN 978-84-09-34941-8, pp. 2223-2241, en: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/120949/1/Memories-Xarxes-I3CE-2020-21_132.pdf
- Cózar-Gutiérrez, R. y Sáez-López, J. M. (2017). *Realidad aumentada, proyectos en el aula de primaria: experiencias y casos en ciencias sociales*. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 6(1), 165-180. <https://doi.org/10.21071/edmetec.v6i1.5813>
- Gisbert Cervera M., Adell Segura Jordi, Rallo Moya R. y Bellver Torlà A. (2018). *Entornos Virtuales De Enseñanza-Aprendizaje: El Proyecto Get*. Cuadernos de Documentación Multimedia, 24-35. <https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/59135>
- Marín-Díaz, V.; Cabero-Almenara, J. y Gallego-Pérez, O. (2018). *Motivación y realidad aumentada: alumnos como consumidores y productores de objetos de aprendizaje*. Aula Abierta, 47(3), 337-346. https://doi.org/10.17811/aula_abierta.47.3.2018.337-346
- Mesquida, M. C. y Pérez, A. (2018). *Estudio de APPs de realidad aumentada para su uso en campos de aprendizaje en un entorno natural*. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (62). <https://doi.org/10.21556/edutec.2017.62.1017>

Recursos de apoyo

Head Start:

<https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/es/entornos-de-aprendizaje/articulo/recursos-para-entornos-de-aprendizaje-preescolar>

Didácticas apoyadas en entornos virtuales de aprendizaje [Video] en:
https://www.youtube.com/watch?v=u_hGhgn6ovQ, minuto 41:54

Sugata Mitra YouTube · TED2013 [Video] en:
https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud?language=e=es

Versión Completa. “Las grandes respuestas de la educación YouTube: Aprendemos Juntos 2030-21” may 2018, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=VW31eOorx-I>

Unidad de aprendizaje III. Modelos de aprendizajes híbridos e innovación educativa

Presentación

Por la contingencia del COVID-19, vivida a nivel mundial, la educación como derecho humano se vio afectada por la suspensión de las actividades académicas presenciales. Para contrarrestar las consecuencias y seguir ofreciendo el servicio educativo, el ámbito educativo atravesó por una transformación inédita relativa a los métodos y estrategias de enseñanza y aprendizaje, donde la Enseñanza Remota (ER), los Entornos virtuales (EV), la Educación a distancia o en Línea fueron los medios más viables para llegar al logro de los propósitos académicos, quedando, la experiencia como un insumo latente para considerarse aun cuando se retorna a clases en modalidad presencial.

Es de reflexionarse el hecho de que no se puede reemplazar la experiencia de asistir a una clase presencial, donde entramos en contacto con colegas y docentes, pero el modelo de aprendizaje híbrido, también, es una estrategia efectiva que al combinar diferentes modalidades pueden favorecer, de manera efectiva, los aprendizajes del estudiantado. En ese sentido, se considera relevante, incluir en la formación inicial de docentes, espacios curriculares que desarrollen las habilidades digitales del manejo de las herramientas tecnológicas, con el propósito de que las y los futuros docentes estén en condiciones de crear estrategias pedagógicas adaptables a los diferentes contextos y realidades, en este caso, del nivel de secundaria y media superior.

Es por ello que, ante las nuevas condiciones posibles de trabajo con los grupos de nivel del nivel de secundaria y media superior, se considera relevante que el estudiantado normalista conozcan y aprendan sobre los Modelos de aprendizaje híbridos: B Learning (Blended Learning), M Learning (Mobile Learning), S Learning (Social Learning), U Learning (Ubiquitous Learning); y los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE), dado que estos consisten en incorporar en los diseños de las clases que se realizan con metodologías tradicionales, innovadoras formas de enseñanza multimedia basadas en recursos de las TICCAD que se encuentran en los MOOC, intranet, foros, redes sociales, etc.

Dadas sus ventajas, el aprendizaje híbrido hace posible el adaptarse a la realidad tecnológica actual que se encuentra en los contextos educativos y entiende a las nuevas tecnologías como recursos de gran provecho para auxiliar el aprendizaje del estudiantado; ya que no se limitan únicamente a la forma tradicional de enseñanza y aprendizaje, sino que se establecen formas diversas de combinar

los hechos y de herramientas a utilizar para complementar el aprendizaje de forma constructiva y colaborativa. Logrando con ello una construcción del conocimiento, más que una transferencia del mismo; adicionalmente facilita la comunicación entre docente y estudiante, en cuanto a tiempo y espacio, promoviendo con ellos una comunidad de aprendizaje.

Propósito de la unidad de aprendizaje

El estudiantado normalista caracteriza los Modelos de Aprendizajes Híbridos y los Entornos Personalizados de Aprendizaje (PLE) como herramientas de innovación, a partir de la exploración, análisis y evaluación de su pertinencia, para su implementación en la enseñanza y aprendizaje de la Historia.

Contenidos

- El modelo de aprendizaje híbrido y sus sistemas de enseñanza.
- Estrategias digitales para el aprendizaje: B Learning, M Learning, S Learning, U Learning.
- Entornos Personalizados de Aprendizaje (PLE)

Estrategias, actividades y recursos para el aprendizaje

Igual que en las dos unidades anteriores, se sugiere la activación de conocimientos previos, en este caso, considerando los contenidos de las unidades anteriores, además los relativos al modelo de aprendizaje híbrido, las estrategias digitales para el aprendizaje y los entornos personalizados de aprendizaje. Esta unidad, también es otra oportunidad para seguir reflexionando sobre las narraciones elaboradas al inicio del curso, en torno a la experiencia de la enseñanza remota

Tema: El modelo de aprendizaje híbrido y sus sistemas de enseñanza

Se sugiere, que derivado de las narraciones sobre las experiencias educativas experimentadas durante la pandemia, se le solicite al estudiantado, plasmar sus ideas, en un organizador gráfico que incluya: fortalezas y debilidades, para ello, se sugieren algunas preguntas, por ejemplo:

- ¿Cómo me organicé durante las clases en la enseñanza remota, para

tener espacio en línea para entregar tareas, realizar las actividades solicitadas, guardar recursos o materiales complementarios?

- ¿Cómo se organizaron mis profesores, durante las clases en la enseñanza remota, para que tuviéramos un espacio en línea para entregar tareas, realizar actividades, guardar recursos o materiales complementarios?
- ¿Cuáles fueron las opciones que tuvimos para comunicarnos con el profesorado?
- ¿Cómo se comunicaba el profesorado con el grupo?
- ¿Cómo gestioné el tiempo mediante el uso de las tecnologías digitales?
- ¿De qué manera resolví las dudas o dificultades para usar algún software que utilizaban mis docentes?

En plenaria, se sugiere, invitar a que se compartan algunos de estos productos, y a partir de ello, motivar al grupo a Identificar los diversos modelos de enseñanza que fundamentan la educación híbrida, sus herramientas y necesidades, para ello, podrán indagar, en los materiales clasificados, al inicio del curso, o en la bibliografía sugerida, por ejemplo, podrían:

- Revisar la proyección del video: En qué consiste la educación híbrida,
- Analizar el artículo, Aprendizaje híbrido: Aportes para el desarrollo pedagógico de una educación en modalidad presencial-virtual de González (2020),
- Revisar el video Modelos pedagógicos, Estrategias de Aprendizaje Virtual
- El video Diseño instruccional para la educación virtual

Se trata, de que identifiquen la participación de los actores educativos, la concepción de aprendizaje, su organización, el papel docente, luego, en equipos, podrán contrastar con su experiencia educativa, y reflexionar sobre el tipo de modelo que vivieron, sus expectativas, fortalezas y debilidades.

Con la intención de elaborar un tríptico y socializar en clase, que destaque aspectos, que, desde su perspectiva docente titular del curso, se requieran para la enseñanza y el aprendizaje, en los modelos híbridos. En esta perspectiva, se recomienda analizar, en equipos, los siguientes capítulos del libro “La Hibridualidad en Educación Superior,” material, que, si bien está dirigido a la educación superior, proporciona elementos pedagógicos actuales, y ayudan a identificar los desafíos profesionales a los que se enfrentará el estudiantado al egresar de la normal y comenzar a ejercer la docencia y la actualización

permanente de docentes:

- Capítulo: III Hibridualidad: el futuro de la Educación Superior
- Capítulo IV Modelo Educativo de la Hibridualidad,
- Capítulo V El Diseño Pedagógico de la Hibridualidad, y
- Capítulo VI, La Docencia en la Hibridualidad

Es recomendable, promover el diálogo en equipos pequeños, utilizar las herramientas digitales para registrar sus conclusiones a las que arriben, durante, el análisis de estos textos se sugiere, enfatizar, de manera individual y colectiva, en los siguientes puntos:

- Componentes pedagógicos de la Hibridualidad,
- La transformación de los roles de docentes y estudiantes
- El papel que tienen docentes y estudiantes en la hibridualidad
- Por qué los dispositivos móviles favorecen la aplicación de las pedagogías críticas digitales
- Importancia de la multiliteracidad en el diseño de nuevos escenarios de aprendizaje, para una educación incluyente

Una vez concluidos, sus trípticos, en plenaria comparten sus productos y arriban a conclusiones, sobre los desafíos que tendrán en el futuro como docentes de Historia en secundaria y media superior, destacando sus propias necesidades de formación.

Tema. Estrategias digitales para el aprendizaje: B Learning, M Learning, S Learning, U Learning.

Solicitar a las y los estudiantes que de forma individual lleven a cabo una búsqueda de información sobre los conceptos de: E Learning, B Learning, M Learning, S Learning, U Learning; logrando con ello tener conocimientos básicos de cada uno, para después formar 5 equipos de trabajo, donde buscarán información más detallada sobre uno de los temas para elaborar una presentación al respecto. Aunado, a ello, se sugiere analizar los siguientes materiales:

- La ponencia Modelo y estrategias para una educación a distancia efectiva,

- Sesión 2 Estrategias de aprendizaje en línea - Seminario TIC - 2a. temporada [Video] UNAM
<https://www.youtube.com/watch?v=x6O8Wlui9R0>

Es importante enfatizar en las diferencias de las estrategias adecuadas para potenciar el aprendizaje, ubicando el papel docente, la mediación tecnológica, el papel del estudiantado.

Después de realizar la presentación de cada modelo, solicitar a los equipos que en función de las características de cada una de las estrategias presentadas, enlazarlo con alguna actividad diseñada en los cursos de: Historia de México (1876-1940), Guerras mundiales (Siglo XX), Género, diversidad e inclusión y Estrategias de trabajo docente y saberes pedagógicos, integrándose como una muestra de dicha estrategia digital para el aprendizaje.

Tema. Entornos Personalizados de Aprendizaje (PLE)

Explorar el documento “Qué es un entorno personal de aprendizaje o PLE y cómo desarrollarlo” que les proporcionen los conocimientos en relación con:

- ¿Qué es un entorno personal de aprendizaje (PLE)?
- ¿Cómo se puede aplicar en el aula?
- ¿Qué es Google Lens?
- ¿Cómo funciona Google Lens?
- ¿Cómo puede apoyar en el aula de secundaria o media superior?
- El estudiantado normalista interacciona con esta App de forma individual
- Detectar Google Lens en sus dispositivos
- Descargar el App en sus celulares en caso de no tenerlo
- Identificar ventajas y desventajas de Google Lens en el trabajo académico

Se sugiere, que en equipos de 4 integrantes realicen un ejercicio de extraer una imagen de algún libro que deseen utilizar como cita y usarla en algún texto, bajo las características del aparato crítico del APA 7, tomando evidencia fílmica para después compartirlo.

Compartir en equipo su definición sobre un Entorno Personal de Aprendizaje y las experiencias al trabajar con la aplicación de Google Lens, con la intención de establecer criterios generales para el diseño de un espacio virtual que permita o

promueva experiencias de autoformación en las y los estudiantes.

Evaluación de la unidad

Es importante recordar al profesorado que: el proceso formativo comienza cuando cada estudiante tiene claridad sobre los resultados del aprendizaje deseado y sobre la evidencia que mostrará dichos aprendizajes, de ahí la importancia de que los criterios del desempeño y las características de las evidencias sean conocidos por el grupo, desde el inicio del curso.

Como evidencia final de la unidad, se propone el diseño de una Estrategia digital para el aprendizaje, diseñada en función al Modelo híbrido, que consiste en la utilización de actividades elaboradas en otros cursos del semestre integrando como herramienta el uso de las estrategias de aprendizaje híbrido (B Learning, M Learning, S Learning, U Learning) y en la medida, incluir un Entorno Personal de Aprendizaje con la aplicación de Google Lens;

Se propone, que este producto sea la oportunidad para la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación, para ello, se recomienda más una rúbrica y una lista de cotejo.

En el cuadro siguiente, se presenta la evidencia y sus criterios de evaluación, que fue elaborado tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que abona el curso, en tres saberes: ser docente y hacer docencia.

Evidencia	Criterios de evaluación
Estrategia digital para el aprendizaje, diseñada en función al Modelo híbrido que cumpla con las necesidades latentes del nivel secundario o media superior	<p>Saber docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los tipos de estrategias: didácticas y digitales. • Refleja el dominio de los componentes pedagógicos de un modelo híbrido. • Considera, los Entornos Personalizados de Aprendizaje (PLE) en su estrategia. <p>Saber hacer docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea y utiliza materiales didácticos virtuales. • Recupera los recursos con los que

	<p>cuenta la comunidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorece la reflexión y el aprendizaje de los contenidos de Historia, en el alumnado de secundaria y media superior. • Incluye claramente los componentes pedagógicos. • Incluye estrategias didácticas de aprendizaje y estrategias de enseñanza. • Considera la diversidad de su grupo, con enfoque inclusivo. • Utiliza estrategias digitales para el aprendizaje: B Learning, M Learning, S Learning, U Learning. • Participa en la coevaluación del producto de sus colegas con realimentaciones en tres aspectos: fortalezas, oportunidades de mejora y sugerencias. <p>Saber ser y convivir docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza de manera crítica los recursos y herramientas de las culturas digitales en sus procesos de actualización, investigación y participación. • Participa en redes de colaboración. • Mantiene una actitud responsable. • Realimenta de manera respetuosa el producto de sus colegas. • Demuestra su creatividad en el diseño de su estrategia.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Bibliografía

Todas las fuentes de información son sugeridas, por lo que cada titular del curso puede cambiarlas o enriquecerlas.

Bibliografía básica

AHYU. (2020,). *Entornos virtuales de aprendizaje y Herramientas Educativas Innovadoras*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/PaCLHVRe8Cg>



Avello Martínez, R. (n.d.). *Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning: Claves para su implementación efectiva*. SciELO Chile.

Retrieved January 5, 2023, from <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052016000100017>



Burbules, N. (2011,). *aprendizaje ubicuo burbules*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/GbWdQCMS4VM>



Carrasco Rodríguez, Antonio, et al. "R5229 Gamificar la Historia: experiencias educativas presenciales y online". En: Satorre Cuerda, Rosana (coord.). Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2020-21 = Memòries del Programa de Xarxes-I3CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària. Convocatòria 2020-21. Alacant: Universitat d'Alacant, 2021. ISBN 978-84-09-34941-8, pp. 2223-2241, en: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/120949/1/Memories-Xarxes-I3CE-2020-21_132.pdf

Crosetti, B., y Salinas, J. (n.d.). *Blended learning, más allá de la clase presencial*. Redalyc. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.redalyc.org/journal/3314/331455825011/331455825011.pdf>



Diseño instruccional para la educación virtual. (020, March 24). YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=OVeupLfuaU>



El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. (2020, January 17). Vista de El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.lamjol.info/index.php/multiensayos/article/view/9331/10705>

Estrategia de Aprendizaje Virtual. (2020, April 24). YouTube. Retrieved January

5, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=AgX4oJJ1ZyQ>

Fernández, Y. (2021,). *Google Lens: todo lo que puedes hacer con la aplicación de*



Google. Xataka. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.xataka.com/basics/google-lens-todo-que-puedes-hacer-aplicacion-google>



Freire, I. P. (2014,). *Aprendizaje Ubicuo*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/KfZVvV-7nNQ>



García Martínez, A. (en.). *Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. SciELO Cuba. Retrieved January 5, 2023, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142015000300006

González, Dulfay Astrid (2020). *Aprendizaje híbrido: aportes para el desarrollo pedagógico de una educación en modalidad presencial- virtual*, https://issuu.com/dulfayastridgonzalez/docs/modelo_de_aprendizaje_h_brido



Google. (2022,). *Google Lens - Apps on Google Play*. Google Play. Retrieved January 5, 2023, from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.ar.lens>



Google for Education. (n.d.). *Home*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://teachercenter.withgoogle.com/>



Guadalajara, U. d. (n.d.). *Home*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/ithSsgY5PH8>



INNOVA. (n.d.). *Home*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <http://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/index>

Herrera Márquez, Alma X. y Montero Alférez Ma. Concepción (2021) *La hibridualidad en educación superior*. UNAM, FES Zaragoza, octubre de 2021. Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, en: https://www.zaragoza.unam.mx/wp-content/Portal2015/publicaciones/libros/csociales/Hidridualidad_b.pdf



Luna L., G. (2020, August 6). *Educación Híbrida / ¿Qué es? / ¿Cómo funciona? / Nueva Escuela Mexicana*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/UXRIMCCAYTE>



R., S. P. (n.d.). *Home*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from

<https://youtu.be/sloPKOtmJOg>

Requena Negrón Ifigenia Alejandra Emperatriz (2023) (2023) *Modelo y estrategias para una educación a distancia efectiva*, Revista de Cognición 37, Fundación Latinoamericana para la Educación a Distancia, Revista Científica del Instituto Latinoamericano de Investigación Educativa (FLEAD), en: http://www.cognicion.net/index.php?option=com_content&view=article&id=437:modelos-y-estrategias-para-una-educacion-a-distancia-efectiva&catid=175:ponencias



Romero, S. (2018,). *Entornos flexibles para el aprendizaje: B-Learning | TECHNO REVIEW. International Technology, Science and Society Review*

/Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad. GKA Ediciones - Egora. Retrieved January 5, 2023, from <https://doi.org/10.37467/gka-revtechno.v7.317>

Sesión 2 Estrategias de aprendizaje en línea - Seminario TIC - 2a. temporada [Video] UNAM <https://www.youtube.com/watch?v=x6O8Wlui9R0>



Universidad de Guanajuato. (2019,). *Qué es un entorno personal de aprendizaje o PLE y cómo desarrollarlo*. Nodo Universitario. Retrieved January 5, 2023,

from <https://nodo.ugto.mx/repositorio/que-es-un-entorno-personal-de-aprendizaje-o-ple-y-como-desarrollarlo/>



Vidal, M. (2016, June 3). *MODELOS PEDAGÓGICOS EN LA EDUCACIÓN*

VIRTUAL. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=XA8vVD-n5VM>



Bibliografía complementaria

Arias Arranz, Francisco Manuel (2017) Entornos virtuales de aprendizaje en los centros de educación infantil y primaria, <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/24225>

Ibaceta Vergara, Claudia Paola, y Villanueva Morales, Camila Fernanda. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno*. *Perspectiva Educacional*, 60(3), 132-158. <https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>

Moreno Garay, Fredis Omar, Ochoa Tataje, Freddy Antonio, Mutter Cuellar, Karimen Jetzabel y Vargas de Olgado, Elena Cachicatari (2021) Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19, *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, vol. XXVII, núm. 4, pp. 202-213, 2021, Universidad del Zuli, en: <https://www.redalyc.org/journal/280/28069360015/html/>

- Paniagua-Esquivel, C., Alfaro, R., y Fornaguera, J. (2016). Aporte docente en el diseño de Ambientes Virtuales Colaborativos para educación preescolar. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 27 (52),423-440. ISSN: 0327- 5566. En: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14547610016>
- Rubio-Pizzorno, S., & Montiel Espinosa, G. (2021). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje construidos socialmente con Herramientas de Autor de GeoGebra*. *Innovaciones Educativas*, 23(34), 213-227. <https://doi.org/10.22458/ie.v23i34.3432>
- SCOPEO (2013). Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro. *Scopeo Informe No. 2*. <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/06/scopeoi002.pdf>
- Uribe, A. (2020). Cultura digital emergente y prácticas educativas expandidas: reflexiones desde Plathedro. *Folios*, 51, 117-127. doi: 10.17227/folios.51-9577
- Urquidí, A. C., Calabor, M. S. y Tamarit, C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21, e22, 1-12. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e22.1866>

Recursos de apoyo

- Descubre cómo funcionan los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y qué aportan a la educación, en: <https://rockcontent.com/es/blog/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>
- Ambientes virtuales de aprendizaje. Plataforma Luca, en: <https://www.lucaedu.com/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>
- Conferencia "Didácticas apoyadas en entornos virtuales de aprendizaje EVA", en: <https://www.youtube.com/watch?v=B67IT3Jccgk>
- Conferencias "Plataformas virtuales educativas gratuitas para niños," en: <https://www.youtube.com/watch?v=vLRI0JX4YZw>

Evidencia integradora del curso

Considerando algún grupo de la escuela de las jornadas de prácticas, el estudiantado, diseñará una Web Didáctica como Entorno Personalizado de Aprendizaje (PLE) que recupere las modalidades de B Learning, M Learning, S Learning, U Learning y recursos de Realidad Aumentada, se recomienda, recuperar otros productos elaborados en los cursos del semestre, así como aquellos que se elaboraron en el transcurso de las unidades de aprendizaje del presente espacio curricular, de tal manera que se logre integrar los insumos de apoyo para su futura práctica profesional como una herramienta de trabajo y a su vez este espacio digital sea compartido con las instituciones de secundaria y media superior.

Evidencias	Criterios de evaluación
Web didáctica-PLE	<p>Saber docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las herramientas tecnológicas de las culturas digitales adecuadas para el preescolar <p>Saber hacer docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las oportunidades que ofrecen los planes y programas de estudio para su fortalecimiento y el uso de los recursos educativos como son los libros de texto, las bibliotecas, los espacios escolares, las TICCAD y los medios de comunicación. • Considera partir de sus intereses y con apoyo de sus madres, padres o personas tutoras, considerando el contexto. • Presenta una planeación docente para distintos escenarios de aprendizaje (presencial, virtual e híbrido) desde un enfoque intercultural e inclusivo, de acuerdo con el modelo educativo vigente, dirigido a grupos de escuelas de organización completa o multigrado,

	<p>en contextos urbanos, semi-urbanos, rurales, migrantes e indígenas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incluye estrategias con el uso TICCAD en las modalidades: B Learning, M Learning, S Learning, U Learning. • Incluye ejercicio de realidad aumentada. • Utiliza TikTok o Podcast sobre Entornos Auto- Organizados de Aprendizaje. • Incluye la Gamificación. • Promueve en la población adolescente y juvenil la utilización de las Tecnologías de la información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) para la investigación. • Redacta de manera sencilla de acuerdo con las reglas gramaticales y ortográficas. <p>Saber ser y convivir docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza de manera crítica los recursos y herramientas de las culturas digitales en sus procesos de actualización, investigación y participación. • Participa en redes de colaboración. • Mantiene una actitud responsable. • Realimenta de manera respetuosa el producto de sus colegas. • Demuestra su creatividad en el diseño de su estrategia. • Trabaja en forma colaborativa. • Respeta las ideas de sus colegas. • Fomenta la participación del
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>alumnado de secundaria o media superior.</p> <ul style="list-style-type: none">• Fomenta el respeto entre el alumnado de preescolar, las madres, padres y sus colegas.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Perfil académico sugerido

Nivel académico

Docente que cuente con las habilidades y conocimientos sobre el uso de las herramientas digitales y de pedagogía, necesarios para lograr la transferencia con sus estudiantes normalistas; contando preferentemente con el grado de maestría y experiencia en las TICCAD.

Experiencia docente para:

- Coordinar grupos para la atención diferenciada y movilizar saberes para redefinir la enseñanza.
- Trabajo por proyectos transversales en colaboración con otros docentes.
- Utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de sus estudiantes.
- Experiencia profesional en el ámbito educativo.

Referencias de este programa

ACUERDO número 16/08/22, por el que se establecen los Planes y Programas de Estudio de las Licenciaturas para la Formación de Maestras y Maestros de Educación Básica que se indican. https://www.dgesum.sep.gob.mx/public/normatividad/acuerdos/ANEXO_1

[DEL ACUERDO 16_08_22.pdf](#)

ACUERDO número 16/08/22, Anexo 15 Plan de Estudio de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia. <https://www.dgesum.sep>

Arias Arranz, Francisco Manuel (2017) Entornos virtuales de aprendizaje en los centros de educación infantil y primaria, <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/24225>

Ibaceta Vergara, Claudia Paola, y Villanueva Morales, Camila Fernanda. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno*. Perspectiva Educativa, 60(3), 132-158. <https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>

Hernández Ponce Erika Adriana, Laura Isabel López Meralaura, Mendoza Ledesma Néstor Vicente, Mawyin Cevallos Francisco Antonio y Demera Zambrano Aleyda Epifania. (2022) *Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México. ISN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio, 2022, Volumen 6, Número 3 p 1511, en: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2309>

Herrera Márquez, Alma X. y Montero Alférez Ma. Concepción (2021) *La hibridualidad en educación superior*. UNAM, FES Zaragoza, octubre de 2021. Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, en: https://www.zaragoza.unam.mx/wp-content/Portal2015/publicaciones/libros/csociales/Hidridualidad_b.pdf

Roncancio Becerra Claudia Yaneth (2019) *Los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA). Definición de Entorno o Ambiente de Aprendizaje*, páginas 90-100, en *Evaluación de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA)* de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) Mediante la Adaptación y Aplicación del Sistema Learning

Object Review Instrument (Lori), Tesis Doctoral, Universitat de les Illes Balears, en:
<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>

SCOPEO (2013). Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro. Scopeo Informe No. 2. <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/06/scopeoi002.pdf>