



Licenciatura en Educación Física

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 su didáctica

Tercer 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, 2022
Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

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

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

Índice

Propósito general del curso	5
Cursos con los que se relaciona.....	7
Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso.....	8
Estructura del curso.....	10
Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza	11
Sugerencias de evaluación.....	13
Unidad de Aprendizaje I. Entornos virtuales de aprendizaje.....	17
Unidad de aprendizaje II. Educación Híbrida	25
Unidad de aprendizaje III. Pedagogía y didáctica Transmedia	29
Evidencia integradora del curso	35
Perfil académico sugerido	38
Referencias del programa de estudio	39
Anexo. Rúbricas de evaluación propuestas	43

Propósito general del curso

El curso *Entornos Virtuales de aprendizaje para la educación híbrida su pedagogía y su didáctica* tiene como propósito general que el estudiantado normalista diseñe, implemente y evalúe entornos virtuales de aprendizaje híbridos cimentados en los principios y orientaciones de la Nueva Escuela Mexicana a través de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) para atender las necesidades del contexto educativo, potenciando la enseñanza y el aprendizaje desde una perspectiva pedagógica y didáctica de la Educación Física en sus modalidades presenciales, híbridos y a distancia.

Descripción

El curso *Entornos Virtuales de aprendizaje para la educación híbrida su pedagogía y su didáctica* pertenece al trayecto formativo de Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales; es parte del Currículo Nacional. Ubicado en la fase de profundización en el uso de las tecnologías como parte de las herramientas pedagógicas de las y los docentes, en el tercer semestre de la Licenciatura en Educación Física, siendo de carácter obligatorio, con cuatro horas a la semana y un total de 4.5 créditos, mismos que son alcanzables en 18 semanas de estudio.

Este curso permite dar continuidad a los contenidos estudiados en el curso *Tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje*, donde podrán desarrollar saberes profesionales y digitales para atender las exigencias, tanto sociales como formativas de la o el educador físico, quienes deben tener la capacidad de aprender a desenvolverse profesionalmente en entornos de aprendizaje mediados por la tecnología y a su vez generar estrategias de enseñanza que contribuyan al desarrollo pedagógico de un modelo de diseño instruccional con el apoyo de las TICCAD. Por tal motivo, es importante desarrollar el curso bajo la modalidad de curso-taller, donde el estudiantado podrán tener la oportunidad de conocer, analizar y reflexionar acerca de los principales referentes conceptuales, teóricos y metodológicos, para saber gestionar escenarios de enseñanza y de aprendizaje presencial, a distancia e híbrido, respondiendo creativamente a los escenarios cambiantes en los que desarrolla su profesión docente, los rasgos del perfil de egreso de la licenciatura, sus saberes: pedagógicos, didácticos, científicos y tecnológicos, necesarios en el trabajo colaborativo, incluyente e innovador, a promover en su estudio y ejercicio docente. Nunca como ahora el aprendizaje en escenarios virtuales requiere de la reflexión en torno a sus posibilidades y sus limitaciones en torno a los retos vinculados a incidentes críticos, como lo fue la pandemia o el acceso a la conectividad.

Los contenidos a abordar son: los entornos virtuales de aprendizaje, la educación híbrida, la didáctica y pedagogía transmedia, la educación en línea, la educación a distancia y la educación virtual. Modalidades y características de la educación en línea (E, B, C, M, P, U, T-learning), MOOCs, SPOCs y cursos en línea. Aprendizaje significativo en entornos virtuales de aprendizaje. El diseño instruccional. La ecología del aprendizaje, Learning pills, Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAs), Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs), Tecnologías emergentes y recursos educativos abiertos. Realidad Virtual y Realidad Aumentada. Gestión y Estrategia digital de Entornos Virtuales de Aprendizaje (plataformas educativas), Seguridad y confidencialidad de la información. Storytelling, Transmedia Literacy - Pedagogía Transmedia.

Cursos con los que se relaciona

El curso *Entornos Virtuales de aprendizaje para la educación híbrida su pedagogía y su didáctica* es parte del tercer semestre del currículo nacional base de la malla curricular de la Licenciatura en Educación Física junto con los cursos: *Teorías actuales de la educación física*, *Teorías y modelos de aprendizaje en educación física*, *Intervención didáctico-pedagógica y trabajo docente*, *Planeación y evaluación en la educación física*.

Como puede apreciarse, este curso permite desarrollar saberes y habilidades digitales para construir intervenciones mediadas por entornos virtuales, fomentando un sentido dinamizador de los procesos de aprendizaje y enseñanza significativamente incidiendo en la formación disciplinar y profesional de la licenciatura en educación física.

Luego de haber cursado el curso *Tecnologías digitales para el aprendizaje y enseñanza* articulado con el trayecto formativo *Práctica docente y saber pedagógico* para levantar información, analizar situaciones de aprendizaje para la aplicación de las tecnologías y herramientas digitales de forma innovadora, creativa y segura de acuerdo a las realidades y contextos educativos, este curso integra posibilidades de intervención didáctica y pedagógica en su trabajo docente (curso del mismo semestre).

Responsables del codiseño del curso

Yammir Lopez Brito del Centro de Estudios Superiores de Educación Especializada, Leticia Isabel Fletez Gutiérrez de la Universidad Estatal de Estudios Pedagógicos, Jaime Domínguez Muñoz de la Benemérita Escuela Normal Manuel Ávila Camacho y Leticia Elizabeth Alonso Marín de la Benemérita Escuela Normal Manuel Ávila Camacho y el y las especialistas en diseño curricular Julio Leyva Ruíz, María del Pilar González Islas, Gladys Añorve Añorve 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

Perfil general de egreso

Utiliza las herramientas y tecnologías digitales, para vincularse y aprender, comparte lo que sabe, impulsa a sus estudiantes a generar trayectorias personales de aprendizaje y acompaña su desarrollo y maduración como personas.

Dominios

- Hace intervención educativa mediante el diseño, aplicación y evaluación de estrategias de enseñanza, didácticas, materiales y recursos educativos que consideran a las y los estudiantes, en el centro del proceso educativo como protagonistas de su aprendizaje.
- Planifica, desarrolla y evalúa la práctica docente de acuerdo con diferentes formas de organización de las escuelas (completas, multigrado) y gestiona ambientes de aprendizaje presenciales, híbridos y a distancia.
- 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.
- 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

Un profesional con conocimiento científico y tecnológico sobre el saber disciplinar, pedagógico y didáctico de la educación física, capaz de gestionar una educación de excelencia e innovadora para entender e interpretar el aprendizaje motriz y los procesos de enseñanza del mismo, teniendo como base las tecnologías de empoderamiento y participación.

Sabe contextualizar el proceso de aprendizaje e incorporar contenidos significativos de acuerdo a la madurez de los educandos; es capaz de planificar y desarrollar la práctica docente adaptando las diferentes formas de organización de las escuelas de nivel básico, diseñar ambientes de aprendizaje presenciales, a distancia e híbridos, respondiendo creativamente a los escenarios cambiantes de la educación.

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el enfoque vigente de la educación física en los diferentes niveles educativos, considerando el contexto y las características de las y los estudiantes para lograr aprendizajes sustentables.

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos para propiciar el desarrollo integral de las y los estudiantes.

- Gestionar escenarios de enseñanza y de aprendizaje presencial, a distancia e híbrido, respondiendo creativamente a los escenarios cambiantes de la educación.
- Emplea los estilos de enseñanza y aprendizaje, así como las características de sus estudiantes para generar un clima de participación e inclusión.
- Utiliza información del contexto en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje diversos e incluyentes.
- Promueve relaciones interpersonales sanas que favorezcan convivencias escolares, familiares y comunitarias interculturales e interdisciplinarias.
- Promueve actividades que involucran el trabajo colaborativo para impulsar el compromiso, la responsabilidad y la solidaridad de las y los estudiantes.
- Es capaz de establecer ambientes de aprendizaje en el grupo escolar, en los que prevalece el respeto a los derechos de los niños, niñas y de los adolescentes, para favorecer y estimular en sus estudiantes actitudes de confianza, creatividad y placer por el movimiento, el juego y el deporte escolar, así como el descubrimiento de las capacidades de su cuerpo, lo que fortalece su autonomía personal.

Utiliza la creatividad e innovación pedagógica-didáctica como parte de su práctica docente para el desarrollo integral de las y los estudiantes.

- Implementa la innovación para promover el desarrollo integral en las y los estudiantes.
- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la educación física.
- Utiliza las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD), como herramientas de construcción para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Estructura del curso

En el siguiente gráfico, se identifican las tres unidades de aprendizaje del curso y la secuencia de contenidos, así como, la organización a desarrollar en cada una de ellas a lo largo del semestre. Corresponde al o el docente responsable del curso realizar las adecuaciones que considere pertinente a los aprendizajes de los estudiantes, de acuerdo al contexto en el que realiza su labor y las condiciones socioculturales, de infraestructura y equipamiento tecnológico normalistas.



Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

En el desarrollo, implementación y evaluación de este curso se sugiere planear y operar actividades a través de las reuniones de academia con el fin de acordar proyectos comunes y transversales para dar sentido disciplinar en la Educación Física a este curso.

El curso *Entornos Virtuales para la Educación Híbrida. Su pedagogía y didáctica* pertenece al trayecto formativo Lengua, lenguajes y tecnologías. Se ubica en la fase de profundización como parte del tercer semestre. Además, requiere que los contenidos se vinculen con el trayecto formativo de *Práctica profesional y Saber pedagógico*, así como el trayecto formativo *Formación Pedagógica, Didáctica e interdisciplinar*; al apoyarse del acercamiento a las escuelas de educación básica para identificar problemáticas y diseñar intervenciones mediadas por la tecnología a través de entornos de aprendizaje híbridos para la atención educativa.

Para favorecer la conquista profesional del Licenciado en Educación Física normalista, el profesorado podrá plantear estrategias dinamizadoras de aprendizaje según las motivaciones, necesidades del contexto y características de los estudiantes. Se proponen para este curso algunas sugerencias de evaluación que articulen de manera congruente los objetivos de aprendizaje, los contenidos a revisar, las actividades de aprendizaje-enseñanza y los mecanismos de evaluación correspondientes a los rasgos del perfil de egreso. Es importante que para su operación se mantenga comunicación a través de las academias de tercer semestre y del trayecto formativo a la que pertenece el curso.

El curso se apoya en la flexibilidad del desarrollo curricular con apoyo de dispositivos digitales y plataformas educativas, de tal manera que los contenidos curriculares y situaciones de aprendizaje puedan desarrollarse de manera híbrida sin perder su pedagogía y didáctica particular para estos escenarios.

A pesar de que este curso propone contenido teórico, tiene un énfasis fuerte en su práctica innovadora e inclusiva, la cual coadyuvará el trabajo docente en los patios pedagógicos. Con base en lo anterior, se sugiere trabajar con estrategias colaborativas para propiciar el trabajo con los estudiantes, así como la armonía con las TICCAD a fin de argumentar y contrastar diversos conocimientos adquiridos en semestres anteriores referente a las nuevas tendencias digitales.

Es importante que se consideren los siguientes métodos de enseñanza y aprendizaje, a fin de que opten por el más adecuado para desarrollar el perfil docente de las y los estudiantes normalistas en sus contextos de vida y en consecuencia en los recursos con los que cuentan:

- Aprendizaje por proyectos. Estrategia de enseñanza y aprendizaje en la cual cada estudiante se involucra de forma activa en la elaboración de una tarea-producto (material didáctico, trabajo de indagación, diseño de propuestas y

prototipos, manifestaciones artísticas, exposiciones de producciones diversas o experimentos, etcétera) que da respuesta a un problema o necesidad planteada por el contexto social, educativo o académico de interés.

- Aprendizaje colaborativo. Estrategia de enseñanza y aprendizaje en la que cada estudiante trabaja junto en grupos reducidos para maximizar tanto su aprendizaje como el de sus colegas. El trabajo se caracteriza por una interdependencia positiva, es decir, por la comprensión de que para el logro de una tarea se requiere del esfuerzo equitativo de cada integrante, por lo que interactúan de forma positiva y se apoyan mutuamente. El personal docente enseña a aprender en el marco de experiencias colectivas a través de comunidades de aprendizaje como espacios que promueven la práctica reflexiva mediante la negociación de significados y la solución de problemas complejos.

Sugerencias de evaluación

Para el desarrollo de las actividades de este curso, se sugiere al menos tres reuniones del colectivo docente, para planear y monitorear las acciones del semestre, e incluso acordar un proyecto integrador del semestre. Se recomienda incluir a la práctica docente el uso de las tecnologías y el trabajo colaborativo, en tanto que permiten desarrollar de manera transversal los dominios y desempeños del perfil de egreso.

El curso propone al docente y a los y las docentes en formación diseñar estrategias, herramientas e instrumentos de evaluación que consideren pertinentes para garantizar la conquista de los dominios expresados en el perfil de egreso de la Licenciatura en Educación Física.

Es necesario considerar los lineamientos de las Normas de Control Escolar para responder a los momentos pertinentes de la evaluación, mediante criterios de evaluación precisos, concisos y congruentes con los propósitos esperados.

A través de este curso puede fortalecerse la promoción de la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación en los momentos que se consideren como apropiados tanto por el docente como por sus estudiantes. Se sugiere trabajo de indagación al inicio de cada unidad para luego ir produciendo evidencias de aprendizaje conceptuales, de desempeño, por producto y de orden actitudinal.

Al finalizar cada unidad se propone llevar a cabo ejercicios de coevaluación, autoevaluación y metaevaluación apoyada de actividades metacognitivas, aportaciones de valor completo (ir a la raíz del problema, evidenciar la calidad en la participación, ofrecer diferentes opiniones y sugerir planes de acción, argumentar bien-desarrolladamente, poseer coherencia y sentido común, respetar a otros alumnos, expresar críticas constructivas y enlazar otras áreas de conocimiento).

Será necesario monitorear continuamente el avance por el estudio de los contenidos y ejecución de las actividades con la finalidad de estimular la participación de los estudiantes en cada uno de los proyectos que lleven a cabo, así como fomentar su participación activa, autorregulación, compromiso personal y comunitario.

Además de orientar y retroalimentar a los estudiantes, la evaluación (más que la calificación) exige hacer evidentes las áreas de oportunidad o errores detectados procurando una evaluación socioformativa (apoyado de compañeros y/o grupos de trabajo).

Algunos mecanismos de evaluación que pueden utilizarse son listas de cotejo o verificación, escalas estimativas, rúbricas, observación directa e informes de desempeño.

Al final de este documento se encuentra un Anexo con propuestas de rúbricas de evaluación. Es preciso mencionar solo son un instrumento parcial para la evaluación que apoye con criterios las tareas y evidencias de cada unidad. La evaluación desde un

carácter formativo requiere de acompañar los procesos de aprendizaje del estudiantado para que se evalúe todo su desempeño. Por esta razón es preciso determinar espacios para la coevaluación y la autoevaluación donde las rúbricas pueden ser un punto de referencia.

Evidencias de aprendizaje

En este apartado se sugieren las evidencias de cada unidad de aprendizaje, así como el producto integrador, mismo que el o la docente del curso podrá cambiar, adaptar, modificar o tropicalizar según las necesidades de contexto. La ponderación se define con el 50% de la evaluación para las tres unidades y el otro 50% es la evidencia integradora.

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

Unidad de aprendizaje	Evidencias	Descripción	Instrumento
Unidad I. Entornos virtuales de aprendizaje	Foro virtual - Cuadro PNI	Participación en un foro de discusión haciendo aportaciones de valor completo para elaborar un cuadro PNI (Positivo, Negativo e Interesante) respecto a las diferencias entre educación en línea, educación a distancia y educación virtual.	Rúbrica
	Organizador gráfico interactivo	Mediante un organizador gráfico interactivo distinguir las modalidades y características de la Educación en Línea y a Distancia.	Rúbrica
	Objeto virtual de aprendizaje	Elaboración de un Objetivo Virtual de Aprendizaje que contenga objetivo, contenido, actividad y evaluación, apoyados de las TICCAD y que esté orientado a la Educación Física.	Lista de Cotejo

	Entorno personal de aprendizaje	Construcción de un Entorno Personal de Aprendizaje (para acceder a la información, generar contenido y compartir en comunidad) orientado a la Educación Física.	Rúbrica
Unidad II. Educación Híbrida	Vídeo: experiencia de aprendizaje con story telling	Ayudados de las TICCAD y del Aprendizaje Basado en Vídeo elaboran un cuento motor virtual.	Rúbrica
	Píldora de aprendizaje	Los y las estudiantes elaboran una Learning pill en audio y/o video orientada a una habilidad motora.	Rúbrica
	Flash mob: la nueva escuela mexicana	Los y las estudiantes escenifican coreográfica-mente un FLASHMOB en la escuela apoyados de recursos educativos abiertos y software con fuentes de código abierto fundamentando este, con un mensaje sobre: interculturalidad, equidad de género, inclusión, derechos humanos y/o pensamiento crítico) donde se trabaje la inteligencia colectiva.	Lista de cotejo
	Elaboración de un diseño instruccional (insumo para su evidencia integradora)	Las y los estudiantes elaboran el diseño instruccional de su evidencia integradora (con aprendizaje activo) apoyados en las TICCAD	Rúbrica
Unidad 3. Pedagogía y didáctica transmedia	Podcast	Las y los alumnos elaboran un podcast colaborativo no mayor a 10 minutos donde se aborden el estudio y postura individual. Será necesario diseminar sus trabajos en al menos 3 redes sociales	Rúbrica de evaluación

	<p>Rúbrica de evaluación de su evidencia integradora (nooc)</p> <p>Webinar en equipos: la inclusión digital</p>	<p>aprovechando la transmedialidad.</p> <p>Los y las estudiantes diseñan la rúbrica de evaluación de su evidencia integradora a parte de la revisión de cómo opera un LMS.</p> <p>Con un sentido crítico y por equipos, elaboran un webinar donde discutirán la inclusión digital y la educación física, éste lo divulgarán en al menos 3 redes sociales.</p>	<p>Formato abierto</p> <p>Rúbrica de evaluación</p>
Evidencia integradora	<p>Elaboración de un NOOC (Nano open online course)</p> <p>Informe de desempeño</p>	<p>Las y los estudiantes construyen colaborativamente un Nano curso abierto en línea (entre 1 y 20 horas formativas) apoyándose del diseño instruccional y los recursos con los que han trabajado durante el semestre. Dicho curso articulará alguna dimensión del Enfoque Dinámico Integrado de la Motricidad y la Nueva Escuela Mexicana.</p> <p>Elaboran un informe de desempeño del semestre donde den cuenta de sus saberes declarativos, saberes procedimentales, saberes actitudinales, y meta-saberes con sentido auto-evaluativo tanto de sus desempeños como de sus evidencias y su NOOC.</p>	Rúbrica de evaluación

Unidad de Aprendizaje I. Entornos virtuales de aprendizaje.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Al término de la unidad las y los estudiantes normalistas diferenciarán las modalidades de educación en Línea y a Distancia para fundamentar el diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje Híbrido cimentado en los principios y orientaciones de la Nueva Escuela Mexicana (con pensamiento crítico, inclusiva, intercultural, con perspectiva de género y con enfoque en los derechos humanos) y el campo disciplinar de la Educación Física, utilizando TICCAD a través de la construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje y Entornos Personales de Aprendizaje.

Contenidos

- La Educación en Línea, la Educación a Distancia y la Educación Virtual.
- Modalidades y características de la Educación en Línea y a Distancia.
- Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y Entornos Personales de Aprendizaje (PLE).

Estrategias y recursos digitales para el aprendizaje

Es importante partir de una presentación general del curso de manera que el estudiantado tenga clara la ruta que se llevará para la obtención de los aprendizajes contemplados y valorar cómo es que pueden contribuir a su propio perfil de egreso; posterior a esto, se inicia con la primera unidad partiendo del reconocimiento, el significado y la diferencia entre la Educación en Línea, la Educación a Distancia y la Educación Virtual de manera que tengan en cuenta las posibilidades a las que tienen acceso tanto para sus procesos de aprendizaje como para los procesos de enseñanza que pueden incorporar en sus experiencias de práctica y corroborar las realidades educativas actuales que tendrán que afrontar. Jaume Carbonell (2015) señala la importancia de entender que “hoy en nuestras ciudades la mayor parte de la enseñanza tiene lugar fuera de la escuela. La cantidad de información comunicada por la prensa, las revistas, las películas, la televisión y la radio exceden en gran medida a la cantidad de información comunicada por la instrucción y los textos en la escuela” (p. 21) siendo necesario partir de estas realidades para evolucionar en nuestras estrategias de estudio y de enseñanza.

Una vez identificadas estas características y diferencias entre las formas de la educación ya sea en Línea, a Distancia o Virtual, los estudiantes conocen las Modalidades de la Educación a Distancia y en Línea para poner en práctica los conocimientos adquiridos en el curso anterior del mismo trayecto formativo, donde hagan uso de herramientas digitales para el diseño de propuestas de enseñanza bajo dichas modalidades, por lo que se sugiere que investiguen, ejemplifiquen y compartan lo encontrado a través de diferentes herramientas de colaboración (organizadores gráficos, imágenes interactivas, esquemas, entre otras) donde sea posible disertar opiniones y posturas respecto a las ventajas que proporciona a la enseñanza en general y, de manera específica, en el campo de la Educación Física donde se busque la igualdad de oportunidades para el acceso al conocimiento.

Posteriormente, reconocen los componentes que conforman su propio Entorno Personal de Aprendizaje (herramientas y recursos de aprendizaje) para facilitar sus propios procesos de aprendizaje.

Mediante el uso de herramientas distintas y bajo el conocimiento de diversos entornos virtuales, los estudiantes parten de sus Entornos Personales de Aprendizaje (EPA) para diseñar Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) enfocados al logro de contenidos específicos y contribuir al desarrollo de las competencias del perfil de egreso, considerando las alternativas que brinda su propio contexto de formación académica y el contexto escolar donde sea posible su aplicación. Para ello se sugiere retomar y replantear el reconocimiento de las TICCAD y a partir de su análisis, elaborar su OVA.

Evaluación de la unidad

Evidencias	Descripción	Criterios de Evaluación
Foro virtual - cuadro PNI	Los estudiantes participan en un foro de discusión haciendo aportaciones de valor completo para elaborar un cuadro PNI (Positivo, Negativo e Interesante) respecto a las diferencias entre Educación en Línea, Educación a Distancia y Educación Virtual.	<p>Saber conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca las características y diferencias entre las modalidades de Educación en Línea, la Educación a Distancia y la Educación Virtual para la enseñanza de la Educación Física. • Distingue las diferencias conceptuales entre los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). • Reconoce la importancia del uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en el campo de la Educación Física. • Identifica sus procesos de aprendizaje, herramientas y recursos que conforman su propio Entorno Personal de Aprendizaje (EPA) como parte de su desarrollo profesional. <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características y diferencias entre las modalidades de Educación en Línea, la Educación a Distancia y la
Organizador gráfico interactivo	Mediante un organizador gráfico interactivo distinguen las modalidades y características de la Educación en Línea y a Distancia	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue las diferencias conceptuales entre los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).
Objeto virtual de aprendizaje	Elaboran un Objeto Virtual de Aprendizaje que contenga objetivo, contenido, actividad y evaluación; apoyados de las TICCAD orientados a la Educación Física	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia del uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en el campo de la Educación Física.
Entorno personal de aprendizaje	Construyen un Entorno Personal de Aprendizaje (para acceder a la información, generar contenido y compartir en comunidad) orientado a la Educación Física	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus procesos de aprendizaje, herramientas y recursos que conforman su propio Entorno Personal de Aprendizaje (EPA) como parte de su desarrollo profesional.

Evidencias	Descripción	Criterios de Evaluación
		<p>Educación Virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprovecha las características y diferencias de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para hacer uso de los mismos. • Construye Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) orientados a la Educación Física. • Elabora su propio Entorno Personal de Aprendizaje (EPA) haciendo uso de recursos y herramientas que facilitan sus propios procesos de aprendizaje. <p>Saber ser y estar (Vinculación con la Comunidad)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Considera las condiciones del entorno educativo para elegir la modalidad de enseñanza que permita el logro de los aprendizajes propios y de la comunidad. • Contextualiza el diseño y aplicación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) reconociendo la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje desde un enfoque crítico, inclusivo, intercultural y

Evidencias	Descripción	Criterios de Evaluación
		<p>con perspectiva de género, sabiéndose parte de una comunidad que aprende.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construye Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que fomente la colaboración y comunicación entre los agentes de los procesos de enseñanza y aprendizaje del campo de la Educación Física. • Diseña su propio Entorno Personal de Aprendizaje (EPA) haciendo uso de recursos y herramientas que facilitan sus propios procesos de aprendizaje para acceder a la información, generar contenido y compartir en comunidad, orientado a la Educación Física.

Bibliografía

Se presenta el material bibliográfico básico y complementario para apoyar el estudio de la unidad de aprendizaje número uno.

Carbonell, J. (2015). *Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa*. Barcelona, España: Octaedro. Jara-Roa, D., Ramírez-Montoya, M. S. y Cabezas,

Carlón, M. y C. Scolari (2009), "El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate". Buenos Aires. La Crujía.

Castañeda, Linda; Selwyn, Neil (eds.) (2020). *Reiniciando la universidad. Buscando un modelo de universidad*

- Escotet, Miguel A. Tendencias de la Educación superior a distancia. ILICED, Caracas, p. 22.
- Freire, Juan. *La aceleración del futuro de las universidades*. 6 de abril, 2020.
- Governs, E. (2001). Information for tutors. Documento presentado en sesiones de entrenamiento de POL en el DINKEL Institute. Holanda: Universidad de Twente.
- Govindarajan, Vijay; Srivastava, Anup. *What the Shift to Virtual Learning Could Mean for the Future of Higher Ed*. Harvard Business Review. March 31, 2020.
- Gudiño, S., Ramírez-Montoya, M. S. y Amo, J. (2014). El conectivismo en equipos de aprendizaje a distancia: casos de éxito al implementar proyectos con tecnologías emergentes. En M. E. Prieto; S. J.
- Hodges, Charles; Moore, Stephanie; Lockee, Barb; Trust, Torrey; Bond, Aaron. *The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning*. Educause. March 27, 2020.
- Jenkins, H. (2008), "Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación". Paidós. Barcelona.
- Jubany i Vila, Jordi (2012). *Aprendizaje social y personalizado: conectarse para aprender*. Editorial UOC.
- Kelly, Kevin (2016). *The Inevitable. Understanding the 12 technological forces that will shape our future*. Viking.
- Koopmann, F. K. (2002). Experiential civic learning by using "Projekt: Aktive Bürger". Recuperado de <http://www.jsse.org/2002/2002-2/pdf/koopmann-civic-learning-2-2002.pdf>
- Lederman, Doug. *Will Shift to Remote Teaching Be Boon or Bane for Online Learning? Inside Higher Ed*. March 18, 2020.
- Roa J., Montoya R. y González C. (2015). Tecnologías y pedagogías emergentes instrumentadas en un mooc en la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL). En EDUTEC 2015. Riobamba, Ecuador. Disponible en: <http://hdl.handle.net/11285/611396>
- Martín Barbero, J. (1987), "Comunicación y culturas populares en Latinoamérica". México. G.Gili
- Martín Barbero, J. (1993), "Communication, Culture and Hegemony". London. Sage.
- Moravec, John (2015). *Manifiesto 15*. New York. <https://manifiesto15.org/es/>
- Orihuela, José Luis. *Repensar la universidad en cuarentena*. Medium. 10 de abril, 2020.

- Outliers School. *Rúbricas de autoevaluación en la universidad. Gamificar el rendimiento en tiempo real*. 15
- Pech, y A. Pérez (Eds.), *Technology and Learning: Innovations and Experiences* (pp. 362 - 366). Miami EEUU: Humboldt International University.
- Ramírez-Montoya, M. S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores* (eBook). Monterrey, México: Editorial Digital Tecnológico de Monterrey
- Tam, Gloria; El-Azara, Diana. *World Economic Forum. 3 ways the coronavirus pandemic could reshape education*. March 13, 2020. Torrey, Trust. *The 3 Biggest Remote Teaching Concerns We Need to Solve Now*. Edsurge. Apr 2, 2020.
- Treder, M. (2010). The definition of Emerging Technologies. Recuperado de: <http://ieet.org/index.php/ieet/more/treder20101206>
- UNESCO. 2020. *Distance learning solutions*. Recuperado de: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>
- Universitat Oberta de Catalunya (UOC). *Docencia no presencial de emergencia*. Abril 2020.
- Weller, Martin (2020). *25 Years of Ed Tech*. Au Press. Edmonton.
- World Bank. 2020. *Guidance Note on Remote Learning and COVID-19 (English)*. Washington, D.C.: World Bank Group.
- Wu, Q. (2002). Discussion about active learning of undergraduates. Conferencia presentada en el 2nd

Videos

- Red magisterial. (15 de enero de 2015). ¿Qué es un Entorno Personal de Aprendizaje?. [Archivo de video]. Youtube.. <https://www.youtube.com/watch?v=Z1zJjXp9EcM&t=10s>
- Red magisterial. (19 de octubre 2020). 3. AEFCM. Creación de objetos de aprendizaje en línea. [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=NWJ_XyY8aYw
- INTEF. (22 de mayo de 2015). Vídeo 1.2. Entornos y Redes Personales de Aprendizaje - Ideas clave. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=KEcma8YwLo4>

Sitios Web / Blog

- Fortes, M. (20 de junio 2011). Gobierno de canarias. Blog. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/2011/06/30/entornos-personales-de-aprendizaje-ple/>
- Nardini, C. y Cancio, C. (10 de marzo 2019). Los entornos personales de aprendizaje: una oportunidad para protagonizar experiencias de aprendizaje diverso , autónomo y creativo. Ruta maestra. <https://rutamaestra.santillana.com.co/los-entornos-personales-de-aprendizaje/>
- Ibañez, F. (20 de noviembre de 2020). Educación en línea, Virtual, a Distancia y Remota de Emergencia, ¿cuáles son sus características y diferencias?. Institute for the future of education, Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/diferencias-educacion-online-virtual-a-distancia-remota/>
- Serrano, M. (s.f.) E-Formadores. Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa. http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_oto_10/articulos/angeles_serrano_nov10.pdf

Unidad de aprendizaje II. Educación Híbrida

Propósito de la unidad de aprendizaje

Al término de la unidad las y los estudiantes diseñarán un Entorno Virtual de Aprendizaje híbrido cimentado en los principios y orientaciones de la Nueva Escuela Mexicana (con pensamiento crítico, inclusivo, intercultural, con perspectiva de género y con enfoque en los derechos humanos) y el campo disciplinar de la Educación Física, a través del diseño instruccional y herramientas de código abierto orientados al aprendizaje activo, con la finalidad de vincular su propio saber desde la reflexión de la práctica docente y la innovación tecnológica.

Contenidos

- El diseño instruccional y el aprendizaje activo
- El diseño de Experiencias de aprendizaje: storytelling y píldoras de aprendizaje (learning pills).
- Cooperativismo e inteligencia colectiva: recursos educativos abiertos y software Open Source (fuente o código abierto).
- La arquitectura del aprendizaje y las tecnologías emergentes (NOOC´s, MOOC´s y SPOC´s).

Estrategias y recursos digitales para el aprendizaje

A través de esta unidad, el estudiantado identificará los modelos para el diseño instruccional y las diversas teorías de aprendizaje en las cuales se fundamentan. Acorde a Bruner (1969) el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje. De tal manera que, a través del análisis de estos modelos, los estudiantes normalistas diseñarán su propio Entorno Virtual de Aprendizaje Híbrido cimentado en los principios y orientaciones de la Nueva Escuela Mexicana.

Aunado a lo anterior, los futuros docentes desarrollarán a través del video, diversas estrategias como "Storytelling" y "Píldoras de aprendizaje", que permitirá identificar aquellas herramientas digitales que consideren los aprendizajes de las y los estudiantes como centro del proceso educativo.

Evaluación de la unidad

Evidencias	Descripción	Criterios de Evaluación
<p>Video: experiencia de aprendizaje con storytelling</p> <p>Píldora de aprendizaje</p> <p>Flash Mob: la Nueva Escuela Mexicana</p> <p>Elaboración de un diseño instruccional (insumo para su evidencia integradora)</p>	<p>Apyados de las TIC CAD y del Aprendizaje Basado en Video elaboran un cuento motor virtual.</p> <p>Los y las estudiantes elaboran una Learning pill en audio y/o video orientadas a una habilidad motora.</p> <p>Los y las estudiantes diseñan e implementan una coreografía que favorezca las capacidades perceptivo - motoras a través de un FLASHMOB en la escuela, apoyados de recursos educativos abiertos y software con fuentes de código abierto fundamentando este con un mensaje sobre: interculturalidad, equidad de género, inclusión, derechos humanos y/o pensamiento crítico) donde se trabaje la inteligencia colectiva.</p> <p>Las y los estudiantes elaboran el diseño instruccional de su evidencia integradora (con aprendizaje activo) apoyados en las TICCAD.</p>	<p>Saber conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica herramientas y tecnologías para el diseño de recursos didácticos que consideren los aprendizajes de las y los estudiantes, en el centro del proceso educativo. Reconoce las culturas digitales, usa sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo y definir trayectorias personales de aprendizaje, compartiendo lo que sabe. <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> Planifica, desarrolla y evalúa ambientes de aprendizaje presenciales, híbridos y a distancia a través del diseño instruccional con apoyo de las TICCAD. Diseña, aplica y evalúa estrategias de enseñanza a través de recursos educativos digitales que consideran a las y los

		<p>estudiantes, en el centro del proceso educativo como protagonistas de su aprendizaje.</p> <p>Saber ser y estar (vinculación con la Comunidad)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza procesos de educación inclusiva a través de las tecnologías, • considerando el entorno sociocultural de las y los estudiantes.
--	--	---

Bibliografía

Se presenta el material bibliográfico básico y complementario para apoyar el estudio de la Unidad de Aprendizaje 2.

Adell, J, y Castañeda L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vásquez (Coord.), Tendencias emergentes en educación con TIC (pp. 13-32). Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.

Amaro de Chacín, Rosa. (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. *Investigación y Postgrado*, 26(2), 93-128. Recuperado en 17 de marzo de 2023, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872011000200004&lng=es&tlng=es.

Cobo, Cristóbal (2019). *Acepto las condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales*. Fundación Santillana. Madrid.

Pardo Kuklinski, Hugo (2014). *Opportunity Valley. Lecciones <aún> no aprendidas de treinta años de contracultura digital*. Outliers School. Barcelona.

Pardo Kuklinski, Hugo (2020). *Protopía. La contribución de Outliers School a la evolución de la cultura digital, la educación y los medios en Iberoamérica*. Outliers School. Barcelona.

Pardo Kuklinski, Hugo. *How online networks are shaping higher education*. *World Economic Forum*. May 7, 2015. Silió, Elisa. *Las universidades públicas calificarán con trabajos, preguntas cortas o reflexivas y videoconferencias*. El País. 10 de abril, 2020.

Rebollo, M. (2001). Aprendizaje activo en el aula. Ponencia presentada en las Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática. Valencia, España.

Veletsianos, G. (2010). A definition of emerging technologies for education.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Videos

Flashmob México. (16 de agosto, 2011). ¿Qué es un Flashmob? [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8kacu2j7TpE>

Udearroba. (14 de abril, 2020). El Storytelling y su aplicación en la educación [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZYpuTU1nDUw>

Sitios Web / Blog

Cobo, C., & Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible: Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. <http://www.aprendizajeinvisible.com>

Freire, A. (19 de julio de 2021). ¿Qué es el storytelling? Ejemplos y cómo aplicarlo en tu negocio. Dinahosting. <https://dinahosting.com/blog/storytelling-que-es-ejemplos/>

Glasserman, L. D. (2013). *Aprendizaje activo en ambientes enriquecidos con tecnología. Tecnológico de Monterrey*. Tesis doctoral inédita. <http://catedra.ruv.itesm.mx/handle/987654321/743>

Veletsianos, G. (Ed.) *Emerging technologies in distance education (3- 22)*. Athabasca: University Press. Recuperado del website Temoa: <http://www.temoa.info/node/102367>

Watkins, C. (2003). *Active learning is better learning*. <http://www.excellenceeast.org.uk/uploads/Articles/2010/Mar/Watkins092active.pdf>

Unidad de aprendizaje III. Pedagogía y didáctica Transmedia

Propósito de la unidad de aprendizaje

Al término de la unidad el estudiantado normalista implementará y evaluará un Entorno Virtual de Aprendizaje Híbrido (gestionando un LMS) cimentado en los principios y orientaciones de la Nueva Escuela Mexicana (con pensamiento crítico, inclusivo, intercultural, con perspectiva de género y con enfoque en los derechos humanos) y el campo disciplinar de la Educación Física, a través de los principios de la Pedagogía transmedia y la Analítica del aprendizaje con sentido de inclusión digital.

Contenidos

- Alfabetismo transmedia y ecología del aprendizaje
- L.M.S. (learning management system) y analítica de aprendizaje
- La evaluación a través de la mentorización y redes de trabajo
- Brechas e inclusión digital: alfabetismo de datos, alfabetismo de redes y alfabetismo digital crítico.

Estrategias y recursos digitales para el aprendizaje

A través de estrategias de aprendizaje dinamizadoras, el trabajo de esta unidad del curso puede aprovechar el Aprendizaje Situado (estrategia didáctica que involucra a los participantes en el conocimiento de su realidad más próxima, en la identificación de problemas y conflictos, y en la participación para la solución de los mismos suponiendo la construcción de conocimiento a partir de situaciones reales por medio de las cuales cobran sentido la teoría y la experimentación).

Mediante una pedagogía transmedia a partir de la exposición, análisis y reflexión de medios, materiales de enseñanza y plataformas digitales, se propone una unidad rica en producción de contenidos, construcción de conocimientos y aprendizajes enmarcados en el enfoque didáctico y pedagógico del Plan y Programas de Estudio 2022 de la Licenciatura en Educación Física.

Con la finalidad de que los estudiantes puedan aprovechar la modularidad, usabilidad y convergencia de los recursos digitales se sugiere que elaboren en grupos pequeños de trabajo un Podcast que pueda ser divulgado o diseminado en al menos tres plataformas (redes sociales u otras al alcance del docente y estudiantes) permitiendo el reconocimiento de la potencialidad de la transmedialización de contenidos que implican la ecología del aprendizaje. Además, se busca que confronten, entre los

miembros del grupo, los alfabetismos que exige el siglo XXI y generen conclusiones personales y en colectivo a través del diálogo-discusión.

Por otra parte, se sugiere la organización del grupo para estudiar, analizar, reflexionar y, finalmente, diseñar criterios de evaluación de su producto integrador, un Nano Curso en Línea Abierto (NOOC) a partir de la revisión de cómo se gestiona un LMS (Learning Management System o Sistema de Gestión de Aprendizaje) y tomando en cuenta las analíticas de aprendizaje.

Con un sentido crítico y por equipos, se propone el aprendizaje basado en investigación (estrategia didáctica que tiene como propósito conectar la investigación con la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo la incorporación de los participantes en procesos de investigación reales y basados en métodos científicos fortaleciendo y orientando la búsqueda de información y las habilidades propias de un investigador para construir proyectos con apoyo de distintos medios) con la finalidad de elaborar y transmitir en vivo un webinar donde discutirán sobre la Inclusión digital y la Educación Física en una jornada de diálogos estudiantiles afianzando su compromiso como educador físico a través de entornos híbridos de aprendizaje, para ello se sugiere que los estudiantes normalistas puedan divulgar el contenido en al menos tres redes sociales con fines educativos.

Evaluación de la unidad

Evidencias	Descripción	Criterios de Evaluación
Podcast	<p>Las y los estudiantes elaboran un podcast colaborativo no mayor a 10 minutos, donde se aborde el estudio del tema y asuman una postura individual del mismo. Será necesario diseminar su trabajo en al menos 3 redes sociales aprovechando la transmedialidad.</p> <p>Los y las estudiantes diseñan la rúbrica de evaluación de su evidencia integradora a parte de la revisión de cómo opera</p>	<p>Saber conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualiza los elementos que componen la ecología del aprendizaje. • Identifica las propiedades de los Sistemas de Gestión de Aprendizaje. • Señala las dimensiones de la evaluación a través de la mentorización. • Contrasta elementos que inciden en la brecha digital. • Define con sus propias palabras

<p>Rúbrica de evaluación de su evidencia integradora (nooc)</p> <p>Webinar en equipos: la inclusión digital en la educación física</p>	<p>un LMS.</p> <p>Con un sentido crítico y por equipos, elaboran un webinar donde discutirán sobre la Inclusión digital y la Educación Física, éste lo divulgarán en al menos 3 redes sociales con fines educativos.</p>	<p>qué es un Podcast educativo.</p> <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe en qué consiste una analítica de aprendizaje. • Aplica elementos de la pedagogía transmedia en su práctica educativa. • Construye mediante el lenguaje radiofónico o auditivo mensajes con intención educativa. • Realiza sus producciones en redes de trabajo colaborativo. • Ejercita su actividad didáctica y pedagógica a través de los lenguajes que provee la pedagogía transmedia. • Sustenta su hacer docente mediante un webinar con sentido inclusivo y disciplinar basado en la Educación Física. • Utiliza las redes sociales para la divulgación y/o diseminación de sus producciones académicas. • Válida propuesta de evaluación basadas en las propiedades de un Entorno Híbrido de Aprendizaje. • Recomienda criterios de evaluación para Nano Cursos en Línea (NOOC) con sentido educativo. • Relaciona conceptos y categorías de los Entornos Híbridos de Aprendizaje con desempeños por procesos y productos a través de la evaluación.
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos de la materia en la elaboración de un webinar con sentido inclusivo. • Gestiona redes de trabajo colaborativo en ambientes híbridos y/o virtuales. <p>Saber ser y estar (vinculación con la Comunidad)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las potencialidades de la pedagogía transmedia. • Reconoce las potencialidades de los alfabetismos del siglo XXI. • Considera condiciones de contexto para el trabajo híbrido. • Comparte sus conocimientos y habilidades en redes colaborativas de trabajo. • Muestra sensibilidad ante los desafíos de las brechas digitales y educación inclusiva. • Reflexiona sobre la inclusión digital de manera personal y comunitaria. • Toma conciencia de la realidad educativa de las condiciones por las que pueden atravesar sus alumnos para ser atendidos en un entorno híbrido. • Estimula su raciocinio crítico en compañía. • Afianza su compromiso como educador físico a través de Entornos Híbridos de Aprendizaje.
--	--	--

Bibliografía

Se presenta el material bibliográfico básico y complementario para apoyar el estudio de la Unidad de Aprendizaje 3.

Landow, G. (1995), "Hipertexto. Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología". Barcelona. Paidós.

LeBlanc, Paul. *The Coronavirus: Is This Higher Education's Black Swan Event?* Forbes. March 16, 2020.

Pardo Kuklinski, Hugo; Cobo, Cristóbal (2020). Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia. Outliers School. Barcelona España.

Ramírez-Montoya, M. S. (2013). Casos de formación e investigación en el área del movimiento educativo abierto usando tecnologías emergentes en Latinoamérica. Revista Fuentes, 13, 93-114. Disponible en: <http://catedra.ruv.itesm.mx/handle/987654321/754>

Scolari, Carlos (2008): Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva.

Videos

TedX Talk. (s.f.). Ecología de las interfaces: Carlos A. Scolari at TEDxMoncloa. [video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=CZ_8xeW3Z4s&t=449s

UNED (2014, 23 de mayo). Carlos Scolari. Una ecología de los medios. [video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=GMvt_x-CiDE

OEI. (2015, 8 de febrero). Transmedia y Educación. Carlos A. Scolari. [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TPbDUBiEnWA>

Departamento pedagógico UDV. (2021, 2 de junio). Evaluación del aprendizaje en un entorno híbrido. [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=OTz2PYhLGUU>

Creatubers (2020, 29 de septiembre). Cómo grabar y subir un podcast gratis (guía paso a paso con Audacity y Anchor.fm. [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DyKd-1X9mK0>

Sitios Web / Blog

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). ¿Qué es un Nooc? Disponible en <http://educalab.es/intef/formacion/formacion-en-red/nooc>

Ministerio de Educación y Deportes. Presidencia de la Nación (Argentina). ¿Qué es un NOOC? sobre los nanos cursos abiertos, masivos y en línea. Disponible en: <http://www.educ.ar/sitios/educar/noticias/ver?id=130954&referente=noticias>

Marcosff (2022). Webinar: qué es y cómo hacer uno que genere resultados increíbles <https://www.rdstation.com/blog/es/webinar/>

Evidencia integradora del curso

En esta sección se describen las características de la evidencia integradora, así como sus criterios de evaluación.

Evidencia integradora del curso	Descripción	Criterios de Evaluación
<p>Elaboración de un NOOC (Nano Open On Line Course o Nano Cursos en Línea)</p> <p>Informe de desempeño de</p>	<p>Las y los estudiantes construyen colaborativamente un Nano Curso Abierto en Línea (entre 1 y 20 horas formativas) apoyándose del diseño instruccional y los recursos con los que han trabajado durante el semestre. Dicho curso articulará alguna dimensión del Enfoque Dinámico Integrado de la Motricidad y la Nueva Escuela Mexicana.</p> <p>Elaboran un informe del desempeño del semestre donde den cuenta de sus saberes declarativos, saberes procedimentales, saberes actitudinales, y meta-saberes con sentido auto-evaluativo tanto de sus desempeños, como de sus evidencias de aprendizaje del semestre y su NOOC.</p>	<p>Saber conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define las características y propiedades de un Nano Curso en Línea Abierto. • Identifica los elementos que componen un Nano-curso enriquecido con Píldoras de aprendizaje y otros recursos digitales. • Reconoce las dimensiones de la Nueva Escuela Mexicana y las recupera para trabajar en ella a través de su NOOC. <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esquematiza la estructura de un Nano-curso Abierto en Línea para la Educación Física. • Edifica Objetos Virtuales de Aprendizaje y Píldoras de aprendizaje, mediante el diseño instruccional, para movilizar los saberes a través del NOOC. • Construye un Nano-curso Abierto en Línea para la Educación Física con recursos variados

		<p>digitales congruentes entre sí.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evalúa los procesos de aprendizaje conforme a su propósito apoyado de herramientas digitales. • Elabora un informe de desempeño que le permita autoevaluarse metacognitivamente. • Ejercita su conocimiento de la Educación Física ofreciendo actividades que recuperen el enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad en la Educación Híbrida. <p>Saber ser y estar (vinculación con la Comunidad)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprecia los componentes de la Educación en Línea, Virtual e Híbrida como una oportunidad para reducir la brecha de aprendizajes en contextos específicos. • Reflexiona sobre la importancia de promover y aplicar una educación híbrida inclusiva a través de recursos educativos híbridos concretos. • Colabora con sus compañeros intercambiando puntos de vista, herramientas, métodos, técnicas, recursos y estrategias de
--	--	--

		<p>educación híbrida para el fortalecimiento de sus producciones y su perfil de egreso.</p> <ul style="list-style-type: none">• Considera las situaciones de contexto para ofrecer experiencias de aprendizaje híbrido según estas condiciones.• Adapta las propuestas educativas a situaciones de contexto de forma inclusiva.
--	--	--

Perfil académico sugerido

Nivel académico

Obligatorio: Nivel de licenciatura o Ingeniería, preferentemente maestría o doctorado en el área de conocimiento de las tecnologías digitales y la pedagogía.

Deseable: Experiencia de investigación en el área de Tecnologías de la Información y comunicación, Tecnología educativa, Robótica educativa y afines.

Experiencia docente para:

- Conducir grupos
- Trabajo por proyectos
- Trabajo colaborativo
- Utilizar las TICCAD en los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Gestionar ambientes virtuales de aprendizaje
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes
- Referida a la experiencia laboral en la profesión sea en el sector público, privado o de la sociedad civil.

Referencias del programa de estudio

- Adell, J, y Castañeda L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vásquez (Coord.), Tendencias emergentes en educación con TIC (pp. 13-32). Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Carbonell, J. (2015). Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa. Barcelona, España: Octaedro. Jara-Roa, D., Ramírez-Montoya, M. S. y Cabezas,
- Carlón, M. y C. Scolari (2009), "El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate". Buenos Aires. La Crujía.
- Castañeda, Linda; Selwyn, Neil (eds.) (2020). *Reiniciando la universidad. Buscando un modelo de universidad*
- Cobo, Cristóbal (2019). *Acepto las Condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales*. Fundación Santillana. Madrid.
- Cobo, C., & Moravec, J. W. (2011). Aprendizaje Invisible: Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. <http://www.aprendizajeinvisible.com>
- Escotet, Miguel A. Tendencias de la Educación superior a distancia. ILICED, Caracas, p. 22.
- Freire, Juan. *La aceleración del futuro de las universidades*. 6 de abril, 2020.
- Glasserman, L. D. (2013). Aprendizaje activo en ambientes enriquecidos con tecnología. Tecnológico de Monterrey. Tesis doctoral inédita. Disponible en:<http://catedra.ruv.itesm.mx/handle/987654321/743>
- Governs, E. (2001). Information for tutors. Documento presentado en sesiones de entrenamiento de POL en el DINKEL Institute. Holanda: Universidad de Twente.
- Govindarajan, Vijay; Srivastava, Anup. *What the Shift to Virtual Learning Could Mean for the Future of Higher Ed*. Harvard Business Review. March 31, 2020.
- Gudiño, S., Ramírez-Montoya, M. S. y Amo, J. (2014). El conectivismo en equipos de aprendizaje a distancia: casos de éxito al implementar proyectos con tecnologías emergentes. En M. E. Prieto; S. J.
- Hodges, Charles; Moore, Stephanie; Lockee, Barb; Trust, Torrey; Bond, Aaron. *The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning*. Educause. March 27, 2020.
- International Conference on Education Technology and Computer (ICETC). Shangai, China.

- Jenkins, H. (2008), "Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación". Paidós. Barcelona.
- Jubany i Vila, Jordi (2012). *Aprendizaje social y personalizado: conectarse para aprender*. Editorial UOC.
- Kelly, Kevin (2016). *The Inevitable. Understanding the 12 technological forces that will shape our future*. Viking.
- Koopmann, F. K. (2002). Experiential civic learning by using "Projekt: Aktive Bürger". Recuperado de <http://www.jsse.org/2002/2002-2/pdf/koopmann-civic-learning-2-2002.pdf>
- Landow, G. (1995), "Hipertexto. Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología". Barcelona. Paidós.
- LeBlanc, Paul. *The Coronavirus: Is This Higher Education's Black Swan Event?* Forbes. March 16, 2020.
- Lederman, Doug. *Will Shift to Remote Teaching Be Boon or Bane for Online Learning? Inside Higher Ed*. March 18, 2020.
- Roa J., Montoya R. y González C. (2015). Tecnologías y pedagogías emergentes instrumentadas en un mooc en la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL). En EDUTEC 2015. Riobamba, Ecuador. Disponible en: <http://hdl.handle.net/11285/611396>
- Martín Barbero, J. (1987), "Comunicación y culturas populares en Latinoamérica". México. G.Gili
- Martín Barbero, J. (1993), "Communication, Culture and Hegemony". London. Sage.
- Moravec, John (2015). *Manifiesto 15*. New York. <https://manifiesto15.org/es/>
- Orihuela, José Luis. *Repensar la universidad en cuarentena*. Medium. 10 de abril, 2020.
- Outliers School. *Rúbricas de autoevaluación en la universidad. Gamificar el rendimiento en tiempo real*. 15
- Pardo Kuklinski, Hugo (2014). *Opportunity Valley. Lecciones <aún> no aprendidas de treinta años de contracultura digital*. Outliers School. Barcelona.
- Pardo Kuklinski, Hugo (2020). *Protopía. La contribución de Outliers School a la evolución de la cultura digital, la educación y los medios en Iberoamérica*. Outliers School. Barcelona.
- Pardo Kuklinski, Hugo. *How online networks are shaping higher education*. *World Economic Forum*. May 7, 2015. Silió, Elisa. *Las universidades públicas calificarán*

- con trabajos, preguntas cortas o reflexivas y videoconferencias.* El País. 10 de abril de 2020.
- Pardo Kuklinski, Hugo; Cobo, Cristóbal (2020). Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia. Outliers School. Barc
- Pech, y A. Pérez (Eds.), *Technology and Learning: Innovations and Experiences* (pp. 362 - 366). Miami EEUU: Humboldt International University.
- Scolari, Carlos (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*
- Ramírez-Montoya, M. S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores* (eBook). Monterrey, México: Editorial Digital Tecnológico de Monterrey
- Ramírez-Montoya, M. S. (2013). Casos de formación e investigación en el área del movimiento educativo abierto usando tecnologías emergentes en Latinoamérica. *Revista Fuentes*, 13, 93-114. Disponible en: <http://catedra.ruv.itesm.mx/handle/987654321/754>
- Rebollo, M. (2001). *Aprendizaje activo en el aula.* Ponencia presentada en las Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática. Valencia, España.
- Tam, Gloria; El-Azara, Diana. *World Economic Forum. 3 ways the coronavirus pandemic could reshape education.* March 13, 2020. Torrey, Trust. *The 3 Biggest Remote Teaching Concerns We Need to Solve Now.* Edsurge. Apr 2, 2020.
- Treder, M. (2010). *The definition of Emerging Technologies.* Recuperado de: <http://ieet.org/index.php/ieet/more/treder20101206>
- UNESCO. 2020. *Distance learning solutions.* Recuperado de: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>
- Universitat Oberta de Catalunya (UOC). *Docencia no presencial de emergencia.* Abril 2020.
- Veletsianos, G. (2010). *A definition of emerging technologies for education.* En
- Veletsianos, G. (Ed.) *Emerging technologies in distance education* (3- 22). Athabasca: University Press. Recuperado del website Temoa: <http://www.temoa.info/node/102367>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.*

Watkins, C. (2003). Active learning is better learning. Recuperado de <http://www.excellenceeast.org.uk/uploads/Articles/2010/Mar/Watkins092active.pdf>

Weller, Martin (2020). *25 Years of Ed Tech*. Au Press. Edmonton.

World Bank. 2020. *Guidance Note on Remote Learning and COVID-19 (English)*. Washington, D.C.: World Bank Group.

Wu, Q. (2002). Discussion about active learning of undergraduates. Conferencia presentada en el 2nd

Anexo. Rúbricas de evaluación propuestas

Con la finalidad de facilitar la aplicación de criterios de evaluación para las actividades y evidencias de aprendizaje propuestas en el programa de formación, se ofrecen las siguientes rúbricas de evaluación que pueden ser adaptadas o tropicalizadas según las necesidades formativas tanto de las y los estudiantes como de los grupos en que sitúen las actividades de aprendizaje. Siendo congruentes con los enfoques de una evaluación formativa, es necesario que destine espacios para ejercicios de coevaluación y autoevaluación desde un acuerdo pedagógico conversado al inicio del semestre. Las siguientes rúbricas pueden ser un ejercicio colegiado con todo el grupo, de esta manera no recae en una sola persona la valoración de los aprendizajes o queden como única evaluación final y no procesual.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN CUADRO PNI				
Datos de Identificación	No incluye datos de identificación. 0 puntos	Omite un dato de identificación del trabajo. 1 puntos	Integra la mayoría de los datos de identificación. 2 puntos	Integra todos los datos de identificación 3 puntos
Elabora su cuadro Positivo, Negativo, Interesante	Elabora su cuadro PNI con 2 o menos aspectos positivos, negativos e interesantes 0 puntos	Elabora su cuadro PNI con 3 aspectos positivos, negativos e interesantes 10 puntos	Elabora su cuadro PNI con 4 aspectos positivos, negativos e interesantes 20 puntos	Elabora completo su cuadro PNI con al menos 5 aspectos positivos, 5 aspectos negativos y 5 aspectos interesantes 30 puntos
Evidencia en su trabajo sus conclusiones	No incluye sus conclusiones 0 puntos	Incluye una conclusión muy breve 6 puntos	Incluye una conclusión parcial 8 puntos	Incluye una conclusión completa 10 puntos
Presenta sus argumentos y puntos de vista	No presenta sus argumentos y puntos de vista.	Presenta pocos argumentos y puntos de vista.	Presenta algunos argumentos y puntos de vista.	Presenta suficientes

	0 puntos	10 puntos	20 puntos	argumentos y puntos de vista. 30 puntos
Ortografía y Redacción	Presenta 7 o más errores ortográficos y/o 7 o más errores de redacción. 0 puntos	Presenta de 4 a 6 ortográficos y/o de 4 a 6 errores de redacción. 4 puntos	Presenta de 1 a 3 errores ortográficos y/o de 1 a 3 errores de redacción. 6 puntos	No presenta errores ortográficos y tiene una correcta redacción. 8 puntos
Fuentes de Información	Incluye 1 o más fuentes adicionales al curso, pero no están citadas o referenciadas conforme al formato APA. 0 puntos	Incluye 1 fuente adicional al curso y ésta está citada y referenciada de acuerdo al formato APA. 6 puntos	Incluye 2 fuentes adicionales al curso y éstas están citadas y referenciadas de acuerdo al formato APA. 8 puntos	Incluye 3 o más fuentes adicionales al curso y éstas están citadas y referenciadas de acuerdo al formato APA. 10 puntos
Puntualidad	Entrega con 8 o más días de retraso 0 puntos	Entrega de manera extemporánea de 4 a 7 días de retraso 6 puntos	Entrega de manera extemporánea de 1 a 3 días de retraso 8 puntos	Cumple con la entrega en el tiempo establecido 10 puntos

RÚBRICA DE EVALUACIÓN ORGANIZADOR GRÁFICO				
Datos de Identificación	No incluye datos de identificación. 0 puntos	Omite un dato de identificación del trabajo. 1 puntos	Integra la mayoría de los datos de identificación. 2 puntos	Integra todos los datos de identificación 3 puntos
Análisis de la información	El organizador gráfico no plantea los conceptos básicos; no recupera el contenido. 0 puntos	Indica parcialmente los contenidos elementales del contenido. 10 puntos	Muestra los puntos elementales del contenido de forma sintetizada. 20 puntos	Establece de manera sintetizada las ideas centrales del tema y las relaciones existentes entre sus contenidos. 30 puntos
Organización de la información	Presenta los conceptos, pero no identifica el concepto principal, no agrupa los conceptos ni los jerarquiza de lo general a lo específico; no utiliza apropiadamente las palabras de enlace y proposiciones 0 puntos	Presenta el concepto principal, pero no agrupa los conceptos, no los jerarquiza de lo general a lo específico, no utiliza apropiadamente las palabras de enlaces y proposiciones. 10 puntos	Presenta el concepto central, agrupa los conceptos y los jerarquiza de lo general a lo específico; no utiliza apropiadamente las palabras de enlace y proposiciones. 20 puntos	Presenta el concepto principal, agrupa los conceptos y los jerarquiza de lo general a lo específico apropiadamente; usa palabras de enlace y formas. 30 puntos
Forma Elementos a considerar: 1.- Encabezado 2.- Fuente 3.- Contenidos alineados 4.	Cumple con dos o menos de los seis elementos requeridos. 0 puntos	Cumple con 3 de los seis elementos requeridos. 10 puntos	Cumple con 4 de los seis elementos requeridos. 20 puntos	Cumple con todos los elementos solicitados. 30 puntos

Tamaño de letra adecuados y visibles 5.- Líneas y formas 6.- Párrafos de conclusiones				
Ortografía y Redacción	Presenta 7 o más errores ortográficos y/o 7 o más errores de redacción. 0 puntos	Presenta de 4 a 6 ortográficos y/o de 4 a 6 errores de redacción. 4 puntos	Presenta de 1 a 3 errores ortográficos y /o de 1 a 3 errores de redacción. 6 puntos	No presenta errores ortográficos y tiene una correcta redacción. 8 puntos
Fuentes de Información	Incluye 1 o más fuentes adicionales al curso, pero no están citadas o referenciadas conforme al formato APA. 0 puntos	Incluye 1 fuente adicional al curso y ésta está citada y referenciada de acuerdo al formato APA. 6 puntos	Incluye 2 fuentes adicionales al curso y éstas están citadas y referenciadas de acuerdo al formato APA. 8 puntos	Incluye 3 o más fuentes adicionales al curso y éstas están citadas y referenciadas de acuerdo al formato APA. 10 puntos
Puntualidad	Entrega con 8 o más días de retraso 0 puntos	Entrega de manera extemporánea de 4 a 7 días de retraso 6 puntos	Entrega de manera extemporánea de 1 a 3 días de retraso 8 puntos	Cumple con la entrega en el tiempo establecido 10 puntos

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE			
CRITERIO	Sí	No	Observaciones
1. Posee las indicaciones de la o las actividades.			
2. Cumple totalmente con los requerimientos del trabajo. Descripción clara y sustancial del tema y buena cantidad de detalles.			
3. Se detalla el objetivo (está bien redactado y/o estructurado). Es comprensible.			
4. El contenido se presenta en forma clara, precisa y completa.			
5. Los elementos están bien organizados y enumerados.			
7. Contiene documentos de consulta donde se detallan todos los temas relacionados a la actividad así como las actividades de aprendizaje.			
8. Posee elementos de ayuda (botones o documentos, textos, audios, videos, etc).			
9. Incluye instrumentos y actividades de evaluación			
10. Incluye elementos interactivos (Juegos, test de evaluación, etc).			
11. No presenta errores de ortografía.			

RÚBRICA PARA PLE				
Datos de Identificación	No incluye datos de identificación. 0 puntos	Omite un dato de identificación del trabajo. 1 puntos	Integra la mayoría de los datos de identificación. 2 puntos	Integra todos los datos de identificación 3 puntos
Contenido	El contenido del tema es mínimo; tiene errores en la información que aporta. 0 puntos	Cubre el tema de manera elemental y/o presenta errores en la comunicación del reto y la propuesta. 5 puntos	Cubre el tema de manera básica y la propuesta. Se demuestra la investigación y conocimiento sobre el tema. 10 puntos	Establece de manera clara información del PLE, para generar contenido y compartir en comunidad un tema orientado a la Educación Física. 15 puntos
Construcción	El PLE está mal diseñado. 0 puntos	El PLE está incompleto (menos de tres aplicaciones por segmento) y pobremente organizado. 10 puntos	El PLE está completo (tres aplicaciones por segmento) pero no del todo organizado. 20 puntos	El PLE tiene más de tres aplicaciones organizadas por segmentos. 30 puntos
Envío de la evidencia	Entrega con 8 o más días de retraso 0 puntos	Entrega de manera extemporánea de 4 a 7 días de retraso 6 puntos	Entrega de manera extemporánea de 1 a 3 días de retraso 8 puntos	Cumple con la entrega en el tiempo establecido 10 puntos

RÚBRICA PARA VIDEO: EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE CON STORYTELLING

RÚBRICA PARA STORY BOARD				
Datos de Identificación	No incluye datos de identificación. 0 puntos	Omite un dato de identificación del trabajo. 1 puntos	Integra la mayoría de los datos de identificación. 2 puntos	Integra todos los datos de identificación 3 puntos
Imágenes	No se ofrece ninguna imagen que comunique el mensaje que quiere transmitirse con el vídeo. 0 puntos	Aparecen algunas imágenes para comunicar el contenido del vídeo pero no ofrecen claridad a la hora de presentar aquello que se pretende transmitir. 3 puntos	El storyboard ofrece un montón de imágenes para transmitir aquello que se pretende con el vídeo, pero se hace necesaria una revisión para dotarlas de total claridad. 10 puntos	Las imágenes son adecuadas y comunican de forma precisa el mensaje que quiere transmitirse. 15 puntos
Tiempo	No se hace alusión a ningún tipo de tiempo.. 0 puntos	Aparece alguna alusión al tiempo de las escenas, pero de forma breve. 5 puntos	Aparece el tiempo por escena. 7 puntos	Se detalla el tiempo de cada escena y se detalla. 10 puntos
Contenido	No se ofrece ningún contenido. 0 puntos	Se ofrece algún tipo de contenido pero poco coherente e inconexo entre sí. 5 puntos	Se ofrece el contenido del video pero no quién o el modo de decirlo. 15 puntos	Se ofrece el contenido del video distinguiendo la forma de decirlo como por ejemplo voz en off, y en caso de haber varias personas interactuando

				qué dice cada uno 20 puntos
Encuadres, Planos y secuencias	No aparecen señalamientos de planos, escenas y secuencias. 0 puntos	El story board presente información poco clara para la producción del video 5 puntos	El storyboard es medianamente claro respecto a este criterio 15 puntos	El story board expresa con mucha claridad los planos, escenas y secuencias para la producción del video final 20 puntos
Movimientos de cámara	No aparecen señalamientos de movimientos de cámara. 0 puntos	El story board presente información poco clara para la producción del video en este criterio 3 puntos	El storyboard es medianamente claro respecto a los movimientos de cámara y la narrativa del video 5 puntos	El story board expresa con mucha claridad los movimientos de cámara y la narrativa del video 10 puntos
Transiciones	No aparecen señalamientos de transiciones. 0 puntos	El story board presente información poco clara para la producción del video en este criterio 3 puntos	El story board es medianamente claro respecto al ritmo de edición y transiciones 5 puntos	El story board expresa con mucha claridad las transiciones que utilizará existiendo correspondencia con el ritmo de edición 10 puntos
Música de fondo	No aparece enunciada la música, efectos de sonido y/o voces de los	Sólo aparece mencionada la música a emplear pero no hay detalle en cómo será útil al video	El story board menciona la música que emplea pero no está alineada al	El storyboard es muy claro en la música, efecto de sonidos y voces que emplea y además ésta resulta

	participantes en el video. 0 puntos	3 puntos	contenido de las imágenes 5 puntos	congruente con lo que veremos 10 puntos
Nivel explicativo	No resulta útil ni comprensible cómo se producirá el video final 0 puntos	Es storyboard es confuso y por lo tanto no explica muy bien cómo realizar el video final 6 puntos	El storyboard es medianamente comprensible y presenta dificultades para la realización del video final 8 puntos	El storyboard es totalmente entendible y útil para la realización del video final 10 puntos

RÚBRICA PARA VIDEO				
Datos de Identificación	No incluye datos de identificación. 0 puntos	Omite un dato de identificación del trabajo. 1 puntos	Integra la mayoría de los datos de identificación. 2 puntos	Integra todos los datos de identificación 3 puntos
Contenido	El contenido del reto y la propuesta es mínima; tiene errores en la información que aporta 0 puntos	Cubre el tema de manera elemental y/o presenta errores en la comunicación del reto y la propuesta 5 puntos	Cubre el tema de manera básica y la propuesta. Se demuestra la investigación y conocimiento sobre el tema 8 puntos	Cubre el tema con profundidad con detalles y la propuesta. Se demuestra la investigación y conocimiento profundo sobre el tema 10 puntos
Edición	El VIDEO está mal organizado. 0 puntos	El VIDEO está incompleto y pobremente organizado. 10 puntos	El VIDEO está completo pero no del todo organizado 20 puntos	El VIDEO está bien diseñado y organizado 30 puntos
Calidad de video	No se utilizan diferentes ángulos de la cámara y/o toma. No incluye efectos de sonido. Los efectos visuales y sonoros del video no son variados, nítidos y correctos 0 puntos	Casi no se utilizan diferentes ángulos de la cámara y/o toma. Incluye pocos efectos de sonido. La mayoría de los efectos visuales y sonoros del video no son variados. 10 puntos	Se utilizan algunos ángulos de la cámara y/o toma. Incluye algunos efectos de sonido. La mayoría de los efectos visuales y sonoros del video son variados, nítidos y correctos 20 puntos	Se utilizan diferentes ángulos de la cámara y/o toma. Incluye efectos de sonido. Los efectos visuales y sonoros del video son variados, nítidos y correctos 30 puntos

Originalidad	El video es copia fiel de otro ya existente 0 puntos	La mayor parte del video es copia de un video ya existente. 5 puntos	El video esta basado de manera parcial en videos ya existentes 10 puntos	El video es totalmente auténtico 20 puntos
Duración	Tiene una duración menor a dos minutos y/o mayor a 14 minutos 0 puntos	Excede o está +/- 2 minuto del tiempo establecido (entre 2 y 2:59/ 12.00/14:00. 10 puntos	Excede o está +/- 1 minuto del tiempo establecido (entre 4 y 4:59/ 10.00/11:00 20 puntos	Se apega al tiempo establecido por la convocatoria (5 a 10 minutos) 30 puntos
Envío de la evidencia	Entrega con 8 o más días de retraso 0 puntos	Entrega de manera extemporánea de 4 a 7 días de retraso 6 puntos	Entrega de manera extemporánea de 1 a 3 días de retraso 8 puntos	Cumple con la entrega en el tiempo establecido 10 puntos

RÚBRICA PARA EVALUAR “PÍLDORA DE APRENDIZAJE”				
CRITERIO	Insuficiente	Mejorable	Satisfactorio	Excelente
	1	2	3	4
Duración	La duración de la píldora no se ajusta en absoluto con el tiempo estipulado	La duración de la píldora no se ajusta al tiempo fijado pero el desfase no es demasiado acusado	La duración de la píldora se ajusta al tiempo pero existen vacíos y/o momentos en los que se ha tenido que hablar demasiado rápido	La duración de la píldora se ajusta perfectamente al tiempo fijado (entre 3 y 8 minutos)

Contenido	La explicación de los conceptos es inadecuada o es difícil de entender o contiene muchos errores	La explicación muestra más de tres momentos en los que falta claridad, concisión u orden	Se explican casi siempre los conceptos de forma clara, breve, detallada y ordenada	Se explican siempre los conceptos de forma clara, breve, detallada y ordenada
Conceptos	La explicación pone de manifiesto una comprensión muy limitada de los conceptos expuestos	La explicación evidencia cierta comprensión de los conceptos expuestos	La explicación pone de manifiesto una gran comprensión de los conceptos expuestos	La explicación pone de manifiesto una perfecta comprensión de los conceptos expuestos
Terminología	Apenas utiliza la terminología o se hace un uso incorrecto de ella en la mayoría de las veces	Utiliza terminología pero con más de 3 errores.	Utiliza casi siempre la terminología correcta.	Utiliza siempre terminología de forma correcta
Tema	El tema elegido carece de sustento	El tema elegido es de interés regular careciendo de 2 o más elementos anteriormente mencionados.	El tema elegido es muy bueno pero carece de uno de los elementos anteriores.	El tema elegido es relevante, pertinente y su abordaje es gradual y profundo
Objeto digital elegido	El objeto digital elegido es inadecuado para presentar los conocimientos que desea explicar	El objeto digital elegido es bastante adecuado para presentar los conceptos que se desean explicar	El objeto digital elegido es adecuado para presentar los conceptos que se desean explicar	El objeto digital elegido es muy adecuado para presentar los conceptos que se desean explicar.

RÚBRICA PARA EVALUAR FLASHMOB: LA NUEVA ESCUELA MEXICANA				
CRITERIO	Insuficiente	Mejorable	Satisfactorio	Excelente
	1	2	3	4
Movimiento en el espacio (entorno)	En la coreografía no se ha programado el cambio de movimientos y posiciones en el espacio de ningún participante	Se ha programado una coreografía en la que incluyen sólo algunos cambios, disposiciones y movimientos en el espacio por parte de algunos participantes	Se ha programado una coreografía en la que se incluye cierta variedad de posiciones y movimientos en el espacio por parte de algunos de ellos participantes	Se ha programado una coreografía en la que se incluyen infinidad de posiciones y movimientos en el espacio por parte de todos y cada uno de los participantes.
Ritmo	La coreografía no incluye una coherencia de los pasos previstos con el tipo de música escogida y los componentes del grupo muestran escasa capacidad rítmica en la ejecución de los pasos coreográficos	La coreografía prevé cierta coherencia de los pasos previstos con el tipo de música escogida y son ejecutados con poca fluidez rítmica por parte de los componentes del grupo	La coreografía prevé una coherencia de los pasos previstos con el tipo de música escogida son ejecutados con cierta fluidez y capacidad rítmica por gran parte del grupo.	La coreografía prevé una coherencia de los pasos previstos con el tipo de música escogida y son ejecutados con fluidez y alta capacidad rítmica por arte de todos los componentes del grupo
Expresión corporal	Los movimientos coreográficos no son originales, son estereotipados y no expresan emociones relacionadas con la temática del flashmob.	Los movimientos coreográficos no son demasiado originales y expresan pocas emociones relacionadas con la temática del flashmob	Los movimientos coreográficos son bastante originales, aunque no siempre expresan emociones relacionadas con la temática del flashmob	Los movimientos coreográficos son muy originales, creativos y expresan emociones relacionadas con la temática del flashmob

Temática del flashmob	La temática del flashmob no aborda ninguna dimensión de la Nueva Escuela Mexicana	La temática está medianamente representada en el flashmob correspondiendo al propósito del mensaje sobre interculturalidad, equidad de género, inclusión, derechos humanos y/o pensamiento crítico	La temática está muy bien representada en el flashmob correspondiendo al propósito del mensaje sobre interculturalidad, equidad de género, inclusión, derechos humanos y/o pensamiento crítico	La temática está excelentemente representada en el flashmob corresponde al propósito del mensaje sobre interculturalidad, equidad de género, inclusión, derechos humanos y/o pensamiento crítico
Organización (inteligencia colectiva)	La preparación y ejecución del flashmob no favorece ningún elemento mencionado con anterioridad	La preparación y ejecución del flashmob favorece menos de 5 elementos mencionados con anterioridad	La preparación y ejecución del flashmob favorece 7 de los 8 elementos mencionados con anterioridad	La preparación y ejecución del flashmob surge de la cooperación, el interés por abordar un problema, favorece la innovación, aumenta la motivación, mejora la toma de decisiones de carácter grupal, la toma de decisiones es comunitaria, aprovecha los perfiles de todos los participantes y es incluyente

RÚBRICA PARA EVALUAR DISEÑO INSTRUCCIONAL				
CRITERIO	Insuficiente	Mejorable	Satisfactorio	Excelente
	1	2	3	4
Diagnóstico	No se elabora un diagnóstico de necesidades.	Se elabora un estudio escueto de las necesidades formativas, requerimientos académicos y técnicos para el montaje en un Ambiente Virtual de Aprendizaje	Se elabora un estudio medianamente exhaustivo de las necesidades formativas, requerimientos académicos y técnicos para el montaje en un Ambiente Virtual de Aprendizaje	Se elabora un estudio profundo previo de las necesidades formativas, requerimientos académicos y técnicos para el montaje en un Ambiente Virtual de Aprendizaje.
Presentación del curso	No se presenta el curso, ni la o el tutor así como los propósitos, contenidos generales, actividades y modalidad de evaluación del curso.	Se exhibe medianamente la estructura general del curso, saberes y alcances del mismo, así como se presenta una guía de estudio con información sobre las responsabilidades que debe asumir el estudiante durante el desarrollo del curso.	Se exhibe de manera general la estructura general del curso, saberes y alcances del mismo, así como se presenta una guía de estudio con información sobre las responsabilidades que debe asumir el estudiante durante el desarrollo del curso.	Se exhibe a profundidad la estructura general del curso, saberes y alcances del mismo, así como se presenta una guía de estudio con información sobre las responsabilidades que debe asumir el estudiante durante el desarrollo del curso.
Objetivo del curso	No se presenta el objetivo o bien es confuso en su redacción.	El objetivo del curso es medianamente claro y responde sólo algunas de las preguntas: cuándo, quién, qué, cómo, con qué y para qué del curso.	El objetivo del curso es claro y responde sólo a algunas de las preguntas: cuándo, quién, qué, cómo, con qué y para qué del curso.	El objetivo del curso es muy claro y responde a las preguntas: cuándo, quién, qué, cómo, con qué y para qué del curso.

Organización	El diseño instruccional es confuso y no muestra secuencialidad ni gradualidad.	Exhibe una mediana organización en bloques o unidades, módulos o temas, que ofrecen una visión global y secuencia lógica entre los contenidos	Exhibe una buena organización en bloques o unidades, módulos o temas, que ofrecen una visión global y secuencia lógica entre los contenidos	Exhibe una excelente organización en bloques o unidades, módulos o temas, que ofrecen una visión global y secuencia lógica entre los contenidos
Interacción	No se ofrecen actividades interactivas entre docente-alumno, alumno-alumnos, alumnos-docente	Plantea algunas actividades diversas para la interacción docente-alumno, alumno-alumno. Ejemplo: foros, chats, wikis, etcétera. Además de incluir pocos recursos interactivos para el estudio de los contenidos (videos, audios, presentaciones interactivas, lecciones, etcétera).	Plantea actividades diversas para la interacción docente-alumno, alumno-alumno. Ejemplo: foros, chats, wikis, etcétera. Además de incluir medianamente recursos interactivos para el estudio de los contenidos (videos, audios, presentaciones interactivas, lecciones, etcétera).	Plantea actividades diversas para la interacción docente-alumno, alumno-alumno. Ejemplo: foros, chats, wikis, etcétera. Además de incluir recursos interactivos para el estudio de los contenidos (videos, audios, presentaciones interactivas, lecciones, etcétera).

Contenidos	Los contenidos son escuetos, poco profundos y descontextualizados , además hace falta un abordaje de actualidad.	Presenta un equilibrio mediano entre contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Los contenidos presentan poca variedad de una estructura hipertextual con enlaces a otros elementos (recursos, información complementaria, entre otros) que ayuden al aprendizaje.	Presenta un buen equilibrio entre contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Los contenidos presentan mediana variedad de estructura hipertextual con enlaces a otros elementos (recursos, información complementaria, entre otros) que ayuden al aprendizaje.	Presenta un excelente equilibrio entre contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Los contenidos presentan una estructura hipertextual con enlaces a otros elementos (recursos, información complementaria, entre otros) que ayuden al aprendizaje.
Actividades	Las actividades de aprendizaje no son correspondientes a los propósitos expuestos ni guardan congruencia con las orientaciones de evaluación	Contiene pocas actividades acordes con los objetivos que persigue la asignatura, se propicia el aprendizaje significativo, se fomenta el aprendizaje colaborativo.	Contiene medianamente actividades acordes con los objetivos que persigue la asignatura, se propicia el aprendizaje significativo, se fomenta el aprendizaje colaborativo.	Contiene todas las actividades acordes y alineadas con los objetivos que persigue la asignatura, se propicia el aprendizaje significativo, se fomenta el aprendizaje colaborativo.

Evaluación	Las actividades, procesos y/o productos de evaluación no están alineadas al propósito del curso ni actividades de aprendizaje.	Se atiende sólo un criterio de evaluación de los expuestos con anterioridad.	Se atienden sólo dos criterios de evaluación de los expuestos con anterioridad.	<p>Emplea una evaluación formativa y sumativa en el desarrollo de actividades en línea. El participante cuenta con un espacio en donde pueda revisar sus calificaciones con la respectiva realimentación.</p> <p>Presenta actividades y/o instrumentos para la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación.</p>
-------------------	--	--	---	---

RÚBRICA PARA PODCAST				
Contenido	No hay un orden establecido ni sigue una estructura lógica. El contenido es confuso y no queda claro. El audio no llega a los 2 minutos. 0 puntos	No se expresa con un orden lógico en la narración aunque las ideas son claras. El audio ronda los 5 minutos. 5 puntos	Se expresa ordenadamente pero no aborda todos los conceptos de la lectura asignada. El audio ronda los 10 minutos. 10 puntos	Se expresa ordenadamente, siguiendo una estructura clara en el audio. Comienza con la introducción, desarrolla su discurso y establece conclusiones 15 puntos
Expresión oral	Se cumplen uno de los cuatro criterios. 0 puntos	Se cumplen dos de los cuatro criterios. 1 puntos	Se cumplen tres de los cuatro criterios 2 puntos	Se expresa con una fluidez y un ritmo adecuado. La exposición es clara. La entonación y la

				vocalización son correctas. 3 puntos
Interés	No cumple con ningún factor para que resulte interesante. 0 puntos	Es interesante en varios momentos de la exposición, pero no en todos. 1 puntos	Aunque no es motivador por el tono o el enfoque con el que se ha creado, mantiene el interés del público. 2 puntos	El podcast llama la atención por la originalidad por la que ha sido creado y resulta divertido o interesante. Entretiene al público y mantiene su interés. 3 puntos
Formato y calidad	No Cumple con ninguno los criterios 0 puntos	Cumple con uno de los criterios 1 puntos	Cumple con dos de los criterios 2 puntos	El podcast tiene un título interesante, es accesible mediante el enlace web. El sonido tiene buena calidad y el volumen al que se ha grabado es el correcto 3 puntos
Análisis de la información	Plantea los conceptos básicos; no recupera el contenido del texto 0 puntos	Indica parcialmente los contenidos elementales del contenido 1 puntos	Muestra los puntos elementales del contenido de forma sintetizada 2 puntos	Establece de manera sintetizada las ideas centrales del texto y las relaciones existentes entre sus contenidos 3 puntos

Fuentes de información	No incluye fuentes adicionales al curso 0 puntos	Incluye 1 fuente adicional al curso 1 puntos	Incluye 2 fuentes adicionales al curso 2 puntos	Incluye 3 o más fuentes adicionales al curso 3 puntos
Envío de la evidencia	Entrega con 8 o más días de retraso 0 puntos	Entrega de manera extemporánea de 4 a 7 días de retraso 6 puntos	Entrega de manera extemporánea de 1 a 3 días de retraso 8 puntos	Cumple con la entrega en el tiempo establecido 10 puntos

RÚBRICA PARA EVALUAR LA ELABORACIÓN DE UN NOOC (NANO OPEN ONLINE COURSE)				
Contenido	No hay un orden establecido ni sigue una estructura lógica. El contenido es confuso y no queda claro 0 puntos	No se expresa con un orden lógico en la consecución de contenidos, actividades y evaluación de la enseñanza 5 puntos	Se expresa un orden lógico en la consecución de contenidos, actividades y evaluación de la enseñanza 10 puntos	Se expresa un orden lógico en la consecución de contenidos, actividades y evaluación de la enseñanza 15 puntos
Diseño instruccional	Se cumplen uno de los cuatro criterios. 0 puntos	Se cumplen dos de los cuatro criterios. 5 puntos	Se cumplen tres de los cuatro criterios 8 puntos	El diseño instruccional empleado mantiene congruencia entre objetivo, contenidos, actividades de aprendizaje y evaluación. 10 puntos
Objetos Virtuales de Aprendizaje	No cumple con ningún factor para que resulte interesante	El NOOC contiene al menos 1 OVA´s con los requisitos	El NOOC contiene al menos 2 OVA's con los requisitos	El NOOC contiene al menos 3 OVA´s.

	0 puntos	descritos anteriormente 5 puntos	descritos anteriormente. 15 puntos	30 puntos
Formato, calidad y diseño	No Cumple con ninguno los criterios 0 puntos	La información está distribuida visualmente nada atractiva, los colores no se combinan armónicamente y/o la tipografía empleada es inapropiada y poco legible 5 puntos	La información está distribuida de una manera visualmente poco atractiva, los colores no se combinan de una manera demasiado armónica y/o la tipografía no es la más apropiada 10 puntos	La información está distribuida de una manera visualmente muy atractiva, la combinación de colores es muy armónica y la tipografía empleada es legible y muy apropiada 15 puntos
Ejercicios de evaluación	No establece mecanismos de evaluación en línea para cada OVA. 0 puntos			Establece de manera sintetizada mecanismos de evaluación en línea para cada OVA. 3 puntos
Fuentes de información	No incluye fuentes adicionales al curso 0 puntos	Incluye 3 o menos fuentes adicionales al curso para la elaboración de su NOOC 5 puntos	Incluye 5 fuentes adicionales al curso para la elaboración de su NOOC 10 puntos	Incluye 10 o más fuentes adicionales a las del curso para la elaboración de su NOOC 15 puntos
Envío de la evidencia	Entrega con 8 o más días de retraso 0 puntos	Entrega de manera extemporánea de 4 a 7 días de retraso 6 puntos	Entrega de manera extemporánea de 1 a 3 días de retraso 8 puntos	Cumple con la entrega en el tiempo establecido 10 puntos

Rúbrica para evaluar

Elementos para la evaluación del informe de desempeño

Un informe de desempeño es un documento que recopila y presenta información detallada sobre el rendimiento y los logros de una persona, equipo, departamento o empresa en un determinado período de tiempo. El objetivo principal de un informe de desempeño es evaluar y comunicar los resultados obtenidos en relación con los objetivos establecidos y las expectativas esperadas.

El informe de desempeño es una herramienta importante en la gestión y evaluación del rendimiento, ya que proporciona una base objetiva para la toma de decisiones, la planificación estratégica y el desarrollo profesional.

También puede servir como punto de partida para establecer metas y objetivos futuros, identificar áreas de mejora y reconocer los logros y contribuciones de las personas o equipos evaluados.

En este informe de desempeño deberás incluir los aprendizajes reales, tangibles, mensurables y prácticos que hayas obtenido durante el cuatrimestre (en el ámbito formal, no formal e informal) mediante todas las actividades que fueron propuestas.

Informe de desempeño individual

Ficha descriptiva general de la o el estudiante:

Fotografía de frente (tipo credencial o pasaporte), nombre completo, grado, grupo, correo electrónico institucional, licenciatura, asignatura, fecha de entrega del trabajo final.

La primera parte del micro-informe se titulará:

1.- **Conocimientos** y deberás incluir los conocimientos declarativos (factuales, hechos, conceptos, principios, categorías, definiciones) que hayas obtenido durante el seminario y a su vez, incluir los conocimientos comprensivos (aquellos que te hayan ayudado a interpretar o entender mejor la realidad, fenómenos, objetos, situaciones, el “mundo”, tu pensamiento, la “realidad”, a ti como persona, etcétera).

La segunda parte del micro-informe se titulará:

2.- **Haceres**. Deberás expresar los aprendizajes reales hacia las Habilidades (saber hacer, producir, procesos, desempeño y producto).

La tercera parte del informe se titulará:

3.- **Actitudes** y deberás incluir todos aquellos valores, virtudes, dilemas éticos o problemas por los que atravesaste, cómo los enfrentaste y finalmente qué resultado

obtuviste (por lo menos una cuartilla). Ejemplo: puntualidad, respeto, dedicación, colaboración, compromiso, etcétera.

La cuarta parte se titulará:

4.- **Metaconocimientos** y deberás escribir una "historia del semestre" que incluya qué se hizo y para qué sirvió (incluye en este apartado qué variables de tarea, personales y ambientales enfrentaste y cómo lo superaste).

Un metaconocimiento es: un conocimiento o control de los propios recursos cognitivos, es decir, cómo es que cada persona por sí misma se da cuenta de lo que conoce (a esto se le llama Aprender a Aprender). Su función es darnos cuenta de qué hicimos, cómo lo hicimos y qué resultado obtuvimos para recuperar lo que nos sirve para seguir aprendiendo y desechar aquello que para cada uno de nosotros no es apropiado.

5.- Finalmente escribe las opiniones personales y conclusiones del curso y responde con claridad las siguientes preguntas:

¿Qué conservarías?

¿Qué cambiarías?

¿Qué hubieras hecho de otro modo? y, ¿Qué propondrías?

Formato:

Márgenes: superior 3cm, inferior 3 cm, izquierdo 4 cm, y derecho 3 cm.

Interlineado: 1.5 entre líneas de texto y los párrafos (sin líneas viudas o huérfanas).

Sangría: utilizar sangría simple de 1.27 cm (un tabulador) al inicio de cada párrafo.

Tipografía: Arial/ Time New Roman .

Tamaño de letra: para los títulos de 14 pts, para los subtítulos y texto de 12 pts. En formato justificado.

Uso de negritas: sólo utilizar para títulos, subtítulos y algunas partes del texto que se deseen recalcar (para el citado debe hacerse el uso exclusivo de comillas respetando los criterios de APA 7ª ed para citas narrativas, parentéticas, textuales o mayores a 40 palabras).

Paginación: debe hacerse del lado superior derecho o inferior derecho.

Formato de citado: APA 7ª edición.