



Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Inglés

Plan de Estudios 2022

Estrategia Nacional de Mejora
de las Escuelas Normales

Programa del curso

Entornos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza del Inglés

Quinto semestre

Primera edición: 2024

Esta edición estuvo a cargo de la Dirección General
de Educación Superior para el Magisterio
Av. Universidad 1200. Quinto piso, Col. Xoco,
C.P. 03330, Ciudad de México

D.R. Secretaría de Educación Pública, 2022

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

Trayecto formativo: **Lengua, Lenguajes y Tecnologías Digitales**

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

Índice

Presentación y propósito del curso.....	5
Cursos con los que se relaciona.....	9
Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso.....	11
Perfil Profesional	12
Estructura del curso.....	15
.....	15
Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza.....	16
Unidad de aprendizaje I. Aprendizaje disruptivo. Enfoques y Tendencias Educativas en la Enseñanza del Siglo XXI	21
Unidad de aprendizaje II. Creación de Ambientes virtuales de aprendizaje: educación a distancia e híbrida.....	28
Perfil académico sugerido	38
Referencias de este programa	39

Presentación y propósito del curso

El curso Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Enseñanza del Inglés pertenece al Trayecto formativo Lengua, lenguajes y tecnologías digitales. Se ubica en la fase de profundización del 5° semestre con 4 horas a la semana y un total de 4.5 créditos alcanzables en 18 semanas.

Tiene como propósito formativo general que las y los estudiantes normalistas movilicen diversas capacidades que diversifiquen los ambientes de aprendizaje donde desarrollarán su trabajo docente.

Este curso propone utilizar estrategias y metodologías centradas en el aprendizaje como el Aprendizaje por Proyectos, Aprendizaje basado en Casos de Enseñanza, Aprendizaje basado en Problemas (ABP) y Aprendizaje Colaborativo, entre otros, para generar un aprendizaje significativo, colaborativo e incluyente en diferentes escenarios y contextos. El presente curso ayuda al docente en formación a utilizar de manera crítica los recursos y herramientas de las culturas digitales en sus procesos de actualización, investigación y participación en redes de colaboración, que les permitan crear materiales didácticos virtuales construyendo escenarios y experiencias de aprendizaje híbridos para favorecer la reflexión en diversas áreas del conocimiento y vida social requeridas para el desarrollo de una educación integral, inclusiva y de excelencia para sus estudiantes.

Los criterios y procedimientos de evaluación formativa conducirán a retroalimentaciones oportunas que favorezcan la acreditación global del curso, la cual pondera las calificaciones de las unidades de aprendizaje que conforman el curso, y cuya valoración no podrá ser mayor del 50%. La evidencia final tendrá asignado el 50% restante a fin de completar el 100%.

El propósito del curso es propiciar que las y los futuros docentes adquieran las habilidades y metodologías necesarias para diversificar los entornos de aprendizaje, centrándose específicamente en la interacción con recursos y herramientas digitales, priorizando el uso de ambientes virtuales y la construcción de escenarios de aprendizaje híbridos para lograr un aprendizaje de manera continua, móvil y ubicua.

Antecedentes

El uso de las tecnologías para la enseñanza y aprendizaje del inglés ha pasado por una serie de cambios a lo largo de los diferentes planes de estudio, mediante una revisión de los planes de estudio que anteceden a este plan, se logró identificar que algunos de los cursos de la malla curricular del plan de

estudios 2018 integraron las tecnologías: TICCAD, TIC, TAC y TEP, con la intención de que el estudiantado normalista desarrollará las habilidades para crear un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA). De manera particular, el curso “Tecnologías para la educación y entrenamiento en ITET” formó parte de la propuesta nacional de los cursos del trayecto optativo, éste se desarrolló en el cuarto semestre y se enfocó en el uso de las tecnologías y herramientas digitales para facilitar el aprendizaje del Inglés. En el contexto de la Educación Normal, el uso de tecnologías para la enseñanza y aprendizaje del inglés ha ido evolucionando gradualmente a lo largo de los años.

Es importante precisar que tradicionalmente, los programas de formación docente han priorizado la enseñanza de habilidades pedagógicas fundamentales, con un enfoque en métodos de enseñanza convencionales. A partir de un análisis retrospectivo de los planes de estudio anteriores, se puede observar que el enfoque del uso de tecnologías para la enseñanza del inglés ha sido relativamente limitado en comparación con otros campos de estudio centrándose en habilidades básicas de informática. Esto por supuesto, se debe reflexionar desde sus múltiples aristas, por lo que se recomienda indagar en el acceso a estos recursos digitales, dada la importancia de desarrollar procesos formativos reconociendo el contexto de vida del estudiantado normalista, para que en consecuencia desarrollen una práctica profesional empática con sus grupos de estudiantes.

Actualmente, se observa un movimiento hacia la integración de tecnologías emergentes, como la realidad aumentada, la inteligencia artificial y la realidad virtual en la enseñanza del inglés. Éstas ofrecen nuevas oportunidades para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, proporcionando entornos interactivos y dinámicos que fomentan la participación y la colaboración.

Con el avance de la tecnología y su integración en la sociedad moderna, los distintos programas de licenciatura ofertados en la educación normalista han comenzado a reconocer la importancia de preparar a las y los futuros docentes para utilizar herramientas digitales en el aula de inglés. Esta evolución ha sido impulsada por la necesidad de mantenerse al día con las demandas cambiantes del entorno educativo y preparar a los maestros para enfrentar los desafíos de enseñar en un mundo cada vez más digitalizado.

En este sentido, la creación de entornos virtuales de aprendizaje a través del uso de sistemas de gestión de aprendizaje: LMS (Learning Management System, por sus siglas en inglés) se incluye de manera adicional en la enseñanza del Inglés para facilitar el aprendizaje a través de tecnologías y herramientas digitales.

Descripción

El curso Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Enseñanza de Inglés forma parte del currículo nacional de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Inglés, Plan de Estudios 2022, este curso se encuentra dentro del trayecto lengua, lenguajes y tecnologías digitales y está destinado a fortalecer el desarrollo académico de las y los estudiantes en formación del quinto semestre, quienes aprenderán a movilizar un conjunto de habilidades que les permitan crear y gestionar espacios educativos dinámicos y efectivos de manera virtual (LMS).

Este curso posee un carácter innovador y propone una metodología centrada en la y el estudiante, utilizando enfoques como el Aprendizaje Basado en Proyectos, Casos de Enseñanza, Problemas (ABP) y Colaborativo. Estas estrategias fomentan un aprendizaje significativo y colaborativo, adaptándose a diversos contextos y escenarios educativos. Además, prepara al docente en formación para emplear críticamente los recursos digitales en su desarrollo profesional continuo. Esto incluye la creación de materiales didácticos virtuales y el diseño de experiencias de aprendizaje híbridas que promueven la reflexión crítica en áreas clave del conocimiento y la vida social, fundamentales para una educación integral e inclusiva.

El curso está dividido en dos unidades que buscan que la y el alumno normalista logren crear y administrar plataformas educativas, así como puedan hacer uso de los recursos que ofrecen las mismas plataformas para generar actividades y dar seguimiento y retroalimentación al proceso educativo, en la primera unidad denominada: Aprendizaje disruptivo, Enfoques y Tendencias Educativas en la Enseñanza del Siglo XXI, el alumnado conocerá una breve reseña histórica de la educación digital. Esta unidad se enfoca en el conectivismo como marco teórico y resalta la importancia de las conexiones en el aprendizaje. También considera las políticas educativas que promueven un aprendizaje disruptivo, desafiando los métodos tradicionales e implementando tendencias como M-learning, U-learning, E-learning y B-learning. La metodología de *Flip Classroom* se presenta como una práctica nueva e interesante, mientras que las tecnologías emergentes tales como realidad aumentada (RA), realidad virtual (RV) y metaversos se exploran por su potencial transformador. Además, la inteligencia artificial (IA) junto con juegos didácticos o gamificación con herramientas similares a *Kahoot*, *Quizlet* y *Quizziz* son utilizadas para crear experiencias dinámicas de aprendizaje atractivas. Los estudiantes aprenderán cómo navegar por el paisaje digital de la educación durante este curso.

La segunda unidad se centra en la educación a distancia e híbrida, enfatizando la importancia de la autonomía en el aprendizaje. Se explorarán los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), tanto de código abierto como comerciales, incluidas plataformas populares como *Google Classroom*, *Moodle*, *Chamilo*, *LMS Talent*, *Blackboard*, *Schoology* y *Classcraft*. Se abordará sobre la creación de un LMS propio y se profundizará en la gestión y el análisis del aprendizaje para mejorar la experiencia educativa. Esta unidad le proporcionará las habilidades para seleccionar y utilizar herramientas LMS eficaces, las cuales son cruciales en la educación actual.

Cursos con los que se relaciona

El curso Entornos Virtuales para la Enseñanza del Inglés se relaciona con otros pertenecientes a los diferentes trayectos propuestos, entre los que se encuentran:

- **Métodos y enfoques innovadores en la enseñanza del inglés:** curso del quinto semestre donde resalta la incorporación de recursos tecnológicos, así como el trabajo bajo proyectos que involucra el diseño de situaciones didácticas personalizadas al contexto actual donde se acentúa el hecho de que cada estudiante aprende de manera distinta.
- **Diseño de Materiales Didácticos para la enseñanza del inglés:** curso del quinto semestre que resalta el creciente uso de la multimedia en la creación de materiales didácticos como mediadores en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa, y el cómo se han adaptado diferentes plataformas para un propósito académico.
- **Métodos y enfoques en la enseñanza de lenguas:** curso del cuarto semestre que sirve como base para que las y los docentes en formación analicen y reflexionen sobre la evolución que han tenido los diferentes métodos y enfoques de la enseñanza del inglés a lo largo de los años y lo más rescatable de cada uno desde la visión de un enfoque ecléctico, en el que se toma lo que mejor se adapte al contexto.
- **Diseño de instrumentos de evaluación del aprendizaje de Lenguas:** curso del cuarto semestre en el que se reflexiona sobre el proceso de evaluación en contextos virtuales y las aportaciones que introduce la tecnología en este campo.
- **Desafíos de la educación nacional e internacional: retos actuales y prospectivas:** curso del tercer semestre en el que se propone abordar algunos métodos de enseñanza del inglés alternos en correspondencia con las necesidades actuales y futuras del estudiantado.
- **Planeación didáctica:** curso del segundo semestre en el que se pretende brindar ciertas pautas a fin de sentar las bases para que, a futuro, los docentes en formación puedan diseñar planeaciones contextualizadas considerando los recursos disponibles.
- **Teorías y Modelos de Aprendizaje:** curso del primer semestre que aborda el uso de la tecnología educativa en congruencia con la nueva

escuela a fin de captar el interés y despertar la curiosidad del estudiantado y abrir el abanico de posibilidades del proceso de aprendizaje de la lengua meta.

Responsables del codiseño del curso

Este curso fue elaborado por el siguiente equipo de Co Diseño: Alejandro Fuentes Bolaños de la Escuela Normal de Amecameca, Haydeé Tamara Sánchez Velázquez de la Escuela Normal de Jilotepec, Adriana Monroy Rodríguez, Teresa Ordóñez Suárez y el Gabriel Molina Vázquez de la Escuela Normal de Atlacomulco "Profesora Evangelina Alcántara Díaz", Francisco Javier Villamar Balbuena de la Escuela Normal de Amecameca y la Dennise Hernández Peña de la Escuela Normal Superior del Valle de Toluca con la guía de los siguientes especialistas en la materia y en diseño curricular: Julio Leyva Ruiz, 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

- Diseña y gestiona ambientes de aprendizaje presenciales, híbridos y a distancia, respondiendo creativamente a los escenarios cambiantes de la educación y el contexto.
- Es capaz de diseñar, realizar y evaluar intervenciones educativas situadas mediante el diseño de estrategias de enseñanza, aprendizaje, el acompañamiento, el uso de didácticas, materiales y recursos educativos adecuados, poniendo a cada estudiante en el centro del proceso educativo como protagonista de su aprendizaje.
- Está preparado para crear, recrear e innovar en las relaciones y el proceso educativo al trabajar en comunidades de aprendizaje e incorporar en su quehacer pedagógico teorías contemporáneas y de frontera en torno al aprendizaje y al desarrollo socioemocional.
- 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 del saber: saber ser y estar, saber conocer y saber hacer

- 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 ya distancia.
- Hace intervención educativa mediante el diseño, aplicación y evaluación de estrategias de enseñanza, didácticas, materiales y recursos educativos que consideran a la alumna, al alumno, en el centro del proceso educativo como protagonista de su aprendizaje.
- 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

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con los enfoques vigentes de la lengua inglesa, considerando el contexto y las características de las alumnas y alumnos para lograr aprendizajes significativos.

- Muestra un conocimiento amplio de enfoques y modelos didácticos para la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, para intervenir de acuerdo con los diversos ritmos de aprendizaje del estudiantado, así como definir su propio estilo de enseñanza.
- Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de cada estudiante para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa.
- Diseña y desarrolla situaciones de aprendizaje del Inglés, considerando los enfoques del plan y programa vigentes; así como los diversos contextos de sus estudiantes.
- Relaciona los contenidos del Inglés con las otras disciplinas de Planes y programas de Estudios vigentes para promover un desarrollo integral en sus alumnas y alumnos.

Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje desde un enfoque formativo para analizar su práctica profesional.

- Diseña y utiliza diferentes instrumentos, estrategias y recursos para evaluar los aprendizajes y desempeños de cada estudiante considerando el tipo de saberes para llevar a cabo una efectiva comunicación en la lengua inglesa.

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos para propiciar el desarrollo integral de las alumnas y alumnos.

- Utiliza información del contexto para el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje incluyentes, presenciales, híbridos y virtuales.

Utiliza la innovación como parte de su práctica docente para el desarrollo de capacidades (ser, hacer, conocer) de sus estudiantes.

- Concibe a la enseñanza y aprendizaje del inglés como un campo de innovación continua en lo virtual, presencial o híbrido.
- Innova su práctica docente implementando métodos para promover el aprendizaje de la lengua inglesa en el estudiantado.

- Diseña y emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes del Inglés.
- Utiliza de manera ética y crítica las Tecnologías de la Información, Comunicación,
- Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD), como herramientas mediadoras para la construcción del aprendizaje de lenguas extranjeras, en diferentes plataformas y modalidades, presenciales, híbridas y virtuales o a distancia, para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Despliega un conocimiento práctico avanzado de diversas plataformas para el aprendizaje de idiomas a distancia, lo que le permite variar adecuadamente los estímulos de aprendizaje, de acuerdo con los programas de estudio vigentes, con el grupo de alumnos, con los recursos a disposición y con capacidades a desarrollar, para aprovechar las posibilidades que el trabajo a distancia ofrece.
- Aplica sus habilidades digitales en diversos contextos, al participar de manera crítica y reflexiva, en comunidades de trabajo académico y redes de colaboración, para compartir experiencias sobre la docencia o en la investigación de la enseñanza de una lengua extranjera.

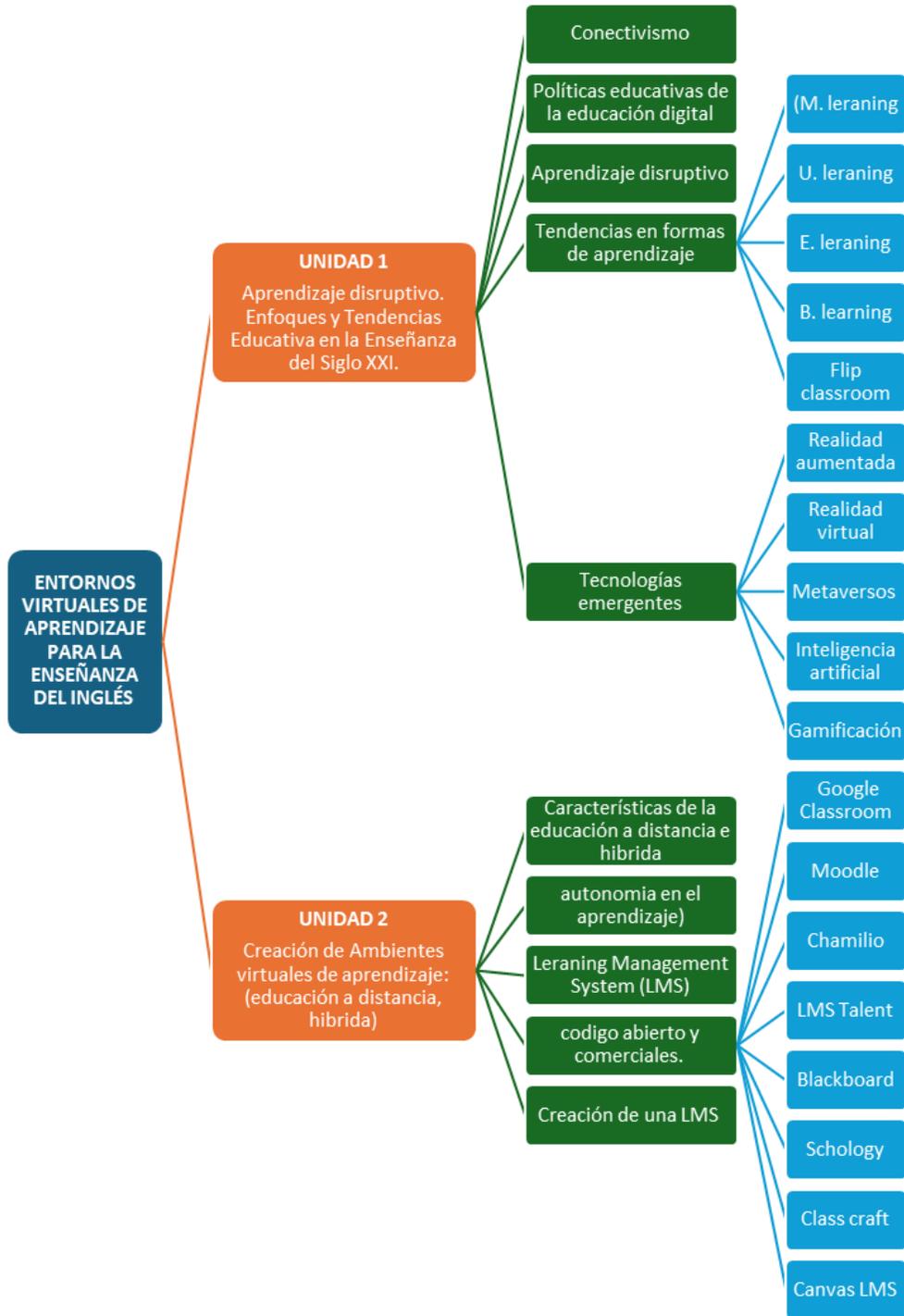
Aplica normas de uso y convencionalismos de la lengua inglesa en las prácticas socioculturales de los hablantes nativos para comunicarse de manera oral y escrita

- Intercambia ideas, pensamientos y emociones con hablantes nativos y no nativos de la lengua de manera fluida y adecuada, en diversas situaciones de la vida académica, social y personal.
- Utiliza normas del discurso de manera flexible y efectiva para fines sociales, académicos y profesionales.
- Demuestra un dominio de la lengua inglesa en un nivel de B2 desde el Marco Curricular Europeo de Referencia, que le permita desempeñar, de manera satisfactoria, las competencias comunicativas acorde a las demandas profesionales que requiere desarrollar.

Aplica enfoques actuales para la enseñanza de la lengua inglesa en el diseño y evaluación de situaciones de aprendizaje en los diversos niveles del sistema educativo nacional.

- Valora la importancia de la lengua inglesa como medio de comunicación e interacción global.
- Diseña situaciones de aprendizaje que involucran el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua meta acorde al enfoque de enseñanza.
- Elabora proyectos propios de la asignatura de Inglés apoyados en la tecnología para propiciar la interacción con, desde y para el aprendizaje del inglés.

Estructura del curso



Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

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 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 de Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Enseñanza del Inglés ofrece una capacitación integral en el uso efectivo de herramientas digitales, el diseño de entornos híbridos de aprendizaje, la promoción de la interacción activa, la adaptabilidad a diferentes contextos y estilos de aprendizaje, la exploración del aprendizaje móvil, la autonomía del estudiante, la evaluación formativa, la creatividad e innovación, la reflexión sobre la práctica docente y la integración de la diversidad, con el objetivo de preparar a los futuros docentes para enseñar inglés de manera efectiva en entornos virtuales, por lo que se proponen las siguientes orientaciones para el aprendizaje y la enseñanza:

- **Dominio de herramientas digitales:** Formar a las y los estudiantes en el uso efectivo de una variedad de herramientas y recursos digitales relevantes para la enseñanza del idioma inglés, incluyendo plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas, recursos multimedia, entre otros.
 - **Diseño de entornos de aprendizaje híbridos:** Motivar en las y los futuros docentes para diseñar entornos de aprendizaje que integren tanto elementos presenciales como virtuales, aprovechando las ventajas de cada modalidad para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
 - **Fomento de la interacción:** Promover la interacción activa y significativa entre las y los estudiantes con los contenidos del curso a través de actividades colaborativas, discusiones en línea, debates, trabajos grupales, entre otros, utilizando herramientas digitales que faciliten esta interacción.
 - **Flexibilidad y adaptabilidad:** Diseñar estrategias para adaptar los materiales y actividades de enseñanza a diferentes contextos y necesidades de los estudiantes, reconociendo la diversidad de estilos de aprendizaje, niveles de competencia lingüística y preferencias tecnológicas.
 - **Promoción del aprendizaje móvil y ubicuo:** Explorar formas para aprovechar dispositivos móviles y tecnologías emergentes para

facilitar el acceso al aprendizaje en cualquier momento y lugar, promoviendo así un aprendizaje continuo y ubicuo fuera del aula tradicional.

- **Enfoque en la autonomía del estudiante:** Fomentar la autonomía y la autorregulación en el aprendizaje, brindando oportunidades para que las y los estudiantes gestionen su propio proceso de aprendizaje, establezcan metas, monitoreen su progreso y reflexionen sobre su aprendizaje.
- **Evaluación formativa y feedback oportuno:** Implementar estrategias de evaluación formativa que permitan a los estudiantes recibir retroalimentación constante sobre su desempeño y progreso, con el fin de identificar áreas de mejora y realizar ajustes en su aprendizaje de manera continua.
- **Énfasis en la creatividad y la innovación:** Estimular la creatividad y la innovación en el diseño de actividades y materiales de enseñanza, animando a los estudiantes a experimentar con nuevas ideas, enfoques y tecnologías para enriquecer la experiencia de aprendizaje del idioma inglés.
- **Promoción de la reflexión:** Proporcionar espacios para que las y los estudiantes reflexionen sobre su práctica docente, los desafíos y oportunidades que presenta la educación híbrida, así como sobre el impacto de las tecnologías digitales en el proceso educativo.
- **Fomento de la autonomía y la autorregulación:** Proporcionar herramientas y estrategias para que los estudiantes desarrollen habilidades de autoaprendizaje, autonomía y autorregulación, necesarias para el aprendizaje autónomo en entornos virtuales
- **Integración de la diversidad:** Promover la inclusión de diferentes perspectivas, experiencias y formas de aprendizaje, reconociendo y valorando la diversidad cultural, lingüística y de habilidades en el aula virtual.

Sugerencias de evaluación

Para trabajar cada una de las sesiones se propone que el curso se desarrolle como seminario taller a fin de que el estudiantado logre integrar la teoría y la práctica.

El conectivismo se basa en la idea de que el aprendizaje ocurre a través de conexiones y redes. Por lo que se recomienda realizar actividades de carácter colaborativo, las actividades se pueden realizar a través de documentos compartidos, foros virtuales, wikis, mensajería instantánea, grupo de Facebook, WhatsApp, entre otras.

Se sugiere abordar las temáticas haciendo uso de las nuevas tendencias en el aprendizaje, es decir que dentro de las Sesiones hagan uso de el *M-Learning*, *U-Learning*, *E-Learning*, *B-Learning* y *Flip Classroom*.

Para brindar un entorno virtual adecuado en el que las y los estudiantes puedan generar las bases de la educación híbrida y a distancia se sugiere que algunas de las actividades generadas por el o la docente se realicen utilizando el *Blended Learning*, por lo que se invita a participar en actividades utilizando un plataforma digital. Si su institución cuenta con un plataforma virtual como Moodle podrá generar un espacio virtual para trabajar algunas actividades, en caso contrario puede recurrir a alguna otra LMS. Esto para que el estudiantado se desarrolle en estos entornos virtuales como usuarios-alumnos, y posteriormente como administradores-docentes.

Es recomendable que, cuando se analicen los temas de: Tecnologías Emergentes (Realidad aumentada, Realidad virtual, Metaversos, Inteligencia artificial, Gamificación) el estudiantado pueda realizar algún material o producto con cada una de estas tecnologías y a su vez lo suban a su portafolio virtual.

Para generar ideas en cómo realizar las actividades o genera los ambientes virtuales, se propone revisar el canal de la youtuber Roxana Falasco: <https://www.youtube.com/channel/UC5FGGeAGqF-PGuISOmNVtP4w>

Se sugiere diseñar un portafolio de evidencias de manera virtual a fin de poder almacenar los productos realizados en cada una de las unidades y así poder hacer uso de los mismos links dentro de las LMS en la unidad dos.

Evidencias de aprendizaje

A continuación, se presenta el concentrado de evidencias que se proponen para este curso, en la tabla se muestran cinco columnas, que, cada docente titular o en colegiado, podrá modificar, retomar o sustituir de acuerdo con los perfiles cognitivos, las características, el proceso formativo, y contextos del grupo de normalistas que atiende.

Unidad de aprendizaje	Evidencia	Descripción	Instrumento	Ponderación
Unidad I	Portafolio virtual de evidencias	Se sugiere realizar el portafolio de evidencias en un Padlet, Canva, SquareSpace, Genially o en cualquier otro recurso digital, el portafolio debe de contener las evidencias generadas en la unidad I y se sugiere darle seguimiento para enriquecerlo en la unidad II, dentro del portafolio se encuentran las evidencias más sobresalientes del curso tales como, actividades en clase, videos, TikToks, materiales digitales diseñados para la práctica docente.	Lista de cotejo	50%
Unidad II	Creación de un LMS por equipos	Se propone que se trabaje con las plataformas sugeridas (Google Classroom, Moodle, Chamilio, LMS Talent, Blackboard, Schology y Class craft), el docente pueda dividir al grupo y cada uno desarrolle un curso breve y todos los compañeros de clase se sumen a esta comunidad, con la intención de realizar al menos 3 actividades de aprendizaje, diseñadas por cada uno de los equipos, asimismo esta plataforma deberá ser	Lista de cotejo	

		monitoreada por los administradores y generar la analítica del aprendizaje. para poder presentar sus avances en el foro virtual.		
Evidencia integradora	Foro virtual	Se sugiere realizar el foro virtual a través de alguna de las plataformas revisadas durante el curso con el propósito de hacer de la enseñanza un ambiente más lúdico pero también innovador, de esta forma los docentes en formación podrán compartir sus experiencias tanto en prácticas como durante el curso	Rúbrica	50%

Unidad de aprendizaje I. Aprendizaje disruptivo. Enfoques y Tendencias Educativas en la Enseñanza del Siglo XXI

Presentación

La presente unidad ofrece una inmersión profunda en los fundamentos del aprendizaje en la era digital, explorando conceptos, metodologías y herramientas que están reconfigurando el panorama educativo actual. A través de un análisis crítico y reflexivo, se examinarán las tendencias que convergen en el aprendizaje del siglo XXI, sentando las bases para la construcción de un futuro educativo innovador y transformador.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Esta unidad tiene como propósito que las y los estudiantes logren identificar los conceptos esenciales que predominan en el aprendizaje disruptivo y los enfoques innovadores como el conectivismo, la educación a distancia e híbrida, mismas que permean en la enseñanza del siglo XXI.

Contenidos

- Conectivismo
- Políticas educativas para la era digital
- Aprendizaje disruptivo
- Tendencias en el aprendizaje y enseñanza:: M-learning, U-learning, E-learning y B-learning
- Flip Classroom: Inversión del modelo tradicional
- Tecnologías emergentes al servicio del aprendizaje
- Inteligencia artificial y gamificación

Estrategias y recursos para el aprendizaje

Activar conocimientos previos: Realizar una lluvia de ideas o una discusión grupal para explorar los conocimientos previos de los estudiantes sobre los temas de la unidad.

Presentar preguntas generadoras: Formular preguntas abiertas que despierten la curiosidad e incentiven la reflexión sobre los conceptos clave de la unidad.

Brindar recursos introductorios: Compartir videos, artículos o presentaciones que proporcionen una visión general de los temas a tratar.

Aprendizaje basado en problemas: Plantear problemas o situaciones reales del ámbito educativo para que los estudiantes los analicen y propongan soluciones utilizando los conceptos aprendidos.

Aprendizaje colaborativo: Fomentar el trabajo en equipo a través de actividades grupales que requieran colaboración, intercambio de ideas y construcción conjunta de conocimiento.

Aprendizaje experiencial: Implementar simulaciones, juegos de roles o estudios de caso para que los estudiantes experimenten de manera práctica los conceptos y metodologías abordadas.

Uso de tecnologías digitales: Integrar herramientas digitales como presentaciones multimedia, videos interactivos o plataformas en línea para enriquecer las experiencias de aprendizaje.

Lectura comprensiva: Asignar lecturas de textos relevantes sobre los temas de la unidad, con guías de lectura o actividades de comprensión para evaluar la asimilación de los conceptos.

Investigación bibliográfica: Encomendar a los estudiantes la realización de investigaciones bibliográficas sobre temas específicos relacionados con la unidad, promoviendo la búsqueda, análisis y síntesis de información.

Elaboración de productos: Solicitar la elaboración de productos como ensayos, informes, presentaciones o proyectos que permitan a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos y demostrar su comprensión.

Autoevaluación y coevaluación: Implementar estrategias de autoevaluación y coevaluación para que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje y brinden retroalimentación a sus compañeros.

Evaluación continua: Realizar evaluaciones formativas a lo largo de la unidad mediante pruebas cortas, tareas, participación en actividades y rúbricas de evaluación.

Sitios web

- Red de Innovación Educativa:
<https://scholar.harvard.edu/msantillana/bio>
- INTEF: <https://intef.es/>
- EDUSCAPE: <https://www.eduscape.com/>

Videos

- Siemens, G. (2012). Conectivismo para el aprendizaje del siglo XXI. [Video]. Recuperado de:
<https://m.youtube.com/watch?v=Wun8gQHfMBk>
- Stenhouse, C. (2016, Septiembre 19). Aprendizaje disruptivo: ¿Qué es y cómo puede transformar la educación?. [Video]. Recuperado de:
<https://m.youtube.com/watch?v=n6fS73AFnnk>
- Educaweb. (2016). Realidad aumentada y realidad virtual en educación. [Video]. Recuperado de: <https://www.educareality.com/>

Podcasts

- Edutopia Radio: <https://www.edutopia.org/discussion/podcasts-teachers>
- La Caja de Pandora: https://www.ivoox.com/en/podcast-caja-pandora_sq_f17323_1.html
- Aprendizaje en la Era Digital:
<https://open.spotify.com/show/7jHouLSZ39pkbKViniKSle>

Recursos interactivos

- Simulador de aula virtual: <https://www.genmagic.net/>
- Simulador de realidad aumentada:
<https://support.thinglink.com/hc/en-us/articles/14164492555543-ThingLink-Augmented-Reality-AR-mode>
- Simulador de gamificación: <https://www.classcraft.com/>
- Kahoot!: <https://kahoot.it/>
- Quizlet: <https://quizlet.com/es>
- Quizizz: <https://quizizz.com/>
- Socrative: <https://www.socrative.com/>
- Google Forms: <https://docs.google.com/forms>

- Plickers: <https://www.plickers.com/>

Recursos para el docente

- Genmagic: <https://www.genmagic.net/>
- Thinglink: <https://support.thinglink.com/hc/en-us/articles/1416449255543-ThingLink-Augmented-Reality-AR-mode>
- Classcraft: <https://www.classcraft.com/>

Evaluación de la unidad

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

Evidencia de la unidad	Criterios de evaluación
Portafolio virtual de evidencias	<p>Saber conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce acerca de la política educativa en materia de educación en línea e híbrida. • Identifica y caracteriza las diversas formas en las que se puede dar el aprendizaje en entornos virtuales. <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea materiales a partir de inteligencia artificial. • Utiliza la realidad aumentada como una estrategia de enseñanza. • Aplica diferentes escenarios virtuales para favorecer el aprendizaje.

	<p>Saber ser y estar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actúa conforme a los principios éticos y profesionales ante el uso de medios de comunicación electrónicos. • Reconoce y atiende la diversidad cultural.
--	--

Bibliografía

Se presenta el material bibliográfico, tanto básico como complementario que se utilizará para apoyar el desarrollo de la unidad de aprendizaje.

Bibliografía básica

Bennett, C., & Pilkington, R. (2001). Using a virtual learning environment in higher education to support independent and collaborative learning. *Proceedings IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*. DOI: 10.1109/icalt.2001.943924. Recuperado de: <https://ieeexplore.ieee.org/document/943924>

De la Rosa Dorado, L. (2017). *¿Qué es un ambiente virtual educativo y cómo se construye?* *Revista El Boligráfico de Justo*. México: UNAM. Recuperado de <http://enp3.unam.mx/revista/articulos/6/virtual.pdf>.

Dillenbourg, P., Schneider, D., & Synteta, P. (2007, Noviembre 23). *Virtual Learning Environments*. Recuperado de <https://telearn.archives.ouvertes.fr/hal-00190701/>.

Falloon, G. (1970, Enero 1). *Student engagement with technology: so, what's it got to do with learning?* Recuperado de <https://researchers.mq.edu.au/en/publications/student-engagement-with-technology-so-whats-it-got-to-do-with-lea>.

Hernández-de-Mas, F., Borage, M., & Sevillano, F. (2015). Tendencias en formas de aprendizaje: M-learning, U-learning, E-learning y B-learning. *RIED. Revista de Investigaciones en Educación*, 18(2), 35-57

Guasch, T., Alvarez, I., & Espasa, A. (2010). University teacher competencies in a virtual teaching/learning environment: Analysis of a teacher training experience. *Teaching and Teacher Education*, 26(2), 199–206. doi: 10.1016/j.tate.2009.02.018

Kalayci, S., & Humiston, K. R. (2015). Students' Attitudes Towards Collaborative Tools In A Virtual Learning Environment. *Educational Process: International Journal*, 4(1-2), 71–86. doi: 10.12973/edupij.2015.412

Lee, J., Hong, N. L., & Ling, N. L. (2001). An analysis of students preparation for the virtual learning environment. *The Internet and Higher Education*, 4(3-4), 231–242. doi: 10.1016/s1096-7516(01)00063-x

Lepe, E. M., & Jiménez-Rodrigo, M. L. (2014, Enero 15). Project-based learning in virtual environments: a case study of a university teaching experience. El aprendizaje por proyectos en espacios virtuales: estudio de caso de una experiencia docente universitaria. Recuperado de <https://link.springer.com/article/10.7238/rusc.v1i1.1762>.

Siemens, G. (2005). Aprendizaje en la era digital: Conectivismo, colaboración y conocimiento personal. Barcelona: Gedisa.

Siemens, G., & Downes, S. (2004). Conectivismo: Una teoría para la era digital.

Bibliografía complementaria

Adell, V., & Castellanos, M. (2015). Tecnologías emergentes en educación: Una mirada al futuro del aprendizaje. Barcelona: Graó.

Cabero, J., Barbero, J., & Martínez, F. (2016). Educar en la sociedad de la información: El rol de las tecnologías de la información y la comunicación. Madrid: Santillana.

Christensen, C., Horn, M., & Johnson, K. (2008). El aprendizaje disruptivo: Cambiando el paradigma de la educación. Barcelona: Ariel.

Schneckenberg, D. (2009). Web 2.0 and the empowerment of the knowledge worker. *Journal of Knowledge Management*, 13(6), 509–520. doi: 10.1108/13673270910997150

Videos

Ambientes virtuales de aprendizaje. (26 de Noviembre, 2016). EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje). [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=NysE4KdfdaY>.

Whitby, G. (10 de Octubre, 2011). 21st century pedagogy - Change Educational DNA. https://www.youtube.com/watch?v=K-lj_ZnmAHU

Sitios web

Apps para Profes. <https://appsparaprofes.com/tabla/>

ROAR. Argumented Reality. <https://theroar.io/>

Crayon. <https://www.crayon.com/>

<https://blog.hotmart.com/es/ambiente-virtual-de-aprendizaje>
<https://secondlife.com/>

Google Arts / Culture. <https://artsandculture.google.com/>

Aplicaciones gratuitas de RV y RA.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/10-aplicaciones-gratuitas-de-rv-y-ra-para-primaria/>

ChatGPT 3.5. <https://chatgpt.com/>

Unidad de aprendizaje II. Creación de Ambientes virtuales de aprendizaje: educación a distancia e híbrida

Presentación

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un entorno digital diseñado específicamente para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje proporcionando recursos y herramientas a través de medios electrónicos y tecnologías de la información y comunicación (TIC), permitiendo una experiencia educativa interactiva y colaborativa. La pandemia ocasionada por el virus SARS-COV2 sirvió de catalizador en la implementación e innovación en tecnologías educativas, dando lugar al desarrollo de nuevas herramientas y plataformas de aprendizaje en línea; sin embargo, también trajo a colación desafíos significativos como las brechas digitales, la falta de acceso a internet, el uso ético de dispositivos electrónicos y habilidades digitales para su uso; y esta unidad, aborda estas herramientas de tal manera, que, las y los alumnos amplíen su espectro profesional.

Las y los estudiantes normalistas reflejarán su capacidad de diseñar y aplicar actividades de enseñanza del idioma inglés basadas en el uso de la tecnología aplicada a situaciones de aprendizaje, es imperante que la o el docente transforme su práctica al encontrar nuevas formas de facilitar el aprendizaje. La posibilidad de trabajar con entornos virtuales estimulará la participación de los aprendientes, mejorará la motivación y sobre todo los resultados del uso del idioma de manera autónoma.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Esta unidad tiene como propósito que las y los docentes en formación logren familiarizarse con los diversos entornos virtuales de aprendizaje, enfocándose en el desarrollo de actividades de aprendizaje en educación a distancia e híbrida, a partir de la exploración y creación de plataformas virtuales de aprendizaje (LMS), con la intención de que, el estudiantado normalista transforme su práctica docente.

Contenidos

- Características de la educación a distancia e híbrida (autonomía en el aprendizaje)
- Learning Management System (LMS)

- Código abierto y comerciales.
 - Google Classroom
 - Moodle
 - Chamilio
 - LMS Talent
 - Blackboard
 - Schoology
 - Class Craft
 - Canvas LMS
- Creación de una LMS
- Gestión y Analítica del aprendizaje

Actividades de aprendizaje

El factor principal para la incorporación de la tecnología como recurso de aprendizaje, atiende a la necesidad de formar a docentes en la enseñanza del inglés, implementando actividades innovadoras que favorezcan el desarrollo de los contenidos y procesos de desarrollo de aprendizaje; las y los profesores de inglés tienen la habilidad para poder incorporar actividades significativas que demuestren el progreso apropiado de los alumnos. En este sentido, se ha considerado que el uso de LMS requiere en un primer momento comprender la importancia de la educación sincrónica y asincrónica, así como las habilidades que se desarrollan, en un segundo momento se exploran las LMS y, finalmente ellos son capaces de elaborar secuencias y actividades de aprendizaje utilizando distintos recursos.

La metodología esperada para esta unidad se basa en actividades individuales, para el primer tema las y los estudiantes normalistas leerán, buscarán y seleccionarán recursos que sean aplicados al aprendizaje sincrónico y asincrónico, ejemplificarán el impacto de la enseñanza digital vinculada en el incremento de la participación, predisposición al aprendizaje, motivación y fortalecerán factores cognitivos a través de la participación utilizando recursos digitales en la enseñanza del inglés.

El segundo tema: LMS, está centrado en la experiencia previa que tienen al haber participado en actividades en sus cursos anteriores, revisarán el

fundamento de las bondades de trabajar con una plataforma y una vez que hayan utilizado recursos que expliquen las ventajas, podrán realizar a través de pequeños grupos el diseño de actividades en cada una de las plataformas mencionadas. Además, se requiere que los alumnos puedan elegir material audiovisual para que lo integren a situaciones reales de la práctica docente.

En el tercer y cuarto tema de la unidad se abre la oportunidad para que las y los alumnos sean capaces de desarrollar al menos una planeación basada en el uso de un LMS, por lo que integrarán la planeación basada en alguna de las metodologías de la enseñanza del inglés utilizando como herramienta central el uso de una plataforma digital, el estudiantado normalista contribuirá a la habilidad de autogestión del aprendizaje utilizando estos recursos.

Esencialmente, las actividades se centran en el autoestudio, trabajo colaborativo y participación en la idea de una ecología del aprendizaje, la unidad creará la concientización de la nueva era digital en procesos de aprendizaje. Derivado de esto, se proponen las siguientes actividades:

Explora conocimientos previos a través de actividades donde el estudiantado participe utilizando recursos digitales tales como *Genially*, *Wordwall*, *Reapod*, *Powerpoint interactivo*, *Google Slides*, *Mentimeter*, o en aquellos sitios que permitan participar los estudiantes.

Realiza lectura previa de los textos: las y los estudiantes normalistas hacen lectura anticipada sobre la temática programada por la o el docente responsable para que puedan experimentar aprendizaje sincrónico y asincrónico, así como el aprendizaje y enseñanza híbrida, puede hacer uso de las plataformas entre estas: *Teams*, *Suite de Google*, *Canva*, *Class Craft*, *Moodle*, *Chamilio* entre otras, con la finalidad de que puedan ser parte de entornos virtuales.

Investiga individualmente en sitios confiables sobre el uso de las plataformas, para ello es necesario que reciba orientación por parte del docente.

Actividades en pequeños grupos: equipos de máximo cuatro personas para que se logre la colaboración de actividades entre ellas el diseño de proyectos y secuencias didácticas relacionadas con los planes de estudio vigentes en educación obligatoria.

Elabora presentaciones y material audiovisual: los estudiantes utilizan recursos de páginas como Canva, Emaze, Genially, Padlet u otro recurso digital para elaborar actividades dirigidas a los alumnos de educación básica o bien para presentar algún tema de la clase.

Evaluación de la unidad

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

Las actividades de la unidad tienen el propósito de evidenciar el progreso

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
Creación de un LMS por equipos	<p>Saber conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las características de la educación a distancia y la educación híbrida. • Identifica las principales LMS y logra clasificarlas en código abierto y comerciales. • Interpreta la información obtenida en la analítica del aprendizaje. <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promueve la autonomía del aprendizaje, a partir de la creación de hábitos de estudio basado en recursos digitales. • Gestiona ambientes virtuales de aprendizaje (LMS) • Es capaz autorregular su aprendizaje, y logra aprender en cualquier momento y en cualquier lugar. <p>Saber ser y estar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza las dificultades y las barreras que pueden enfrentar los estudiantes al desarrollar su

	<p>trabajo académico en entornos virtuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actúa conforme a los principios éticos y profesionales en la gestión de LMS. • Hace uso adecuado de las LMS a través de un ambiente de carácter académico • Trata con privacidad la información personal de los usuarios de las LMS
--	---

Bibliografía

A continuación, se presenta el material bibliográfico sugerido, tanto básico como complementario que se utilizará para apoyar el desarrollo de la unidad de aprendizaje.

Bibliografía básica

Cervantes, D. (2021). En tiempos de pandemia: La enseñanza de lenguas extranjeras en la educación remota. *Revista Boletín Redipe* 10(8): 192-212. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1399>

Cipresso, P., Giglioli, I. A. C., Raya, M. A., & Riva, G. (2018). The past, present, and future of virtual and augmented reality research: A network and cluster analysis of the literature. *Frontiers in Psychology*, 9(NOV), 1–20. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02086>

Cole, J. and Foster, H. (2007). *Using Moodle* (2nd ed.). O'Reilly. <https://utop.ukzn.ac.za/wp-content/uploads/2021/11/Using-Moodle-Handbook.pdf>

Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems* (Vol. 49, Issue 1, pp. 5–22). <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>

Galindo, P. (2021). Utilización de plataformas digitales en educación. *Revista de Educación, Innovación y Formación*, REIF, 4, 7-25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7886376>

- Mehall, S. (2020). Purposeful interpersonal interaction in online learning: What is it and how is it measured? *Online Learning Journal*, 24(1), 182–204. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i1.2002>
- Ortega, D., Acosta, C. L. & Ortega, F. (2023). *La escuela infinita. Aprender y enseñar en entornos ubicuos*. Editorial Pueblo y Educación. <https://laescuelainfinita.aprendiendo.cu/>
- Rice, W. (2012). *Blackboard Essentials for Teachers: Build and deliver great courses using this popular Learning Management System*. Packt Publishing. [https://www.ucdc.edu/sites/default/files/uploads/documents/Other/Blackboard%20Essentials%20for%20Teachers%20\[eBook\].pdf](https://www.ucdc.edu/sites/default/files/uploads/documents/Other/Blackboard%20Essentials%20for%20Teachers%20[eBook].pdf)
- Ryan, J. (2021). *Canvas LMS Course Design: Create and deliver interactive online courses on the Canvas learning management system* (2nd ed.). Packt Publishing Ltd.
- Smyrnova, E., & Zegzu, D. (2021). Digital Internet Resources in Learning and Development in Future Educators' Opinion – A Case Study. *Media Education* (Mediaobrazovanie), 17(3), 553–570. <https://cyberleninka.ru/article/n/digital-internet-resources-in-learning-and-development-in-future-educators-opinion-a-case-study>
- Varona, F. (2022). Perspectivas en la utilización de las tecnologías de información y comunicación de la educación superior. *Revista Visión Antataura*, 6, (2), 170-184. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/225/2254099010/html/>
- White, C. (2003). *Language Learning in Distance Education*. Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/language-learning-in-distance-education/6E8DAB7902FE7587F9452487C06AEECD>

Bibliografía complementaria

- Fundora, P., Reiné, Y. & Rodríguez, L. (2022). El desarrollo del idioma Inglés a través del uso de las TICS. *Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica*. <https://www.eumed.net/uploads/articulos/1a759853494e96c3ea7405156a91e40e.pdf>
- Huang, R., Tlili, A., Yang, J., & Chang, T.-W. (2020). Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption: The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19

Outbreak Exploring a new learning mode: Online-merge-Offline (OMO) Learning View project Technology Enhanced L. March. <https://www.researchgate.net/publication/339939064>

Moreno, R. & Galván, G. (2020). Realidad aumentada y realidad virtual para la creación de escenarios de aprendizaje de la lengua inglesa desde un enfoque comunicativo. Repositorio Digital de Documentos. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/371406>

Navas, Y., Real, I., Pacheco, S. & Mayorga, A. (2015). Los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje del Idioma Inglés a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Revista Ciencia UNEMI*. 8, (13) 47-55. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/3067/1/LOS%20PROCESOS%20DE%20ENSE%20ANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20DEL%20IDIOMA%20INGL%20A%20TRAV%20DE%20LOS%20ENTORNOS%20VIRTUALES%20DE%20APRENDIZAJE.pdf>

O'Rourke, B. y Stickler, U. (2017). Synchronous communication technologies for language learning: Promises and challenges in research and pedagogy. *Language Learning in Higher Education*, 7(1), 1-19. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/cercles-2017-0009/html>

Videos

Área Gestión de Innovación de la Docencia UA. (11 may 2020). ORIENTACIONES PARA EVALUAR APRENDIZAJES EN UN ENTORNO VIRTUAL [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=YmzULm-R53E>

BBC Newsround. (31 ene 2023). The School Using Virtual Reality for Classroom Learning | Newsround [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=K9qFhibgUM8>

Docentes 2.0 (7 jun 2019). ¿QUÉ TIPO DE APRENDIZAJE SE UTILIZA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE? [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=j2w48Hg4edU>

Falasco, R. (24 mar 2024). CREAR Vídeos con Inteligencia Artificial (GRATIS e ILIMITADO) [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=q200XGvsVqk>

WD Documental. (16 dic 2021). El futuro de la educación - Aprendizaje virtual [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=9mHS4VVssBs>

Sitios web

- Ludus. (2023, 01 de marzo). *Los 5 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) más populares*. <https://www.ludusglobal.com/blog/5-entornos-virtuales-de-aprendizaje-eva>
- Romero, D. (2020, 7 de marzo). Descubre cómo funcionan los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y qué aportan a la educación. *ROCKCONTENT*. <https://rockcontent.com/es/blog/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>
- Sampaollesi, L. (2022, 12 de julio). Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): ¿Qué es yCuál es su Aporte Para la Educación?. *Aulicum*. <https://www.aulicum.com/blog/entorno-virtual-de-aprendizaje/>
- SYDLE. (2024, 02 de mayo). *Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): ¿qué es y por qué utilizarlo?*. <https://www.sydle.com/es/blog/entorno-virtual-de-aprendizaje-6446f3ed46c98068e15a2c6f>

Evidencia integradora del curso

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

Evidencia	Criterios de evaluación de la evidencia integradora
Foro virtual	<p>Saber conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define qué es y para que se utiliza un LMS. • Caracteriza y argumenta sobre los recursos digitales para crear entornos virtuales de aprendizaje. • Conoce las ventajas y desventajas de herramientas digitales. • Conoce las ventajas y desventajas de los LMS. <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza herramientas digitales para reforzar su práctica profesional docente. • Demuestra dominio de los contenidos que se abordan durante el foro. • Utiliza los entornos virtuales para el aprendizaje como facilitador de la enseñanza. • Utiliza hiper vínculos como imágenes, videos, para enriquecer sus publicaciones. <p>Saber ser y estar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona sobre su experiencia con el uso de un entorno virtual de aprendizaje. • La interacción entre los docentes en formación es constructiva y respetan los puntos de vista de sus compañeros.

	<ul style="list-style-type: none">• Demuestra creatividad y originalidad en sus contribuciones al foro.• Interactúa con respeto en entornos virtuales de aprendizaje, así como en el foro.• Sustenta su trabajo académico con argumentos desarrollados y evidencia sólida.
--	--

Perfil académico sugerido

Nivel Académico

Licenciatura: en Enseñanza del Inglés, Lingüística Aplicada, Ciencias de la Educación, tecnologías aplicadas al educación, otras afines.

Obligatorio: Nivel de licenciatura, preferentemente maestría o doctorado en el área de conocimiento de las tecnologías y enseñanza del inglés.

Deseable: Experiencia en la creación y gestión de comunidades virtuales o plataformas digitales, así como el uso de las redes sociales para el aprendizaje.

Experiencia docente para

- Conducir grupos
- Trabajo por proyectos
- Utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes
- Experiencia profesional en el uso de LMS como docente o alumno.

Referencias de este programa

Diario Oficial de la Federación (2018). ACUERDO número 14/07/18 por el que se establecen los planes y programas de estudio de las licenciaturas para la formación de maestros de educación básica. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5533902&fecha=03/08/2018#gsc.tab=0

Diario Oficial de la Federación (2022). Anexo 19 del Acuerdo 16/08/22. PLAN DE ESTUDIO DE LA LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS
https://www.dof.gob.mx/2022/SEP/ANEXO_19_DEL_ACUERDO_16_08_22.pdf

Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación (2018). Plan de estudios de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Inglés en Educación Secundaria. Curso: Tecnologías para la Educación y Entrenamiento en ITET.