

Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Español

Plan de Estudios 2022

Estrategia Nacional de Mejora
de las Escuelas Normales

Programa del curso

Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida. Su pedagogía y didáctica

Segundo semestre

Primera edición: 2022

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** Horas: **4** Créditos: **4.5**

Índice

Propósito y descripción general del curso	5
Cursos con los que se relaciona	9
Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso	10
Estructura del curso	12
Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza	13
Sugerencias de evaluación	16
Unidad de aprendizaje I. Entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza híbrida	19
Unidad de aprendizaje II. Aprender y enseñar en entornos virtuales una perspectiva constructivista y sociocultural	27
Perfil académico sugerido	36

Propósito y descripción general del curso

Propósito general

Que las y los estudiantes normalistas reflexionen de manera crítica sobre las posibilidades que tiene los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como recursos o herramientas complementarias a la formación presencial; a través del análisis de sus principios pedagógicos, didácticos y metodologías centradas en el aprendizaje de tal manera que les permita movilizar sus saberes y capacidades para el diseño y desarrollo de propuestas de enseñanza en escenarios híbridos.

Antecedentes

Las tecnologías de la información y comunicación se han incorporado al ámbito educativo desde distintas realidades y brindan una amplia gama de usos. No solo cambiaron la forma de comunicar sino también la manera de aprender y enseñar.

La sociedad actual forjó un nuevo pensamiento sobre educación asentada en “aprender a aprender” por lo que los procesos de aprendizaje y enseñanza no sólo se desarrollan en una etapa determinada, sino a lo largo de la vida en cualquier momento y en cualquier lugar.

La diversificación de los entornos de aprendizaje representa un reto para las y los docentes en formación y más aún cuando se habla de entornos virtuales, es por eso que el curso de: Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida. Su pedagogía y didáctica apuesta por la movilización de saberes que los normalistas necesitan para comprender que desarrollar procesos de aprendizaje siempre se vincula con el espacio, el lenguaje, la didáctica, los recursos, la relación docente-estudiantes y a partir de ello diseñar sus propios entornos físicos y para este caso virtuales para el aprendizaje.

En este curso se abordarán temas como: estrategias y metodologías centradas en el aprendizaje por proyectos, aprendizaje basado en casos de enseñanza, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje colaborativo, características de los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y plataformas para su aplicación, entre otros.

Para generar procesos de aprendizaje es imprescindible considerar el contexto y la comunidad; por ello, no se puede dejar de lado lo vivido y aprendido en la reciente pandemia por Covid 19, las instituciones educativas se vieron obligadas a transformar su modelo de educación tradicional incorporando las tecnologías

de la información y la comunicación como medio para la interacción educativa; se utilizaron diversos entornos virtuales de aprendizaje que favorecieron la continuidad de la educación.

La educación híbrida, surge con la necesidad de crear escenarios emergentes y es una de las formas para diversificar el aprendizaje de los estudiantes. Es por eso la importancia de formar docentes que sepan utilizar de manera crítica y reflexiva las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digitales (TICCAD)); con lo que se espera que sean capaces de diseñar sus materiales, recursos y ambientes virtuales: partiendo siempre del análisis de sus propios saberes y la exploración de otros.

Hoy en día, el retorno a la presencialidad, implica entender, recuperar y enriquecer los entornos virtuales de aprendizaje y favorecer la educación híbrida en contextos interculturales diversos que promuevan la inclusión y la equidad de género. Limón, C & Salmero (2021) refieren que es necesaria la búsqueda de una enseñanza situada y avanzar en la híbrida para lograr una educación más flexible, abierta, participativa y fluida; que combina un modelo presencial con uno en línea que brinde a los estudiantes la oportunidad de acceder a la información, que personalicen su aprendizaje y estimulen la motivación, creatividad, flexibilidad y colaboración.

Descripción

El curso Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida. Su pedagogía y didáctica, forma parte del Currículo Nacional del segundo semestre con 4 horas a la semana y un valor de 4.5 créditos; se ubica en la fase de inmersión y en el trayecto formativo: Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales, mismo que fortalece la capacidad de comunicación y las habilidades digitales que promuevan la alfabetización digital, la equidad de género, la inclusión, la capacidad de reflexionar sobre medios o recursos de la comunicación vinculada al aprendizaje y fomentar el trabajo colaborativo.

Ofrece al alumnado normalista un espacio para analizar y potencializar sus saberes desde la experiencia, por medio de la exploración y uso de plataformas digitales; a partir de diversas dimensiones: gestión de usuarios, de comunicación y de contenidos con la finalidad de reflexionar en las nuevas configuraciones del campo de la didáctica en el plano digital que demandan cambios pedagógicos.

El curso se organiza en dos unidades de aprendizaje:

I.- Entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza híbrida.

En esta unidad los estudiantes movilizarán sus saberes, recuperarán experiencias e identificarán la intención pedagógica del docente, el papel del estudiantado con las diversas herramientas digitales de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de una enseñanza híbrida o en línea; favorecerá reconocer su complejidad asociada a la diversidad y heterogeneidad de criterios existentes para clasificarlos; se realizará un análisis y exploración de diversas plataformas que sirva de constructo para la segunda unidad: seleccionar y desarrollar escenarios que favorezcan el aprendizaje autónomo y colaborativo a partir de la reflexión que se genera dentro de los diversos contextos interculturales.

II.- Aprender y enseñar en entornos virtuales; una perspectiva constructivista y socio-cultural.

En esta unidad el estudiantado aprende a construir propuestas de aprendizaje para el diseño de ambientes virtuales a través de la indagación y el uso de plataformas educativas con un enfoque que permita el trabajo colaborativo y situado que fomente el alfabetismo digital.

Se promueve el pensamiento crítico y reconoce el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales a través de la identificación de la brecha, cultura y alfabetismo digital, como un proceso que conlleva implicaciones para comprender cómo sucede, desde su diseño, aplicación y evaluación; es necesario que a través de la indagación de diversas metodologías activas se genere en el estudiante la oportunidad de la toma de decisiones para favorecer dicho proceso y se obtengan los resultados esperados. El estudiante será capaz de propiciar actividades comunicativas y digitales mediante el diseño y desarrollo instruccional de ambientes virtuales con un enfoque constructivista que permita el trabajo individual y/o colaborativo para hacer frente a una educación híbrida o a distancia. En síntesis se espera que el estudiantado normalista diseñe y gestione ambientes de aprendizaje presenciales, híbridos y a distancia, respondiendo creativamente a los escenarios cambiantes de la educación y el contexto; posee saberes y dominios para participar en la gestión escolar, contribuir en los proyectos de mejora institucional, fomentar la convivencia en la comunidad educativa y vincular la escuela a la comunidad.

En cada una de las unidades en que se organiza el curso, se realiza una revisión teórica crítica y reflexiva de recursos, además de resolver actividades prácticas donde se fomenta la interacción con los demás que favorezca el aprendizaje colaborativo. Al final del curso los estudiantes diseñan propuestas de enseñanza virtualizadas y llevan a la práctica no solo herramientas informáticas, sino

metodologías para que la virtualidad sea una oportunidad para enseñar y aprender, teniendo como eje las relaciones humanas, con justicia social, equidad de género, desarrollo humano y reconocimiento del contexto de vida.

Cursos con los que se relaciona

El curso de Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida. Su pedagogía y didáctica pertenece al Trayecto formativo Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales y se relaciona con los cursos de Introducción a la enseñanza del Español como lengua materna; Teorías y modelos del aprendizaje; Planeación de la enseñanza y evaluación de los aprendizajes; así como, con los cursos vinculados a las Didácticas para el desarrollo y enseñanza del Español como lengua materna. De igual manera, tiene una relación cercana para identificar las formas en que el contexto escolar puede proponer alternativas híbridas de aprendizaje y que podrá observar y hacer propuestas en el Trayecto Práctica Profesional y saber pedagógico.

Responsables del codiseño del curso

Este curso fue elaborado por las y los docentes normalistas Ariadna Santana Herrera del Centro de Actualización del Magisterio de Iguala Guerrero, Iliana Irais Torres Chávez del Instituto Superior de Educación Normal del Estado de Colima “Profr. Gregorio Torres Quintero” y María de la Luz Rodríguez Llanes de la Escuela Normal Superior “Profr. Moisés Sáenz Garza” del Estado de Nuevo León y los especialistas en diseño curricular Julio Leyva Ruíz y María del Pilar González Islas, 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

- 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

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos, incluyentes y con perspectiva de género para propiciar el desarrollo integral de las y los estudiantes como parte de una comunidad escolar.

- Establece ambientes escolares donde se promueven actitudes de empatía, confianza, autoestima, respeto, disciplina, creatividad, curiosidad y placer por el estudio, así como el fortalecimiento de la autonomía personal en el estudiantado.
- Valora y promueve el conocimiento de la diversidad cultural y lingüística de su grupo y de la comunidad escolar para propiciar procesos de aprendizaje incluyentes y desde un enfoque intercultural crítico

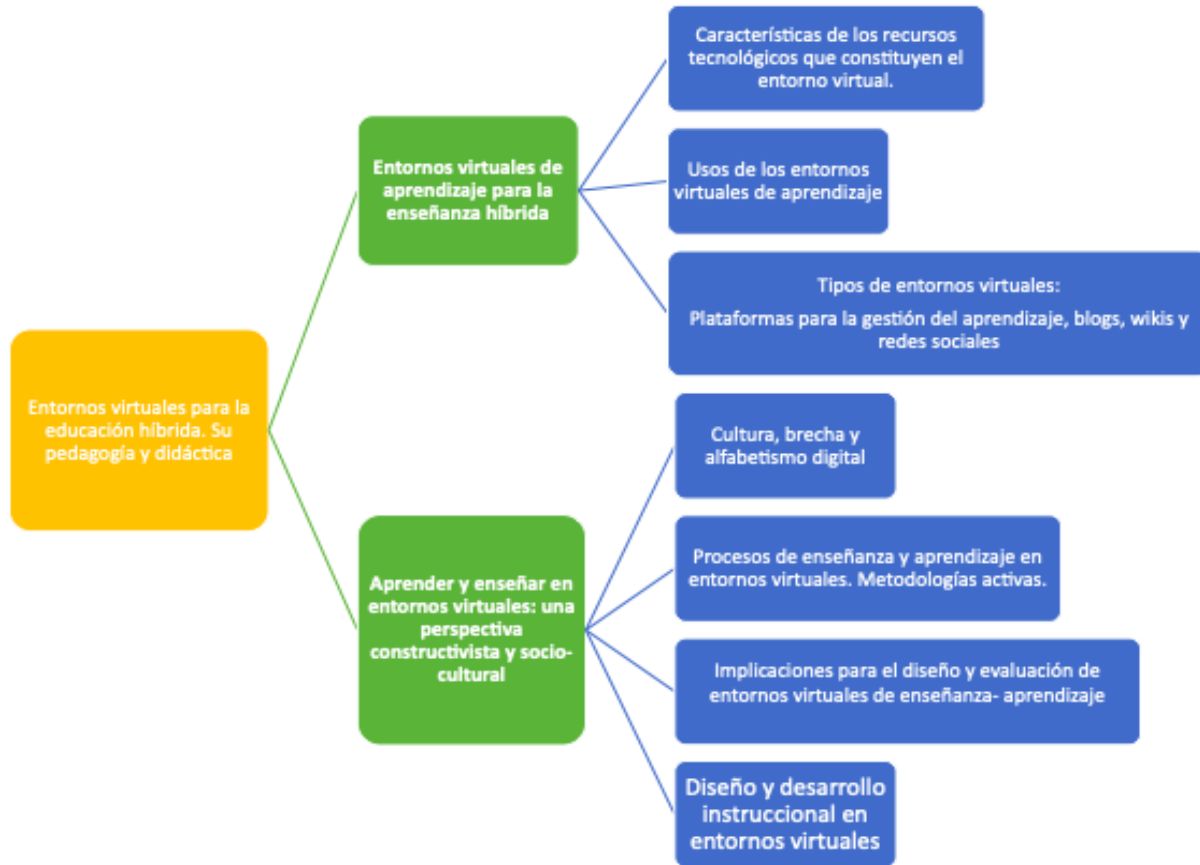
Utiliza las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) como herramientas para la construcción de conocimiento y participación en escenarios para el aprendizaje presencial, virtual o híbrido.

- Asume a las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD), como instrumentos de apoyo en la generación de procesos de aprendizaje y participación desde un enfoque incluyente e intercultural y potencializa sus usos de forma creativa.
- Utiliza de manera ética y crítica las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD), como herramientas mediadoras para la construcción del aprendizaje de la lengua materna, en diferentes plataformas y modalidades

multimodales, presenciales, híbridas y virtuales o a distancia, para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- Reconoce las culturas digitales y usa sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo y definir trayectorias personales de enseñanza y aprendizaje, compartiendo lo que sabe e impulsando a las y los estudiantes en la definición de sus propias trayectorias de desarrollo escolar.
- Reflexiona desde un pensamiento crítico sobre la vulnerabilidad que puede existir en los medios tecnológicos de comunicación (redes sociales, chats, video llamadas), en cuanto a la protección de datos personales.
- Reflexiona sobre el uso de las TICCAD desde los usos de la lengua, en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia sexual.

Estructura del curso



Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

Se sugiere mantener comunicación con responsables de otros cursos del semestre en colegiado para la construcción de las evidencias que pudieran ser comunes, considerando ante todo los propósitos establecidos en las unidades y los criterios de evaluación. Este trabajo colegiado puede ser también el dispositivo que motive el desarrollo de algún proyecto integrador del semestre, donde las y los estudiantes sean protagonistas y determinen junto con el colegiado, aquellos aprendizajes del semestre, susceptibles de integrarse de forma crítica hacia la atención de alguna necesidad o problemática de índole educativa dentro de la comunidad escolar o comunitaria, de tal manera que el estudiantado desarrolle nuevos saberes y capacidades en contextos reales.

Para el tratamiento didáctico del curso Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida. Su pedagogía y didáctica, los formadores de docentes deberán propiciar prácticas igualitarias que permitan la inclusión, interculturalidad y perspectiva de género de los alumnos con respeto a la diversidad en el manejo y conocimiento de la cultura digital, a través de metodologías activas que incluyan búsqueda de información física y digital.

Se propone abordar los contenidos desde la investigación, reflexión, acción, en donde cada estudiante normalista emplee y diseñe herramientas informáticas, a través de metodologías y estrategias pedagógicas para que la virtualidad no sea simplemente un hecho tecnológico u operativo circunstancial o de moda. El trabajo en comunidades de aprendizaje y la interacción dialógica llevará al estudiante normalista a reflexionar en una nueva forma de comunicarnos, de crear y de comprender la información para realizar diferentes tareas en un ambiente híbrido y digital, en concordancia con el Trayecto formativo: Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales.

Se sugiere que el presente curso, proporcione a los estudiantes las herramientas necesarias que no se restrinjan al conocimiento de los entornos virtuales, sino que reconozcan la cultura, brecha y alfabetismo digital en los que están inmersos; para que a través del análisis de diversas metodologías activas tengan la oportunidad de generar criterios para su selección con base a las necesidades que el contexto presente. Ser capaces de diseñar, desarrollar y evaluar de manera innovadora entornos virtuales que los prepare para hacer frente a una educación híbrida o a distancia según sea el caso. Además, tener claridad que el proceso enseñanza y aprendizaje en un entorno virtual tiene diversas implicaciones que es necesario considerar previamente, puesto que su sola aplicación no garantiza el logro de los aprendizajes; tal como lo menciona Onrubia, J (2016), no se limiten a reducir o eliminar el papel docente, sino,

empoderarlo mediante el uso de recursos que favorezcan un acompañamiento adecuado y ofrezcan ayudas dinámicas, sensibles y contingentes que no se centren en proveer o distribuir contenidos, sino que promuevan la reflexión para la toma de decisiones informadas y búsqueda de la mejora continua. Esto permite que la calidad se priorice en el cómo se organizan las actividades y emplean las herramientas más que en solo identificarlas.

El curso se organiza de manera tal que el Docente pueda hacer uso de metodologías activas que conviertan a las y los estudiantes en protagonistas de su propio aprendizaje; debe potencializar la aplicación práctica de los saberes adquiridos en contextos y circunstancias reales de la vida estudiantil, fomentando actividades que impliquen búsqueda de información, reconocimiento y aplicación de metodologías, diseño y evaluación de trayectorias propias de aprendizaje. Es importante que el estudiantado vincule lo visto en clase con lo observado en las escuelas de práctica, con la finalidad de ser capaz de desarrollar habilidades y estrategias de planificación de su propia formación docente y aplicar a partir del siguiente semestre.

Los materiales y recursos didácticos que se trabajen con las y los normalistas deben ser actuales y acordes a las finalidades del curso y de la licenciatura; la observación en las escuelas de práctica es fundamental para reconocer los diversos contextos de educación básica e integrarse a la comunidad escolar.

En la primera unidad Entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza híbrida, se considera como punto de partida los conocimientos previos de las y los estudiantes por medio de preguntas generadoras para posteriormente, proporcionar los materiales necesarios que les permita identificar las características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA); esto ayudará a que en clase se analicen y vivencien los usos de los EVA. Se sugiere abordar los contenidos a través del aula invertida: el docente guiará a los estudiantes al interactuar y atender sus necesidades personales de aprendizaje; el alumnado será responsable de su aprendizaje; estudia a su ritmo y estilo propio; las tareas, actividades o proyectos son efectuados en clase. Se propicia el aprendizaje colaborativo y se trabaja con recursos multimedia que analicen fuera de la clase y previo a ella.

En lo que respecta a la segunda unidad, lo recomendable es trabajar con Aprendizaje Basado en Problemas (ABP); se organizará de tal manera que el estudiantado, al término de la unidad diseñe su propio Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), con lo cual tendrá la oportunidad de explorar, conocer, observar, valorar su aplicabilidad y cooperar entre pares. El problema que se plantea es el diseño de un EVA que emplee diversas

metodologías activas, considere la realidad de los diferentes contextos de las escuelas de práctica y promueva la cultura y el alfabetismo digital.

Sugerencias de evaluación

Los procesos de evaluación son sin duda experiencias de aprendizaje que contribuyen a la formación de los participantes del curso. En este sentido, la evaluación será formativa y procesual y enfatizará tanto aspectos cuantitativos como cualitativos. Se privilegiará la comunicación y el diálogo. Se tomará como base lo propuesto en la normativa del plan de estudios; así mismo, se considera la participación activa de los estudiantes, los valores propios de la formación, el trabajo colaborativo, la creatividad, entre otros.

El cierre del curso contempla un portafolio electrónico como evidencia integradora final que posibilita el meta-análisis y rediseño de las propuestas de enseñanza virtualizadas.

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, al proceso formativo, y contextos del grupo de normalistas que atiende.

Entornos virtuales para la educación híbrida. Su pedagogía y didáctica

Unidad de aprendizaje	Evidencias	Descripción	Instrumento	Ponderación
Unidad 1	Manual y tutorial.	El manual del usuario de EVA pretende que el estudiantado sea capaz de explicar qué son los EVA, enumerar sus características, definir los usos de manera concreta y práctica. Posteriormente, se diseña un video tutorial y se comparte en redes sociales seleccionadas para que los estudiantes tengan la oportunidad de observar y retroalimentar por medio de	Escala valorativa	50%

		sus comentarios. Se sugiere promover dentro de la comunidad escolar.		
Unidad 2	Diseño instruccional de un entorno virtual	<p>Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje por medio del diseño instruccional:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propuesta de contenidos, objetivos y actividades de enseñanza-aprendizaje. - Orientaciones y sugerencias para llevar a cabo las actividades. - Oferta de herramientas tecnológicas y su orientación sobre su uso y desarrollo de las actividades. 	Escala valorativa o rúbrica	
Evidencia integradora	Portafolio electrónico	<p>Compilación de actividades, estrategias y recursos realizados en clase que incluyan una narrativa reflexiva y autoevaluación que muestre la comprensión profunda del proceso enseñanza y aprendizaje llevado a cabo.</p> <p>Se sugiere plasmar en un blog. Plataformas sugeridas: HubSpot, Blogger, Tumblr, Site123 y Webnode.</p> <p>No se limita a plasmar las evidencias sino favorecer el logro de un aprendizaje colaborativo al compartirlas entre pares y realizar una coevaluación que permita retroalimentar.</p>	Escala valorativa	50%

En caso de que se defina un proyecto integrador, la evaluación de este es parte proporcional del 50% de la evaluación de la evidencia integradora. Esta ponderación la definen la o el docente responsable del curso en colegiado.

Unidad de aprendizaje I. Entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza híbrida

Presentación

En esta unidad los estudiantes movilizarán sus saberes, recuperarán experiencias e identificarán la intención pedagógica del docente, el papel de las y los estudiantes con las diversas herramientas digitales de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de una enseñanza híbrida o en línea; favorecerá reconocer su complejidad asociada a la diversidad y heterogeneidad de criterios existentes para clasificarlos; se realizará un análisis y exploración de diversas plataformas que sirva de constructo para la segunda unidad: seleccionar y desarrollar escenarios que favorezcan el aprendizaje autónomo y colaborativo a partir de la reflexión que se genera dentro de los diversos contextos interculturales.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Que el alumnado identifique algunos de los tipos, características y usos de los entornos virtuales de aprendizaje mediante el análisis y exploración de diversas plataformas en línea para generar la reflexión sobre su incorporación en diversos escenarios formativos, como es la educación híbrida.

Contenidos

En esta unidad los contenidos que se pretenden desarrollar son:

- Características de los recursos tecnológicos que constituyen el entorno virtual.
 - Actividades sincrónicas y asincrónicas.
 - Interactividad
 - Flexibilidad
 - Escalabilidad
- Uso de los entornos virtuales de aprendizaje.
- Tipos de entornos virtuales:

- Plataformas para la gestión del aprendizaje (e-learning). Características y funciones. Contenido. Organización. Rol del estudiante. Rol del docente. Interacción.
- Blogs
- Wikis
- Redes sociales.
- Ventajas y desventajas de los entornos virtuales de aprendizaje.

Estrategias y recursos para el aprendizaje

Las actividades que a continuación se presentan, son sugerencias para desarrollar el curso y lograr los propósitos establecidos; de ninguna manera representan una obligatoriedad para el docente, respetando siempre el contexto, las necesidades y características de los estudiantes..

Tema. Características de los recursos tecnológicos que constituyen el entorno virtual.

Para abordar el primer tema de la unidad, es importante partir desde la experiencia de las y los estudiantes, considerar sus conocimientos previos sobre el tema y las experiencias vividas durante la pandemia.

- Plantear las siguientes preguntas: ¿Qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) y qué aporta a la educación? ¿Cuáles entornos virtuales conoces y/o has utilizado?; ¿Qué características debe tener un EVA para favorecer el logro de un aprendizaje significativo?, ¿Qué cosas has aprendido en un entorno de aprendizaje de este tipo?, ¿Consideras que es posible aprender en estos entornos? Argumenta tu respuesta.
- Utilizar el Aula invertida para que las y los normalistas indaguen de manera autónoma, revisando materiales y recursos sobre las características de los EVA y posteriormente en clase orientar la discusión para el análisis y reflexión que permita al estudiantado definir exactamente qué es un EVA, cuáles son sus características y sus aportaciones a la educación híbrida.
- Es importante que los docentes que impartan este curso tengan su propio EVA como apoyo.

Tema. Uso de los entornos virtuales de aprendizaje.

- El estudiantado diseña y aplica una encuesta sobre los usos de los EVA, tanto en sus escuelas de práctica como en la escuela normal.
- Interpreta los resultados de las encuestas realizadas por medio de gráficas; posteriormente realizar una exposición (se sugiere utilizar genially o canva).
- Reflexionar sobre los usos que le dan a los EVA los docentes de la Escuela Normal, los docentes de la Escuela de práctica así como las y los estudiantes de ambos niveles.

Tema. Tipos de entornos virtuales: Plataformas para la gestión del aprendizaje, blogs, wikis y redes sociales.

- Es necesario rescatar conocimientos previos sobre los diferentes tipos de entornos virtuales a través de diversos cuestionamientos: ¿cuáles plataformas y redes sociales conocen y utilizan? ¿De qué dependerá el uso de cada una de ellas? ¿Consideran que se puede enseñar y aprender por medio de plataformas, redes sociales, blogs y wikis?
- En grupo, de manera colaborativa se sugiere navegar por las diferentes plataformas para la gestión del aprendizaje como: Moodle, Canva, Blackboard, Edmodo, Google Classroom, Schology, entre otros. Blogs y wikis: HubSpot, Blogger, Tumblr, Medium, Site123, wikipedia, MoodleDocs, etc. Redes sociales: facebook, twitter, instagram, telegram, whatsApp, entre otras. Se recomienda que a través de su exploración, se identifiquen características, funciones, contenido, organización, rol del estudiante, rol del docente e interacción. Pueden apoyarse en videos, manuales, podcast difundidos en la red, para conocer más a profundidad.
- Se sugiere realizar un debate donde los estudiantes participen de manera activa, tomen una postura crítica sobre las ventajas y desventajas de los entornos virtuales de aprendizaje; considerar que para realizarlo, es necesario establecer previamente reglas para favorecer el respeto, la comunicación y la sana convivencia; contar con un orden de intervenciones para argumentar y contraargumentar, así como definir los tiempos de participación. También designar un moderador que ayude a lograr el propósito.
- Una vez que las y los estudiantes tienen clarificadas las definiciones, características, tipos, usos, ventajas y desventajas de los entornos virtuales de aprendizaje, serán capaces de proyectar su propio EVA,

¿cómo lo imaginan?, ¿Qué debe contener? ¿En dónde utilizar cada entorno virtual? ¿Qué debe incluir para que sea un entorno inclusivo?

Como evidencia de unidad, se recomienda elaborar de manera colaborativa el manual del usuario de un EVA, seleccionado durante el proceso de indagación; posteriormente realizar un tutorial (video), en donde el manual sea su referencia, para explicar la utilización del EVA mediante la exploración del mismo (se deja libre el medio a utilizar como: youtube, zoom o meet). Para finalizar, debe ser compartido con sus compañeros y compañeras, ya sea en el entorno virtual manejado por el docente del curso o en alguna red social que maneje la institución.

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
Manual del usuario y tutorial de EVA	<p>Saber conocer:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Caracteriza algunos de los EVA ● Describe algunos tipos de entornos virtuales. <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elabora encuestas de opinión como fuentes de análisis. ● Interpreta encuestas de opinión como referente de investigación.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Proyecta el diseño de un EVA a partir de recomendaciones en un manual y tutorial. ● Utiliza las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) como herramientas para la construcción de conocimiento y participación en escenarios para el aprendizaje presencial, virtual o híbrido. ● Emplea las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD), como instrumentos de apoyo en la generación de procesos de aprendizaje y participación desde un enfoque incluyente e intercultural y potencializa sus usos de forma creativa. ● Muestra su pensamiento crítico sobre la vulnerabilidad que puede existir en los medios tecnológicos de comunicación. <p>Saber ser y estar</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Toma una postura en torno a las ventajas y desventajas que tiene los EVA. ● Refiere sobre el uso de las TICCAD desde los usos de la lengua, en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia sexual. ● Se expresa y comunica de forma oral y escrita de manera adecuada, coherente, y de forma crítica que favorezca la inclusión.
--	---

	<ul style="list-style-type: none">• Se conduce de manera ética, desde los enfoques de derechos humanos, la interculturalidad y el humanismo.
--	--

Bibliografía

A continuación, se presentan un conjunto de fuentes como sugerencias para abordar los contenidos de esta unidad, pero el profesorado puede determinar cuáles de ellas abordar durante las sesiones del curso o proponer otras.

Bibliografía básica

- Arias, E., Dueñas, X., Elacqua, G., Giambruno, C., Mateo, M., Pérez, Mateo., (2021) Hacia una educación 4.0: 10 módulos para la implementación de modelos híbridos. Banco Interamericano de Desarrollo.
<https://publications.iadb.org/es/hacia-una-educacion-40-10-modulos-para-la-implementacion-de-modelos-hibridos>
- Blázquez, F (2001) Sociedad de la información y educación. Consejería de Educación Ciencia y Tecnología. Dirección General de Ordenación, Renovación y Centros Mérida.
- Bustos, A. y Coll, C. (2010) Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. REMIE Vol. 15. pp163-184.
- Czerwonogora, Ada. (2014) El aprendizaje en la Era digital: Nuevos escenarios para el mundo conectado, en Didáctica práctica para la enseñanza básica, media y superior. Editorial Grupo Magró. pp.235-258.
- Limón, C. y Salmerón, F (2021) Cómo trabajar la educación híbrida en contextos de baja conectividad. En Taller de diálogo regional.
<https://oei.int/oficinas/mexico/publicaciones/documento-del-taller-de-dialogo-regional-como-trabajar-la-educacion-hibrida-en-contextos-de-baja-conectividad>
- Rama, C. (2020) La nueva educación híbrida, en Cuadernos de Universidades No. 11. México: Unión de Universidades de América Latina y el Caribe.
<http://dspaceudual.org/handle/Rep-UDUAL/202>
- Rodríguez, M & Barragán, H (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6297476>
- Rosales, S., Gómez. M., Durán, S., Salinas, M., Saldaña, S. (2008) Modalidad híbrida y presencial. Comparación de dos modalidades educativas. Revista de la Educación Superior, ANUIES Vol. XXXVII (4), núm. 148, octubre-diciembre,

2008, pp.23-29
<http://publicaciones.anuies.mx/journal/148/1/2/es/modalidad-hibrida-y-presencial-comparacion-de-dos-modalidades>

Bibliografía complementaria

- Crovi, D. (2005) La sociedad de la información: una mirada desde la comunicación. Bibliografía Latinoamericana. Revista Academia Mexicana de Ciencias. <https://biblat.unam.mx/es/revista/ciencia-academia-mexicana-de-ciencias/articulo/la-sociedad-de-la-informacion-una-mirada-desde-la-comunicacion>
- Rey, M. (2016, Noviembre). Las TIC en educación: más que solo recursos didácticos. XII Semana de la Investigación, Universidad La Gran Colombia, Bogotá. Recuperado de <https://doi.org/DOI:10.13140/RG.2.2.15164.44164>
- Rincón, M. (2008) Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia, Revista Virtual Universidad Católica del Norte, núm. 25, septiembre-diciembre, 2008.
- Viñas, M. (2021) Retos y posibilidades de la educación híbrida en tiempos de Pandemia recuperado de <https://revistas.unlp.edu.ar/PLR/article/view/12780>

Unidad de aprendizaje II. Aprender y enseñar en entornos virtuales una perspectiva constructivista y sociocultural

Presentación

En esta unidad, el estudiantado identifica la relación entre cultura, brecha y la noción de alfabetismo digital con la intención promover su pensamiento crítico que le permita desarrollar procesos de aprendizajes en entornos virtuales desde un enfoque constructivista, que conlleva implicaciones para comprender cómo sucede, desde su diseño, aplicación y evaluación. En esta unidad será necesario que a través de la indagación de diversas metodologías activas se genere en las y los estudiantes la posibilidad de tomar decisiones que favorezcan dichos procesos para obtener los resultados esperados. El estudiantado será capaz de generar actividades comunicativas y digitales mediante el diseño y desarrollo instruccional de ambientes virtuales con un enfoque que permita el trabajo individual y/o colaborativo para hacer frente a una educación híbrida o a distancia.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Que el alumnado sea capaz de generar actividades comunicativas y digitales en un entorno virtual de aprendizaje intercultural a través de la indagación sobre metodologías activas incorporadas en plataformas educativas en diversos escenarios para actuar frente a una educación híbrida y fomentar el alfabetismo digital.

Contenidos

Los contenidos que se abordarán en esta segunda unidad son:

- Cultura, brecha y alfabetismo digital.
- Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en entornos virtuales.
Metodologías Activas:
 - Aprendizaje basado en proyectos.
 - Aprendizaje basado en problemas
 - Aprendizaje colaborativo

- Aula invertida
- Gamificación
- Implicaciones para el diseño y evaluación de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.
- Diseño y desarrollo instruccional en entornos virtuales

Estrategias y recursos para el aprendizaje

Tema. Cultura, brecha y alfabetismo digital.

- Recuperar los conceptos de: alfabetización digital, nativos digitales, inmigrantes digitales, brecha digital, brecha digital por cuestión de género y/o de edad.
- Reflexionar lo siguiente:

¿Qué características debe tener mi EVA para reducir la brecha digital y favorecer el aprendizaje y el alfabetismo digital?.

- Comenzar la planificación del diseño de su EVA.

Tema. Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en entornos virtuales. Metodologías Activas.

- Revisar y esquematizar con las y los estudiantes las diferentes metodologías activas, tomando como base la bibliografía sugerida.
- Diseñar actividades donde se utilicen las metodologías activas.
- El estudiantado coevaluará sus borradores de EVA con la finalidad de realizar sugerencias de mejora.

Tema. Implicaciones para el diseño y evaluación de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.

- Considerar en el diseño de su EVA, la importancia de las TICCAD desde los usos de la lengua, en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia sexual.
- Explorar diversas plataformas utilizadas para evaluar los saberes de los estudiantes, con la finalidad de proveer elementos que le permitan diseñar sus propios instrumentos de evaluación en su EVA.

- Analizar diferencias y coincidencias entre la evaluación tradicional y virtual.

Tema 4. Diseño y desarrollo instruccional en entornos virtuales

- Diseñar instrumentos de evaluación en las diferentes aplicaciones y recursos tecnológicos utilizados en su EVA.
- Presentar la versión final de su EVA.

Evaluación de la unidad

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
Diseño de un entorno virtual de aprendizaje	<p>Saber conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualiza los términos alfabetización digital, brecha digital, cultura digital, nativos digitales, inmigrantes digitales. • Caracteriza algunas metodologías activas para el diseño de un eva. <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea un aparato crítico a partir para estudiar las oportunidades de los entornos virtuales de aprendizaje. • Explora diversas plataformas para identificar sus formas de evaluación. • Diseña y utiliza diferentes medios e instrumentos, tecnologías, estrategias y recursos para evaluar los aprendizajes y desempeños de las y los estudiantes considerando, los saberes de la disciplina, desde una perspectiva equitativa, inclusiva e intercultural en diversos escenarios para el aprendizaje (distancia, híbridos).

	<p>Saber ser y estar</p> <ul style="list-style-type: none">• Reflexiona sobre las formas de evaluación en eva´s.• Emplea el lenguaje de manera adecuada, coherente, cohesionada, eficiente y de forma crítica.• Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos, incluyentes y con perspectiva de género para propiciar el desarrollo integral de las y los estudiantes como parte de una comunidad escolar.• Implementa las TICCAD desde los usos de la lengua, en un marco legal libre de discriminación, homofobia, racismo y violencia sexual.• Utiliza de manera ética y crítica las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD), como herramientas mediadoras para la construcción del aprendizaje de la lengua materna, en diferentes plataformas y modalidades multimodales, presenciales, híbridas y virtuales o a distancia, para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
--	---

Bibliografía

A continuación, se presentan un conjunto de fuentes como sugerencias para abordar los contenidos de esta unidad, pero el profesorado puede determinar cuáles de ellas abordar durante las sesiones del curso o proponer otras.

Bibliografía básica

Avello, R. Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva. https://repo.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w25521w/LITE113_S3_AVELLO.pdf

Fortanet van Assendelft de Coningh, C., González, C., Mira, E., López, J. (2013) Aprendizaje cooperativo y flipped classroom. Ensayos y resultados de la metodología docente. Departamento de Comunicación y Psicología Social. Universidad de Alicante.

García, F., Seoane, A. (2015) Una revisión actualizada del concepto de eLearning. Vol. 16, núm. 1, 2015, pp. 119-144 Universidad de Salamanca.

Gros, B., Dural, E., (2012) “El tiempo”, una propuesta de integración de las TICs basada en la metodología TPACK. https://www.academia.edu/es/4603096/El_tiempo_una_propuesta_de_integraci%C3%B3n_de_las_TIC_basada_en_la_metodolog%C3%ADa_TPACK_K_Informe_de_evaluaci%C3%B3n

Hernán Hernández, H., Bautista, S. (2016) Las TIC en el sistema Educativo Mexicano ICT Rodríguez in Mexican Education System. Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad.

Onrubia, J., Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Revista de Educación a Distancia. Universidad de Murcia. Vol. 23 Núm. 72

Peralta, A, Barriga, F. Diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje desde una perspectiva constructivista. Publicado en Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales (2010)

Bibliografía complementaria

Hargreaves, Andy. (2003). Enseñar en la sociedad del conocimiento. Capítulo 1 Enseñar para la sociedad del conocimiento: educar para la creatividad. p.p. 19-42. Ed. Octaedro, España.

Universidad de la frontera (2021). Guía para el desarrollo de clases híbridas. Recuperado de: https://docenciavirtual.ufro.cl/wp-content/uploads/2021/06/Guia_para_el_desarrollo_de_Clases_Hibridas.pdf

Veytia, M. (2017). Diferentes miradas sobre el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación en educación. Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. (ReDIE)

Evidencia integradora del curso:

Evidencia	Criterios de evaluación de la evidencia integradora
Portafolio electrónico	<p>Saber conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra capacidades propicias para la investigación científica y disciplinar y las aplica para mejorar los resultados de su labor educativa. <p>Saber hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integra de maneja crítica los aprendizajes que desarrolló a lo largo del curso Cumple con todos los elementos solicitados: portada, índice, introducción, evidencias y conclusión; correctamente organizados en un portafolio de evidencias, electrónico. • Presenta un portafolio que de forma clara plantea su propósito general y por unidades; su contenido y la justificación y pertinencia de elaborarlo, como parte de su proceso de formación inicial. • Recopila todas las evidencias realizadas en las unidades de aprendizaje e incluye en ellas, una

	<p>narrativa reflexiva que muestra la comprensión profunda del proceso de aprendizaje llevado a cabo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redacta una conclusión que incluya la identificación de: fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas en torno al proceso de desarrollo que tuvo en el curso. <p>Saber ser y estar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Denota creatividad y originalidad. • Emplea el lenguaje de manera adecuada, coherente, cohesionada, eficiente y de forma crítica y propositiva en las distintas situaciones comunicativas. • Realiza una autoevaluación de manera objetiva, donde 10 es máximo y 5 mínimo, así como una justificación del por qué de su elección.
--	--

Referencias del curso

- Arias, E., Dueñas, X., Elacqua, G., Giambruno, C., Mateo, M., Pérez, Mateo., (2021) Hacia una educación 4.0: 10 módulos para la implementación de modelos híbridos. Banco Interamericano de Desarrollo.
<https://publications.iadb.org/es/hacia-una-educacion-40-10-modulos-para-la-implementacion-de-modelos-hibridos>
- Avello, R. Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva.
https://repo.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w25521w/LITE113_S3_AVELLO.pdf
- Bustos, A. y Coll, C. (2010) Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. REMIE Vol. 15. pp163-184.

- Crovi, D. (2005) La sociedad de la información: una mirada desde la comunicación. Bibliografía Latinoamericana. Revista Academia Mexicana de Ciencias. <https://biblat.unam.mx/es/revista/ciencia-academia-mexicana-de-ciencias/articulo/la-sociedad-de-la-informacion-una-mirada-desde-la-comunicacion>
- Czerwonogora, Ada. (2014) El aprendizaje en la Era digital: Nuevos escenarios para el mundo conectado, en Didáctica práctica para la enseñanza básica, media y superior. Editorial Grupo Magró, pp.235-258.
- Fortanet van Assendelft de Coningh, C., González, C., Mira, E., López, J. (2013) Aprendizaje cooperativo y flipped classroom. Ensayos y resultados de la metodología docente. Departamento de Comunicación y Psicología Social. Universidad de Alicante.
- García, F., Seoane, A. (2015) Una revisión actualizada del concepto de eLearning. Vol. 16, núm. 1, 2015, pp. 119-144 Universidad de Salamanca.
- Hargreaves, Andy. (2003). Enseñar en la sociedad del conocimiento. Capítulo 1 Enseñar para la sociedad del conocimiento: educar para la creatividad. p.p. 19-42. Ed. Octaedro, España.
- Limón, C. y Salmerón, F (2021) Cómo trabajar la educación híbrida en contextos de baja conectividad. En Taller de diálogo regional. <https://oei.int/oficinas/mexico/publicaciones/documento-del-taller-de-dialogo-regional-como-trabajar-la-educacion-hibrida-en-contextos-de-baja-conectividad>
- Onrubia, J., Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Revista de Educación a Distancia. Universidad de Murcia. Vol. 23 Núm. 72
- Peralta, A, Barriga, F. Diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje desde una perspectiva constructivista. Publicado en Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales (2010)
- Rama, C. (2020) La nueva educación híbrida, en Cuadernos de Universidades No. 11. México: Unión de Universidades de América Latina y el Caribe. <http://dspaceudual.org/handle/Rep-UDUAL/202>

- Rodríguez, M & Barragán, H (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6297476>
- Rosales, S., Gómez. M., Durán, S., Salinas, M., Saldaña, S. (2008) Modalidad híbrida y presencial. Comparación de dos modalidades educativas. Revista de la Educación Superior, ANUIES Vol. XXXVII (4), núm. 148, octubre-diciembre, 2008, pp.23-29
<http://publicaciones.anuies.mx/journal/148/1/2/es/modalidad-hibrida-y-presencial-comparacion-de-dos-modalidades>
- Rey, M. (2016, Noviembre). Las TIC en educación: más que solo recursos didácticos. XII Semana de la Investigación, Universidad La Gran Colombia, Bogotá. Recuperado de <https://doi.org/DOI:10.13140/RG.2.2.15164.44164>
- Rincón, M. (2008) Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia, Revista Virtual Universidad Católica del Norte, núm. 25, septiembre-diciembre, 2008.
- Universidad de la frontera (2021). Guía para el desarrollo de clases híbridas. Recuperado de: https://docenciavirtual.ufro.cl/wp-content/uploads/2021/06/Guia_para_el_desarrollo_de_Clasas_Hibridas.pdf
- Viñas, M. (2021) Retos y posibilidades de la educación híbrida en tiempos de Pandemia recuperado de <https://revistas.unlp.edu.ar/PLR/article/view/12780>
- Veytia, M. (2017). Diferentes miradas sobre el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación en educación. Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. (ReDIE)

Perfil académico sugerido

Perfil Académico

Nivel académico

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

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

Experiencia docente para:

- Conocimiento de Metodologías Activas.
- Dominio del uso de las TICCAD.
- Conocimiento de redes sociales y su aplicación en el aula.
- Saber diseñar entornos virtuales.
- Experiencia en enseñanza híbrida.
- Conducir grupos
- Trabajo por proyectos
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes

Experiencia profesional:

Obligatorio haber laborado, al menos dos años, en educación obligatoria o en instituciones formadoras de docentes.

Deseable haber trabajado en instituciones de educación superior en el área de Humanidades y Educación.