



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



CRESON
Centro Regional de Formación
Profesional Docente de Sonora



Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Inglés

Plan de Estudios 2022

**Estrategia Nacional de Mejora de
las Escuelas Normales**

Programa del curso

**Tecnologías del
Aprendizaje y el
Conocimiento y
Multimedia
Educativa**

Primer semestre

Primera edición: 2024

Esta edición estuvo a cargo del Centro Regional
de Formación Profesional Docente de Sonora (CRESON)
Carretera Federal 15, kilómetro 10.5, Col. Café Combate. C.P. 83165
Teléfono: (662) 108 0630. Hermosillo, Sonora / www.creson.edu.mx

D.R. Secretaría de Educación Pública, 2022
Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

Trayecto formativo: Lenguas, Lenguajes y Tecnologías

Carácter del curso: Flexibilidad curricular

Horas: 4 Créditos: 4.5

Índice

| | |
|--|----|
| Propósito y descripción general del curso..... | 5 |
| Dominios y desempeños del perfil de egreso..... | 7 |
| Estructura del curso..... | 9 |
| Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza..... | 12 |
| Sugerencias de evaluación..... | 14 |
| Unidad de aprendizaje I. Culturas Digitales..... | 17 |
| Unidad de aprendizaje II. La Web y su Evolución..... | 24 |
| Unidad de aprendizaje III. Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)..... | 33 |
| Perfil académico sugerido..... | 40 |

Propósito y descripción general del curso

Propósito general

El propósito del curso es que el estudiantado sea inmerso en las culturas digitales y nuevas tecnologías para que hagan uso de la web 3.0, sus recursos, herramientas y directivas, mediante el diseño e implementación de Entornos Virtuales de Aprendizaje (AVA) para la enseñanza y aprendizaje de las lenguas en la educación híbrida para su incorporación en la práctica docente.

Antecedentes

El curso de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y Multimedia Educativa surge de la necesidad de incorporar nuevas tecnologías educativas a la práctica docente, derivado de la pandemia producida por el COVID en el año 2019, la cuál contribuyó a la búsqueda de nuevas tendencias en tecnología y herramientas para atender la disrupción de la educación desde diversos entornos, según el contexto educativo.

De esta misma problemática, surge la necesidad de diseñar e implementar Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje (AVAs) para atender la educación a distancia de una manera integral e inclusiva para transformar la práctica docente cotidiana, generando futuros docentes con competencias en diversos contextos educativos. Ante los nuevos paradigmas educativos, se integran estas Culturas Digitales y Nuevas Tecnologías de aprendizaje, para incorporar la Educación Inmersiva a la práctica docente cotidiana.

Descripción

El curso de Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento y multimedia educativa, pertenece al trayecto de Lenguas, Lenguajes y Tecnologías, y es de carácter estatal e institucional, por lo que es parte del marco curricular de la Escuela Normal Superior Plantel Obregón. El curso se ubica en la fase de inmersión como parte del primer semestre, y tiene calidad de obligatorio con una cantidad de 4 horas por semana a lo largo de 18 semanas contando así con 4.5 créditos.

Es menester mencionar que el diseño de este curso, parte del supuesto de que el estudiante normalista posee un conocimiento básico en tecnologías previo a este mismo, por lo que en la Unidad 1 se retoman un estudio sobre las Culturas Digitales, es decir, una inmersión en aquellas tecnologías y conceptos básicos que se incluyen en la Educación 3.0 y previos. Pasando a la Unidad 2, el centro de atención estará en las habilidades y estrategias digitales que le permitan al alumno la aplicación y evaluación de diversas tecnologías, metodologías, convenciones de escritura y conceptos básicos de diseño digital con aquellas tecnologías más actuales y vigentes. Con los conocimientos anteriores, en la Unidad 3 se busca llegar a la construcción de un Ambiente Virtual de Aprendizaje a partir de contextos y situaciones reales que favorezcan el intercambio académico y cultural en la enseñanza de una lengua extranjera.

Su importancia radica en fortalecer el conocimiento de los estudiantes normalistas con bases teórico-metodológicas para comprender el uso de las Culturas Digitales, así como

las Nuevas Tecnologías Digitales, el uso de las TIC, TAC, TEP y el robustecimiento de habilidades digitales en Entornos Virtuales de aprendizaje. Contemplando que se haga uso práctico de las herramientas y tecnologías para vincularse de una manera eficaz en un mundo globalizado a lo largo de su formación y sea capaz de desarrollarse en distintos ámbitos y contextos educativos.

Los contenidos relevantes a abordar son:

- Culturas Digitales
- Tecnologías Educativas
- WEB 3.0 y Educación Inmersiva
- Apps para la Educación Disruptiva
- TIC, TAC y TEP
- Ambientes Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje

Estos y otros temas serán fundamentales para la consolidación de habilidades teórico-prácticas actuales e innovadoras para la integración de la tecnología tanto en su formación docente como en su práctica profesional.

La modalidad que se ha elegido para este curso es teórico-práctico.

Cursos con los que se relaciona

El curso tiene relación con todo el trayecto de práctica profesional y saber pedagógico, específicamente con Entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza del inglés, diseño de material didáctico y recursos digitales, tecnologías digitales en la investigación educativa.

Responsables del codiseño del curso

Este curso fue elaborado por los docentes normalistas Jacob Esau Cruz Penilla y José Francisco Córdova Valdez de la Escuela Normal Superior Plantel Obregón (ENSO), en Ciudad Obregón, Sonora.

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

Perfil general

Este curso hace énfasis en los siguientes dominios y desempeños del perfil de egreso general:

. Desde un reconocimiento crítico propone e impulsa en su práctica profesional docente alternativas de solución a los problemas políticos, sociales, económicos, ecológicos y culturales de México y de su propio entorno.

. Se comunica de forma oral y escrita en las lenguas nacionales, tiene dominios de comunicación en una lengua extranjera, hace uso de otros lenguajes para la inclusión; es capaz de expresarse de manera corporal, artística y creativa y promueve esa capacidad en los estudiantes.

. Reconoce las culturas digitales y usa sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo y definir trayectorias personales de aprendizaje, compartiendo lo que sabe e impulsa a las y los estudiantes a definir sus propias trayectorias y acompaña su desarrollo como personas.

Perfil profesional

Utiliza la innovación como parte de su práctica docente para el desarrollo de competencias de los 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 los estudiantes.
- 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 una segunda lengua, en diferentes plataformas y modalidades multimodales, 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

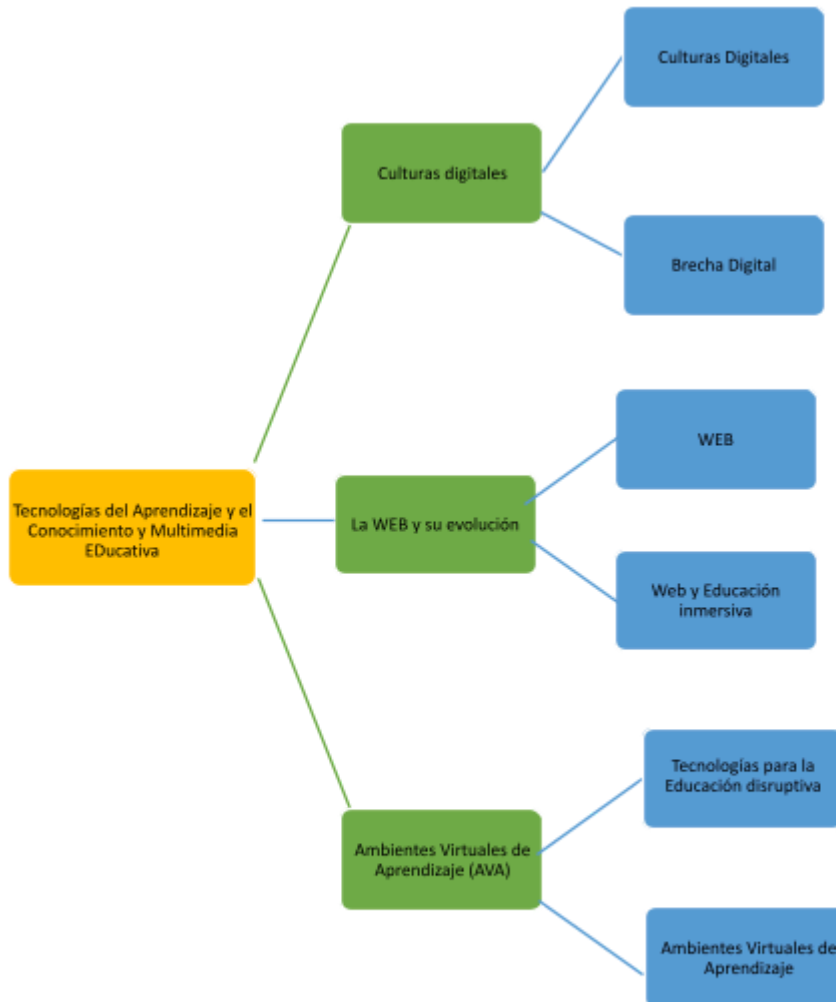
grupo de alumnos, con los recursos a disposición y con las competencias a desarrollar, para aprovechar las posibilidades que el trabajo a distancia ofrece.

- 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 segunda lengua.

Estructura del curso

| Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y Multimedia Educativa | | |
|---|--|--|
| Unidad I Culturas Digitales | Culturas Digitales y la brecha digital | <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la tecnología, conceptos básicos e historia • Brecha digital • Nativos digitales y migrantes digitales • Tecnología educativa y sus acepciones • Competencias digitales del docentes |
| Unidad II La Web y su evolución | La Web Web y Educación Inmersiva | <ul style="list-style-type: none"> • la WEB y su evolución ¿Qué es la WEB 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0? ¿Qué es la Educación Inmersiva? • Características WEB 3.0 y como propuesta para modificar la Educación • Apps para mapeo (p.e. GoConqr, Mindomo, Wisemapping, etc) • Apps para líneas de tiempo (p.e. Timetoast, Timeglider, myHistro, etc) • Apps para infografía y tiras cómicas (Pixton, GoAnimate, Vyond, Infogram, Vizlo, LetterPop, BitStrip, Stripgenerator, etc) |
| Unidad III Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) | Tecnologías para la Educación disruptiva | <ul style="list-style-type: none"> • TIC, TAC y TEP ¿Qué son? ¿Qué uso tienen en el aula? ¿Qué impacto tienen en la vida diaria? ¿Qué tipos hay? Ventajas y Desventajas, y uso efectivo de las herramientas en el aula • Google apps for Education • Apps para procesar texto • Apps para hojas de cálculo • Apps para presentaciones interactivas • Ambientes virtuales de aprendizaje • Apps para creación de videos (p.e. VideoScribe, Animoto, Pautune, Voki, etc) |

| | | |
|--|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ● Apps para E-learning ● Apps para AR (Realidad aumentada) |
| | <p>Ambientes Virtuales de Aprendizaje</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué son? ● Elementos básicos de un AVA ● Creación de un AVA básico a través de una herramienta E Learning e inclusión de Tecnologías Emergentes. |



Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

La propuesta curricular de esta licenciatura se basa en el desarrollo y consolidación de los dominios y desempeños del perfil de egreso. Los dominios y desempeños son competencias específicas que el docente irá adquiriendo a lo largo de su formación académica sustentadas en actitudes y valores, de una manera integrada y dinámica para resolver eficazmente un problema real en un contexto determinado. De la definición anterior se desprende que para que el aprendizaje tenga lugar, se requiere de la movilización de saberes por parte de las y los estudiantes con la finalidad de dar solución a tareas específicas, de manera tanto individual como colectiva y con sentido ético. Por lo tanto, se debe facilitar la adquisición o desarrollo de los dominios y desempeños a través de la aplicación de estrategias de enseñanza que propicien la interacción social del estudiantado, en el caso de este curso específico, haga uso y aplicación de la tecnología.

Respecto al desarrollo de los dominios y desempeños del perfil de egreso,, estos se desarrollarán de manera progresiva en la medida en que se avanza en las unidades de aprendizaje, algunas se presentan de manera explícita y otras transversalmente, para así favorecer el desarrollo de todos lo dominios que contribuirán eventualmente al perfil de egreso. Si es necesario, el profesorado podrá diseñar algunas otras estrategias pertinentes a los intereses, contextos y necesidades del grupo que atiende, cuidando que todos los elementos tengan congruencia con este diseño curricular.

El o la docente normalista, debe establecer ambientes de aprendizaje contextualizados que favorezcan la construcción del conocimiento, fortalezcan la comunicación, y vinculación de las y los docentes en formación, desde la perspectiva de la transdisciplinariedad, del reconocimiento de la personalidad y formas de aprender de las y los estudiantes, así como de sus experiencias previas.

El papel primordial de la o el formador(a) es servir como andamio entre el conocimiento y la construcción del mismo por parte del estudiantado. El proceso de construcción del conocimiento se facilita con las interacciones que se establecen entre la o el formador(a) y las y los estudiantes, y entre otros con sus pares. Es importante que el docente del curso propicie el intercambio y diálogo permanente; fomente el trabajo colaborativo, promueve el análisis sobre los obstáculos conceptuales, referenciales o afectivos que impiden el aprendizaje en los estudiantes; genere compromiso y participación individual y grupal frente a las tareas educativas; fortalezca la reflexión sobre la intencionalidad y finalidades de los aprendizajes; verifique la pertinencia de aplicar lo aprendido para resolver problemas reales en los contextos socioculturales donde se desenvuelven los alumnos, promueve el diseño y desarrollo de tareas comunicativas o proyectos multidisciplinarios e interculturales para la enseñanza y comprensión de la lengua inglesa y propicia la adaptación de los contenidos a distintas situaciones comunicativas y hacer uso de las TIC, TAC y TEP como productores de contenidos en un espacio cerrado del ciberespacio.

En el caso de este curso se conocerán y desarrollarán habilidades y estrategias para transmitir ideas y conocimientos de manera eficaz, a través del uso de las tecnologías, tales como

producir textos digitales y multimedia, incorporar herramientas en una lección, identificar el propósito y audiencia de su AVA, buscar, transcodificar y procesar información, usar paquetería básica y emplear la tecnología para transmitir y crear conocimiento. El empleo de estas tecnologías implica el uso de funciones y convenciones de la escritura en lengua inglesa en sus acepciones digitales como lo son el blog, el wiki, la web 3.0 y cualquier tecnología.

Sugerencias de evaluación

El personal docente que gestione los procesos de aprendizaje para este curso puede recurrir a una amplia variedad de estrategias y recursos, sin embargo, la elección de evidencias para evaluar el nivel de dominio y el aprendizaje debe, necesariamente, ser consistente con las situaciones y actividades de aprendizaje, y lo más importante: responder al desarrollo de las competencias de los estudiantes.

A lo largo del curso se podrán realizar adecuaciones en la planeación didáctica, que permitan atender con mayor eficiencia las necesidades y características de aprendizaje de los estudiantes y, a su vez, correspondan al ambiente comunitario en el cual se desarrolla el programa de estudio. Si la estrategia de evaluación también requiere modificaciones, será oportuno hacerlas del conocimiento de los estudiantes.

Es muy importante que el profesor planifique y decida, de manera colegiada, las evidencias para cada estrategia de aprendizaje tomando en cuenta el contexto escolar, sociocultural, las características y los intereses de los grupos que atiende y dar seguimiento puntual al desempeño de los estudiantes. No debe perderse de vista que, aunque el estudiante normalista no es un experto en tecnologías y habilidades digitales, las actividades planeadas en este curso tienen la progresión y el nivel justo para que puedan desempeñarse de la mejor manera y sin necesidad de equipos especializados costosos o sofisticados.

Se sugiere que al término del curso los docentes en formación cuenten su Ambiente Virtual de Aprendizaje publicado en una colección de blogs o página web educativa, a fin de poder utilizarlas posteriormente como un referente más en su desempeño ante grupo.

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”.

CURSO Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y Multimedia Educativa

| Unidad de aprendizaje | Evidencias | Descripción | Instrumento | Ponderación |
|-----------------------|----------------------|---|---|-------------|
| Unidad 1 | 1.1 Línea del tiempo | A través de una línea del tiempo, desarrollar o describir los últimos avances tecnológicos del mundo (100 - 300 años) | Rúbrica Rúbrica, lista de cotejo | 50% |

| | | | | |
|----------|--|---|---|--|
| | 1.2 Infografía interactiva | Infografía interactiva donde se desarrollen y compartan las competencias digitales docentes a través de medios digitales tales como redes escolares, revistas digitales o páginas educativas. Al final se deberá publicar en redes , revistas o páginas educativas. | | |
| Unidad 2 | 2.1 Cápsula informativa 2.2 Representación gráfica y demostración | Cápsula audiovisual de dos a tres minutos en donde se compartan las principales características de la web y su posterior evolución hacia la 3.0 como propuesta para la Educación híbrida. Al final se deberá publicar en redes , revistas o páginas educativas. Elaboración de una representación gráfica en donde se evidencie la funcionalidad de las distintas apps en el contexto escolar. Asimismo, realizar una demostración de una de ellas mediante la elaboración de un producto. | Rúbrica Rúbrica, lista de cotejo que reflejen los dominios y desempeños en el uso de la tecnología | |
| Unidad 3 | 3.1 Role play | Presentación de una roleplay en donde se evidencie la integración de las TIC, TAC y TEP en una situación didáctica en el aula de inglés. | Rúbrica de desempeño | |

| | | | | |
|-----------------------|-----------------------------------|---|---------------------------|-----|
| | 3.2 Presentación multimedia | Presentación elaborada con app innovadora en la cual se presentan y demuestran dominio de las distintas aplicaciones analizadas durante la unidad. | Lista de cotejo | |
| Evidencia integradora | Ambiente Virtual de Aprendizaje | Creación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) mediante la utilización de herramientas digitales en donde se publique una unidad didáctica virtual con la integración de herramientas digitales TIC, TAC y TEP, aplicaciones, materiales y actividades permanentes para el aprendizaje del idioma inglés hacia una educación inmersiva. | Lista de cotejo y Rúbrica | 50% |

Unidad de aprendizaje I. Culturas Digitales

Presentación

La unidad de aprendizaje I. Culturas digitales ofrece de manera lineal y clara contenidos que abordan la tecnología desde sus inicios, su evolución e innovación a través de las eras. La educación actual exige una adaptación y apropiación de las nuevas tecnologías para una educación disruptiva constante en los distintos contextos escolares en que trabajen los futuros docentes. Asimismo, el docente hace una inmersión en tecnología educativa y competencias digitales para los docentes.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Comprende las culturas digitales por medio del análisis de sus antecedentes e historia, conceptos básicos de tecnología con el objetivo de que el docente en formación sea competente en el uso de la tecnología para el aula.

Contenidos

- Introducción a la tecnología, conceptos básico e historia
- Brecha digital
- Nativos digitales y migrantes digitales
- Tecnología educativa y sus acepciones
- Competencias digitales del docente

Estrategias y recursos para el aprendizaje

Bajo la premisa de aprender haciendo, se sugiere que los estudiantes construyan y desarrollen su aprendizaje a partir de investigaciones en diversas fuentes con la finalidad de poner en práctica estrategias de uso de buscadores electrónicos y síntesis de información, así como aprendan a discriminar fuentes válidas de las que no lo son. Durante las sesiones en clase se sugiere promover lo siguiente:

- Promover la resolución de problemas y el pensamiento crítico para su entorno.
- Fomento de prácticas sociales de lenguaje hacia la expresión oral en el uso del inglés para la socialización de antecedentes en el uso de la tecnología.
- Actividades para construcción de conocimiento tales como
- Reconocer y hacer uso de las distintas herramientas digitales para la búsqueda y construcción de conocimiento
- Utilizar, reconoce, promueve y socializa las competencias digitales con la comunidad educativa a través de medios digitales
- Hace uso de organizadores gráficos para clasificar y organizar la información hacia una educación inmersiva y la evolución de la web.
- Presenta información a través del uso de aplicaciones web creativas e innovadoras.

- El alumno diseña y emplea medios tecnológicos para la construcción del conocimiento y aprendizaje del inglés.
- El alumno utiliza las herramientas tecnológicas para la construcción de una línea del tiempo donde se evidencien los avances tecnológicos.
- El docente guía al alumnado hacia el desarrollo de una infografía interactiva en donde comprendan y expliquen las competencias digitales de un docente.

Evaluación de la unidad.

| Evidencias de la unidad | Criterios de evaluación |
|--|---|
| 1. Línea del tiempo sobre los avances tecnológicos de los últimos años. 2. Infografía interactiva donde integren las competencias digitales, TIC, TAC y TEPs. | <ul style="list-style-type: none"> • Conocer y explicar los distintos avances tecnológicos de las últimas eras así como sus implicaciones en la educación actual. • Comprende las diferentes competencias digitales para los docentes, su implicación, uso ético y competente en el aula. • Explica los avances y tendencias en tecnología a través de los años. • Procesa (clasifica, organiza, sistematiza y analiza) la información consultada en fuentes diversas. • Aplica herramientas digitales para la construcción de conocimiento, líneas del tiempo e infografías. • Muestra interés y curiosidad por aprender, además de iniciativa para mejorar con base en la retroalimentación recibida. |

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Adams, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall, C. y Ananthanarayanan, V. (2017). *Resumen informe Horizon*. Educación Superior. Consultado el 5 de febrero de 2020, en: http://educalab.es/documents/10180/38496/Resumen_Informe_Horizon_2017/44457ade-3316-418e-9ff9-fd5e86fc6707

Alfonso, I. (2016). La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación. Biblioteca anales de investigación. Reflexiones. Año 12, Vol. 12, No. 2, 2016. Consultado el 31 de enero de 2020, en: https://www.researchgate.net/profile/Ileana_Sanchez/publication/313890853_La_Sociedad_de_la_Info

rmacion_Sociedad_del_Conocimiento_y_Sociedad_del_Aprendizaje_Referentes_en_torno_a_su_formacion/links/58add4b045851503be91e532/La-Sociedad-de-la-Informacion-Sociedad-del-Conocimiento-y-Sociedad-del-Aprendizaje-Referentes-en-torno-a-su-formacion.pdf

Chamorro, F. (2018). Brecha digital, factores que inciden en su aparición: acceso a internet en Paraguay. *Población y Desarrollo*.2018; 24 (47): 58 – 67. Consultado el 5 de febrero de 2020, en: file:///C:/Users/Alumno/Downloads/1341-4880-1-PB.pdf

Gómez, D., Alvarado, R., Martínez, M., y Díaz de León, C. (2018). La brecha digital una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 6(16), 49–64. Consultado el 12 de marzo de 2019, en: file:///C:/Users/Alumno/Downloads/document.pdf

Historia y Tecnología Camacho, K. (2006). La brecha digital. Consultado el 30 de marzo de 2019, en <http://www.iade.org.ar/noticias/la-brecha-digital>

Prensky, M. (2010). Nativos e inmigrantes digitales. Distribuidora Sek. Consultado el 19 de marzo de 2019, en: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Rodríguez, A. (2006). La brecha digital y sus determinantes. Ciudad de México, México: UNAM. Consultado el 20 de marzo de 2019, en: http://ru.iibi.unam.mx/jspui/bitstream/IIBI_UNAM/L100/1/brecha_digital_y_determinantes.pdf

Rueda-López. (2007). La Tecnología en la sociedad del siglo XXI: albores de una nueva revolución industrial. <https://www.redalyc.org/pdf/4959/495950225001.pdf>

Bibliografía complementaria

Areatecnología. (s.f.). *Historia y evolución de la tecnología*. <https://www.areatecnologia.com/historia-evolucion-tecnologia.htm>

INEGI. Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2017). Comunicado de prensa Núm. 105/18. Consultado el 5 de abril de 2020, en: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/OtrTemEcon/ENDUTIH2018_02.pdf

Micheli, J. y Valle, J. (2018). La brecha digital y la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación en las economías regionales de México. Consultado el 5 de abril de 2019, en: https://www.inegi.org.mx/rde/rde_26/RDE25_art04.pdf

OEI. Organización de Estados Iberoamericanos. (2017). Las diferencias entre Nativos e Inmigrantes Digitales. Consultado el 19 de marzo de 2019, en:

<https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Las-diferencias-entre-Nativos-e-Inmigrantes-Digitales>

Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. Consultado el 19 de marzo de 2019, en: <https://aprenderapensar.net/2009/05/18/nativos-digitales-vs-inmigrantes-digitales/>

Scientific Electronic Library Online. (2007). *El desarrollo tecnológico en la historia*. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1016-913X2007000200001

SEP. Secretaría de Educación Pública. (2014). Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD). Consultado el 5 de febrero de 2020, en: <https://www.gob.mx/mexicodigital/articulos/programa-de-inclusion-y-alfabetizacion-digital-piad>

Vázquez, A. (2015). El mito del nativo digital repensando el paradigma prenkiano. Entretextos. abril-julio 2015. Año 7. Núm. 19. Consultado el 11 de febrero de 2020, en: <http://entretextos.leon.uia.mx/num/19/PDF/ENT19-11.pdf>

Videos

<https://www.youtube.com/watch?v=5PcniZVD6ec> línea de tiempo: avances tecnológicos

Jiscnetskills. (2014). Visitors and residents. [Video]. Consultado el 5 abril, 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=sPOG3iThmRI>

El Futuro es Apasionante. (2016). ¿Cómo debemos educar a los 'nativos digitales'? Marc Prensky responde. [Video]. Consultado el 25 marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=Sr5ZF62-nXs>

TEDx Talks.(2015). Más allá de la brecha digital. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=RiFuO0PPvq4>

Competencias Digitales Docentes. (2017) Presentaciones con Emaze. [Video]. Consultado 5 de agosto de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=BcohxzGi244>

Virtualización UniQuindío. (2012). Evolución de la Web. [Video]. Consultado el 28 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=hf8SEtiw27s>

Biblioteca Digital Telmex . (2015). Crea líneas de tiempo interactivas en Google Maps con MyHistro. [Video]. Consultado el 04 marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=-lo7Wilb6iE>

Maestro de la Computación. (2017) Cómo crear encuestas con Google Forms paso a paso. [Video]. Consultado el 06 de marzo de 2020, en: https://www.youtube.com/watch?v=_9doB2YAsgw

Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación. (2019). Video tutorial de Voki. [Video]. Consultado el 06 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=iBYRNNnJMg4>

Bibliotecas DuocUC. (2018). Búsqueda de información en Google Académico. [Video]. Consultado el 18 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=mcY7axWpnFA>

Bote J. (2017). 6 buscadores académicos para encontrar artículos científicos. [Video]. Consultado el 20 de agosto de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=Mf0xlm9y6sQ>

Recursos de apoyo

Emowe. (2019). Tutorial de WiseMapping - programa gratis para hacer mapas mentales. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=gjIA0MG0-iM>

Flores, M. (2018). Uso de TimeToast. [Video]. Consultado el 03 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=HgGxkvGQSPY>

GoConqr en Español. (2015). Cómo crearmMapas mentales con GoConqr. [Video]. Consultado el 9 de agosto de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=-fHmt6Bcel0>

GSuit. (s/f). Formularios. Consultado el 19 de agosto de 2019, en: https://gsuite.google.com.mx/intl/es-419_mx/products/forms/

Guzmán, E. (s/f). infogr.am Online. Consultado el 9 de agosto de 2019, en: <https://www.malavida.com/es/soft/infogr-am/webapps/#gref>

Lab Possible (2016). Tutorial Animoto. [Video]. Consultado el 05 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=-fzuaZJZ-vY>

M4X1UM MG. (2016). Video Tutoria Crear Líneas del tiempo con Vizzlo. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=i9Qc08qpDdQ>

Macías, D. (2019). Hacer mapas mentales en Mindomo. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=4O-cFcVqz6w>

Manzaneque, J. (s/f). Animoto: cómo crear vídeos animados para promocionar tus productos y servicios. Consultado el 31 de marzo de 2020, en: <https://www.javiermanzaneque.com/animoto-crear-videos-animados/>

Mindomo. (s/f). Educamos hoy a los pensadores del futuro. Consultado el 12 de marzo de 2020, en: <https://www.mindomo.com/es/mind-maps-for-education>

Mipge. (2017). Quiz Creator. Vídeo 1. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=-KdOF9zpoLo>

Montenegroagencia (2015). ¿Qué es, para qué y cómo hacer una infografía? [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=lkxd0Lz6x2w>

Ortiz, J. (2018). Vyond-plataforma para crear videos animados + Tutorial. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=QAwwik3VVaA>

Portillo, J. (2018). Tutorial de Knovio. [Video]. Consultado el 31 marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=kdTJJkA4nno>

Prezi. (2011). Prezi.Consultado el 21 de febrero de 2020, en: <https://www.youtube.com/user/PreziVideoChannel/about>

Quintero, M. (2016). Voki. Consultado el 30 de marzo de 2019, en: <https://es.slideshare.net/MaringelQuintero1/voki-62598861>

Ramos, J. (2014). Elementos del cómic. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=4xJhwH8bfFc>

Rendón C. (2017). Crear y compartir PIXTON. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=EbUd4KY5BF0>

Sánchez, M. (2016). Cómo hacer una presentación impactante en PowerPoint -Infografía-. Consultado el 21 de febrero de 2020, en: <https://www.classonlive.com/blog/Como-hacer-una-presentacion-impactante-en-PowerPoint-Infografia>

Santillana, M. (2018). Cómo usar Infogram.[Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=Nhp4ociEanI>

Solano, E. (2015). Cómo hacer una línea del tiempo con timeglider. [Video]. Consultado el 31 marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=IgoeXBIF4RU>

TuttoTIC. (2016). Tutorial POWTOON español. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=5lg9nmv-090>

Valencia, J. (2013). Tutorial LetterPop de Jaime Valencia. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=ShjKWGMS-dA&t=210s>

Villegas L. (2016). Tutorial uso de la herramienta Educaplay. [Video]. Consultado el 16 de agosto de 2019, en: https://www.youtube.com/watch?v=L_4t_6eKSx8

Vyond. (2018) ¿Qué es Vyond? (Latinoamérica). [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=XglZMHuTuqA>

Youtube C5N. (2017). Snapchat: así se crea tu personaje en realidad aumentada. [Video]. Consultado el 16 de agosto de 2019, en: http://youtube.com/watch?v=I5XCr_1XS_A

Hipermedia UG. (2018). ¿Sabes qué es Scopus? [Video]. Consultado el 10 de junio de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=kWrVLydwisc>

Additio App. (2019). Formación de los primeros pasos de Additio App para profesores. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=pwcAQQYtIaE>

Apple. (2013). Apps en el aula. Uso de apps de iOS para la enseñanza y el aprendizaje. Consultado el 1 de mayo de 2019, en: https://www.apple.com/es/education/docs/L523172A_EDU_App_Guide_FF_ES.pdf

Arroyo, J. (2016). Informes en ClassDojo. Consultado el 27 de marzo de 2020, en: <https://joseav69profe.wordpress.com/2016/06/03/informes-en-classdojo/>

Aula1. (2017). Apps educativas ¿Cuáles son sus ventajas? Consultado el 1 de mayo de 2019, en: <https://www.aula1.com/apps-educativas/>

Cabaleiro, N. (2014). Make it: crear y compartir actividades y juegos | Gigas de tiza. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://blogs.elcorreogallego.es/gigasdetiza/2014/10/23/make-it-crear-y-compartir-actividades-y-juegos>

ClassDojo. (2019). ClassDojo. Consultado el 1 de mayo de 2019, en: <https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true>

De la Fuente, A. (2013). TeacherKit. [Video]. Consultado el 1 de mayo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=P9vP29MY0ek>

Diego, R. (2018). ClassDojo. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=thUhy0JGKtC>

Editorial Santillana. (2016). Apps educativas. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=VU8n7uciqPY>

Echeverría, C. (2016). Las apps. Consultado el 30 de abril de 2019, en: <https://www.slideshare.net/CarlosEcheverria6/las-apps-56615573?smtNoRedir=1>

Espeso, P. (2019). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? Consultado el 1 de mayo de 2019, en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/33376.html>

Gobierno de Canarias. (2015). Herramienta: Wolfram Alpha. Consultado el 26 de marzo de 2020, en: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-wolfram-alpha/>

PeTeando que es gerundio. (2018). Tutorial APP Make It. [Video]. Consultado el 27 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=2srm6CKFUp4>

Sitios web

Competencias digitales para docentes - <https://mega.nz/folder/Wr53zSqA#CVOSvTfY4EuyyuFXGWvny>

TeacherKit. (2017).TeacherKit para escuelas.Consultado el 1 de mayo de 2019, en:

<https://teacherkit.net/schools/?lang=es>

Lista de Laboratorios virtuales para biología, química, física, matemáticas y tecnología -

<https://mega.nz/folder/LiJAzJxA#AMwJpekZ7ahDlqH3uzbwmA>

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/como-evaluar-mediante-rubricas-engoogle-classroom/>

Unidad de aprendizaje II. La Web y su Evolución

Presentación

La unidad de aprendizaje II. La web y su evolución ofrece de manera integral conocimientos que abordan la evolución de la web, sus características y elementos que componen desde la web 1.0 a la más actual. Asimismo, hace una inmersión en distintas aplicaciones en apoyo a la educación disruptiva para las distintas modalidades de clases a distancia.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Conozca e identifique la evolución de la web y sus características mediante la aplicación de distintas herramientas tecnológicas con el propósito de atender a los distintos contextos y educación disruptiva en la que hace inmersión el docente en formación.

Contenidos

- La web y su evolución
 - ¿Qué es la web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0? ¿Qué es la educación inmersiva?
- Características web 3.0 y como propuesta para modificar la educación
- Apps para mapeo (p.e. GoConqr, Mindomo, Wisemapping, etc)
- Apps para línea de tiempo (p.e. Timetoast, Timeglider, myHistro, etc)
- Apps para infografía y tiras cómicas (Pixton, Goanimate, Vyond, Infogram, Vizlo, Letterpop, Bitstrip, Stripgenerator, etc)

Estrategias y recursos para el aprendizaje

Bajo la premisa de aprender haciendo, se sugiere que los estudiantes construyan y desarrollen su aprendizaje a partir de investigaciones en diversas fuentes con la finalidad de conocer la evolución de la Web y sus características hacia una educación inmersiva. Asimismo, el uso y aplicación de distintas estrategias de aprendizaje con la implementación de aplicaciones para promover el pensamiento crítico, comunicación oral y escrita, y el uso de la herramientas y recursos digitales para vincularse al mundo construyendo su aprendizaje.

- Promover la resolución de problemas y el pensamiento crítico para su entorno.
- Fomento de prácticas sociales de lenguaje hacia la expresión oral en el uso del inglés para la socialización de antecedentes en el uso de la tecnología.
- Actividades para construcción de conocimiento tales como
- Reconocer y hacer uso de las distintas herramientas digitales para la búsqueda y construcción de conocimiento
- Utilizar, reconoce, promueve y socializa las competencias digitales con la comunidad educativa a través de medios digitales
- Hace uso de organizadores gráficos para clasificar y organizar la información hacia una educación inmersiva y la evolución de la web.
- Presenta información a través del uso de aplicaciones web creativas e innovadoras.

- El alumno diseña y emplea medios tecnológicos para la construcción del conocimiento y aprendizaje del inglés.
- El alumno utiliza las herramientas tecnológicas para la construcción de una cápsula informativa de manera audiovisual.
- Se promueve el fomento de los productos a través de revistas digitales institucionales o cualquier otro medio para la divulgación de producciones escolares.
- El docente guía al alumnado hacia la representación gráfica donde se comparan las distintas aplicaciones de la unidad, su función, ventajas y desventajas.

Evaluación de la unidad.

| Evidencias de la unidad | Criterios de evaluación |
|---|---|
| <p>Cápsula informativa</p> <p>Representación gráfica y demostración</p> | <p>Saber conocer</p> <p>Comprende y demuestra a través de la tecnología la evolución de la web a lo largo de los años y su implicación en la educación</p> <p>Saber hacer</p> <p>Representa la información y uso de las aplicaciones a través de medios tecnológicos, visuales, y otras herramientas.</p> <p>Saber ser y estar</p> <p>Demuestra interés por aprender e innovar en su trabajo, compromiso, trabajo colaborativo y actitud y disposición para el trabajo autónomo.</p> |

Bibliografía básica

Aguirre, A., y Manasía, N. (2009). Web 2.0 y Web semántica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Multiciencias*,9 (3), 320-328. Consultado el 30 de marzo de 2020, en: <https://www.redalyc.org/pdf/904/90412325012.pdf>

Latorre, M. (2018). Historia de las Web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. Consultado el 11 de febrero de 2020, en: http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf

Escuela Politécnica Nacional. (2013). 3er evento internacional. Herramientas y recursos para educación virtual. Plataforma EDUCAPLAY, como herramienta para la creación de actividades

educativas para el refuerzo académico. Consultado el 19 agosto de 2019, en: <http://virtualepn.edu.ec/evento2013/Presentaciones/LeticiaCorreaEducaplay.pdf>

Foncubierta, J. y Rodríguez, Ch. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Consultado el 11 de marzo de 2020, en: https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

González, M. (2016). Gamificación. Hagamos que aprender sea más divertido. Consultado el 11 de marzo de 2019, en: <https://docplayer.es/60817997-Hagamos-que-aprender-sea-divertido.html>

Mora, H., Azorín, J., Jimeno, A., Sánchez, J., Pujol, F., García, J., Serra, J., Morell, V., Rives, M., Saval, M., García, A. y Orts, S. (2016). Nuevas tendencias Web 3.0 para la mejora de los procesos docencia-aprendizaje. In Universidad de Alicante (Ed.), Innovaciones metodológicas en docencia universitaria: resultados de investigación (Ed. rev., pp. 1543–1558). Consultado el 12 de abril de 2019, en: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/57040/1/Innovaciones-metodologicas-docencia-universitaria_102.pdf

Tomanguillo, J. (2017). Mapas mentales y su influencia en el pensamiento creativo de los estudiantes del IV ciclo de la Escuela Profesional de Administración de la Universidad Alas Peruanas Filial Moyobamba año 2013.[Tesis]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1647/TD%20CE%201634%20T1%20-%20Tomanguillo%20Sepulveda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santiago, R. (2012). Una revisión de la taxonomía del aprendizaje y apps educativas en el contexto del Mobile-Learning. En S. Trbaldo (Ed.). 10 años de vivencias en educación virtual. (pp. 12–15). Consultado el 30 de abril de 2019, en: <https://personales.unican.es/guerraf/TIC%20EDUCACI%C3%93N%20INFANTIL/106593616-Net-Learning-Libro-Aniversario-10-anos-de-vivencias-en-educacion-virtual.pdf#page=12>

Bibliografía complementaria

Aquino, A. (2016). Evolución de la Web. Consultado el 13 de febrero de 2020, en: <http://jeuazarru.com/wp-content/uploads/2016/11/Evolucion-de-la-web.pdf>

Biblioteca Universitaria. Universidad de Málaga. (2014). Google académico. Consultado el 20 de junio de 2020, en: https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/7299/Guia_Google%20Academico%202014.pdf?sequence=1

Blanco, I. (s/f). Pixton. Consultado el 28 de marzo de 2019, en: https://www.edu.xunta.gal/centros/cfrourense/aulavirtual2/pluginfile.php/2961/mod_resource/content/0/Artigos/Pixton.pdf

Bon, M. (2017). Infogr.am la herramienta online y gratuita para crear infografías. Revista Gráfica. Consultado el 19 agosto de 2019, en: <https://graffica.info/infogram/>

Casado, P.yCasado, Ó. (2017). Recursos para las buenas prácticas y la evaluación formativa (Educación Infantil y Primaria). Revista Infancia, Educación y Aprendizaje, 3(2), 778. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.817>

Classonlive. (s/f). Cómo hacer una presentación impactante en PowerPoint -Infografía-. Consultado el 25 de febrero de 2020, en: <https://www.classonlive.com/blog/Como-hacer-una-presentacion-impactante-en-PowerPoint-Infografia>

Cobo, C., y Pardo, H. (2007). Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Consultado el 30 de marzo de 2020, en: file:///C:/Users/Alumno/Downloads/planeta_web2.pdf

Foncubierta, J y Rodríguez, C. (2016). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Consultado el 30 de marzo de 2020, en: https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Galileo Universidad. (2018). Creando videos animados en línea. Módulo II Las TIC Aplicadas a la Educación. Consultado el 12 de marzo de 2020, en: http://elearning.galileo.edu/wp-content/uploads/sites/3/2018/06/creando_videos_animados_en_linea.pdf

García, J., Rodríguez, R.Y Moreno, A. (2016). Apps educativas: una alternativa educativa del siglo XXI. Revista de Sistemas y Gestión Educativa, 3(7), 10–22. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: https://www.researchgate.net/publication/321491922_Apps_educativas_una_alternativa_educativa_de_Lsiglo_XXI

Google for Education. (s/f). 50 herramientas para inspirar a los estudiantes con Chromebooks. Consultado el 30 de marzo de 2020, en: https://drive.google.com/file/d/1UaFBODKDHtWM6WfbWT_uu77Yp-pCiBvP/view

Google Play. (2019). Make It para Profesores - Crear Juegos Educativos. Consultado el 27 de marzo de 2020, en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.planetfactory.makeitAndroid>

Hamon, E.y Portela, A. (2017). Apps educativas como herramienta pedagógica para niños y niñas de grado segundo en el Colegio Sorrento I.E.D.[Tesis de grado]. Consultado el 1 de mayo de 2019, en: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1285/hamonedna2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, V. (2016). Las Apps como refuerzo educativo: De la educación informal a la educación formal. Un estudio etnográfico. [Tesis de grado]. Consultado el 1 de mayo de 2019,

en:http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:masterComEdred-Vhernandez/Hernandez_Saavedra_Victoria_TFM.pdf

Olalla, J. (2018). Metodología de las TIC a las TAC (camino de las TEP). Consultado el 30 de marzo de 2020, en: <https://view.genial.ly/5bab57a0c96e06f5f349a4c/interactive-content-tic-tac-tep>

Raffino, M. (2018). Web 2.0: Concepto y herramientas. Consultado el 29 marzo de 2019, en: <https://concepto.de/web-2-0/>

Villalustre, L. y Del Moral Pérez, E. (2010). Mapas conceptuales, mapas mentales y líneas temporales: objetos “de” aprendizaje y “para” el aprendizaje en Ruralnet, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC, 9(1), 1527. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1118/1695-288X_9_1_15.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Videos

Biblioteca Digital Telmex . (2015). Crea líneas de tiempo interactivas en Google Maps con MyHistro. [Video]. Consultado el 04 marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=lo7WiiB6iE>

Bibliotecas DuocUC. (2018). Búsqueda de información en Google Académico. [Video]. Consultado el 18 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=mcY7axWpnFA>

Bote J. (2017). 6 buscadores académicos para encontrar artículos científicos. [Video]. Consultado el 20 de agosto de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=MfOxlm9y6sQ>

Carrero, M. (2017). Tutorial videoscribe. Cómo hacer videos explicativos. [Video]. Consultado el 05 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=dn21jBDussE>

Carrión, D. (2016). Cómo hacer una presentación en Prezi | Tutorial Básico. [Video]. Consultado el 5 de agosto de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=tpSgub81Skq&t=4s>

Biología San Albino. (2013). mini-tutorial stripgenerator. [Video]. Consultado el 16 de agosto de 2019, en <https://www.youtube.com/watch?v=UMIVLSZPcuw>

Fes Acatlán. (2015). Web 3.0.[Video]. Consultado el 3 abril de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=fEy2h7YIJ2E>

López, J. (2018). ¿Cómo serán los contenidos digitales de la Web 4.0?[Video]. Consultado el 13 de febrero de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=iNrFD8U6IYk>

Maestro de la Computación. (2017) Cómo crear encuestas con Google Forms paso a paso. [Video]. Consultado el 06 de marzo de 2020, en: https://www.youtube.com/watch?v=_9doB2YAsgw

Moreno, L. (2013). ¿Qué es la Web semántica?: Ricardo Alonso Maturana. UniMOOC, LI. [Video]. Consultado el 28 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=nVT9LQP6tP4>

Muñoz, K. (2018). Evolución de la web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0[Video]. Consultado el 11 de febrero de 2020, en: https://www.youtube.com/watch?v=_ZPx8mKhcaA

Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación. (2019). Video tutorial de Voki. [Video]. Consultado el 06 de marzo de 2020, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=iBYRNNnJMg4>

Virtualización UniQuindío. (2012). Evolución de la Web. [Video]. Consultado el 28 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=hf8SEtiw27s>

Recursos de apoyo

Additio App. (2019). Formación de los primeros pasos de Additio App para profesores. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=pwcAQOYtIaE>

Apple.(2013). Apps en el aula. Uso de apps de iOS para la enseñanza y el aprendizaje.Consultado el 1 de mayo de 2019,
 en:https://www.apple.com/es/education/docs/L523172A_EDU_App_Guide_FF_ES.pdf

Arroyo, J. (2016). Informes en ClassDojo.Consultado el 27 de marzo de 2020,
 en:<https://joseav69profe.wordpress.com/2016/06/03/informes-en-classdojo/>

Aula1.(2017). Apps educativas ¿Cuáles son sus ventajas?Consultado el 1 de mayo de 2019,
 en:<https://www.aula1.com/apps-educativas/>

Cabaleiro, N. (2014). Make it: crear y compartir actividades y juegos | Gigas de tiza.Consultado el 31 de marzo de 2019,
 en:<https://blogs.elcorreogallego.es/gigasdetiza/2014/10/23/make-it-crear-y-compartir-actividades-y-juegos>

ClassDojo. (2019). ClassDojo.Consultado el 1 de mayo de 2019, en:
<https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true>

De la Fuente, A. (2013). TeacherKit. [Video]. Consultado el 1 de mayo de 2019,
 en:<https://www.youtube.com/watch?v=P9vP29MY0ek>

Diego, R. (2018). ClassDojo. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019,
 en:<https://www.youtube.com/watch?v=thUhyOJGKTc>

Editorial Santillana. (2016). Appseducativas.[Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=VU8n7uciqPY>

Echeverría, C. (2016). Las apps.Consultado el 30 de abril de 2019, en:
<https://www.slideshare.net/CarlosEcheverria6/las-apps-56615573?smtNoRedir=1>

Emowe. (2019). Tutorial de WiseMapping - programa gratis para hacer mapas mentales. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=gjIA0MG0-iM>

Espeso, P. (2019). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase?Consultado el 1 de mayo de 2019,
 en:<https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/33376.html>

Flores, M. (2018). Uso de TimeToast. [Video]. Consultado el 03 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=HqGxkvGQSPY>

GoConqr en Español. (2015). Cómo crearmMapas mentales con GoConqr. [Video]. Consultado el 9 de agosto de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=-fHmt6BcelQ>

Gobierno de Canarias. (2015). Herramienta: Wolfram Alpha.Consultado el 26 de marzo de 2020, en: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-wolfram-alpha/>

GSuit. (s/f). Formularios. Consultado el 19 de agosto de 2019, en: https://gsuite.google.com.mx/intl/es-419_mx/products/forms/

Guzmán, E. (s/f). infogr.am Online.Consultado el 9 de agosto de 2019, en: <https://www.malavida.com/es/soft/infogr-am/webapps/#gref>

Lab Possible (2016). Tutorial Animoto. [Video]. Consultado el 05 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=-fzuaZJZ-vY>

Hipermedia UG. (2018). ¿Sabes qué es Scopus? [Video]. Consultado el 10 de junio de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=kWrVLydwisc>

M4X1UM MG. (2016). Video Tutoria Crear Líneas del tiempo con Vizzlo. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=i9Qc08qpDdQ>

Macías, D. (2019). Hacer mapas mentales en Mindomo. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=4O-cFcVqz6w>

Manzaneque, J. (s/f). Animoto: cómo crear vídeos animados para promocionar tus productos y servicios.Consultado el 31 de marzo de 2020, en: <https://www.javiermanzaneque.com/animoto-crear-videos-animados/>

Mindomo. (s/f). Educamos hoy a los pensadores del futuro. Consultado el 12 de marzo de 2020, en: <https://www.mindomo.com/es/mind-maps-for-education>

Mipge. (2017). Quiz Creator. Vídeo 1. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=-KdOF9zpoLo>

Montenegroagencia (2015). ¿Qué es, para qué y cómo hacer una infografía? [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=lkxd0Lz6x2w>

Ortiz, J. (2018). Vyond-plataforma para crear videos animados + Tutorial. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=QAwvik3VVaA>

PeTeando que es gerundio. (2018). Tutorial APP Make It. [Video]. Consultado el 27 demarzode 2020,en: <https://www.youtube.com/watch?v=2srm6CKFUp4>

Portillo, J. (2018). Tutorial de Knovio. [Video]. Consultado el 31 marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=kdTJJkA4nno>

Prezi. (2011). Prezi. Consultado el 21 de febrero de 2020, en: <https://www.youtube.com/user/PreziVideoChannel/about>

Quintero, M. (2016). Voki. Consultado el 30 de marzo de 2019, en: <https://es.slideshare.net/MaringelQuintero1/voki-62598861>

Ramos, J. (2014). Elementos del cómic. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=4xJhwH8bfFc>

Rendón C. (2017). Crear y compartir PIXTON. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=EbUd4KY5BF0>

Sánchez, M. (2016). Cómo hacer una presentación impactante en PowerPoint -Infografía-. Consultado el 21 de febrero de 2020, en: <https://www.classonlive.com/blog/Como-hacer-una-presentacion-impactante-en-PowerPoint-Infografia>

Santillana, M. (2018). Cómo usar Infogram. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=Nhp4ociEanI>

Solano, E. (2015). Cómo hacer una línea del tiempo con timeglider. [Video]. Consultado el 31 marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=IgOeXBIF4RU>

TuttoTIC. (2016). Tutorial POWTOON español. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=5Ig9nmv-090>

Valencia, J. (2013). Tutorial LetterPop de Jaime Valencia. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=ShjKWGMS-dA&t=210s>

Villegas L. (2016). Tutorial uso de la herramienta Educaplay. [Video]. Consultado el 16 de agosto de 2019, en: https://www.youtube.com/watch?v=L4t_6eKSx8

Vyond. (2018) ¿Qué es Vyond? (Latinoamérica). [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=XglZMHuTuqA>

Youtube C5N. (2017). Snapchat: así se crea tu personaje en realidad aumentada. [Video]. Consultado el 16 de agosto de 2019, en: http://youtube.com/watch?v=I5XCr_1XS_A

Unidad de aprendizaje III. Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)

Presentación

La unidad de aprendizaje III. Ambientes virtuales de aprendizaje ofrece de manera integral la consolidación de conocimientos a través de la aplicación de distintas tecnologías para la creación y aplicación en ambientes virtuales de aprendizaje.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Construya y aplique herramientas tecnológicas para el desarrollo e implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje con el propósito de implementarlo en su formación como docente.

Contenidos

- Tecnologías para la educación disruptiva
 - TIC, TAC y TEP
 - ¿Qué son? ¿Qué uso tienen en el aula? ¿Qué impacto tienen en la vida diaria? ¿Qué tipos hay? Ventajas y Desventajas, y uso efectivo de las herramientas en el aula
 - Google apps for Education
 - Apps para procesamiento de textos
 - Apps para hojas de cálculo
 - Apps para presentaciones interactivas
 - Ambientes virtuales de aprendizaje
 - Apps para creación de vídeos (p.e. VideoScribe, Animoto, Pautune, Voki, etc)
 - Apps para E-learning
 - Apps para AR (Augmented reality - Realidad aumentada)
- Ambientes virtuales de aprendizaje
 - ¿Qué son?
 - Elementos básicos de un AVA
 - Creación de un AVA básico a través de una herramienta E Learning e inclusión de Tecnologías en el aula.

Evaluación de la unidad.

| Evidencias de la unidad | Criterios de evaluación |
|----------------------------|--|
| 1. Role play | <ul style="list-style-type: none"> ● Demuestra los dominios y desempeños integrados mediante una representación de una situación didáctica con el uso de las Tecnologías TIC,TAC y TEP. |
| 2. Presentación multimedia | |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● Presenta contenidos de una manera innovadora ● Colabora con sus compañeros para el trabajo colaborativo ● Valora el uso e implementación de herramientas digitales como un insumo necesario para su desempeño docente |
|--|---|

Bibliografía básica

Amaro, R., Chacín, R. (2017). *La evaluación en el aula virtual*.

https://mega.nz/folder/bjZhCKBD#-y_97P1VvhMvJMfxYPCgUA

García, D.M; Joaquín, M.; Torres, P. y Vázquez, I.R. (s.f.). Estilos de enseñanza y las nuevas tecnologías en la educación. <https://mega.nz/folder/nu4yTILR#H3Xiigon1RbPe0F607ixgw>

Gisbert, M., y Esteve, F. (2011). Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La Cuestión Universitaria*, 0(7), 48-59. Consultado el 12 de marzo de 2019, en: <http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3359>

Guía de buenas prácticas para el desarrollo de actividades a distancia (2012). *Propuestas educativas mediadas por tecnologías digitales*.

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/25803/Documento_completo_.pdf?sequence=3&isAllowed=y

India Today. (2022). *5 biggest educational technology trends in near future*.

<https://www.indiatoday.in/education-today/featurephilia/story/5-biggest-educational-technology-trends-in-near-future-1938402-2022-04-17>

Lozano, R. (2011). B.3. De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento. *Anuario ThinkEPI*, 2011, v. 5, pp. 45-47. Consultado el 17 de marzo de 2020, en: <https://recyt.fecyt.es/index.php/ThinkEPI/article/viewFile/30465/16032>

Matamala, C. (2018). Desarrollo de alfabetización digital ¿Cuáles son las estrategias de los profesores para enseñar habilidades de información? *Revista Perfiles Educativos* | vol. XL, núm. 162, 2018 | IISUE-UNAM. Consultado el 31 de enero de 2020, en: <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v40n162/0185-2698-peredu-40-162-68.pdf>

Montenegro, S., Fernández, F. (2017). *La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas*. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149003/html/>

Ogalde, I. y González, M. (2008). Nuevas Tecnologías y Educación. Diseño, desarrollo, uso y evaluación de materiales didácticos. Consultado el 12 de marzo de 2020, en: https://www.academia.edu/3334283/Nuevas_Tecnolog%C3%ADas_y_Educaci%C3%B3n._Dise%C3%B1o_desarrollo_uso_y_evaluaci%C3%B3n_de_materiales_did%C3%A1cticos

PUCC. (2015). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Consultado el 11 de marzo de 2020, en: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf

Ramón, M. (comp.) (2015). Gestión de información académica: Conceptos sobre competencias informacionales. XV Jornadas Bibliotecarias de Andalucía - Córdoba 2009. Consultado el 15 de junio de 2019, en: https://www.researchgate.net/publication/278672706_Gestion_de_la_informacion_academica_Conceptos_sobre_competencias_informacionales

Salazar, A., Rodríguez, J. y Campos, S. (2012). Recursos educativos abiertos y estrategias de búsqueda e implementación en un ambiente de aprendizaje universitario. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (41), a208. Consultado el 8 de junio de 2019, en: <file:///C:/Users/yodev/Downloads/350-Texto%20del%20art%C3%ADculo-945-1-10-20150312.pdf>

Web del maestro. (s.f.). *Reflexiones en el uso de las tecnologías en el aula*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/flora-griffith-reflexionemos-sobre-el-uso-efectivo-de-la-tecnologia-en-las-aulas/>

Educar (2006). *Comunidades virtuales de aprendizaje*. <https://www.redalyc.org/pdf/3421/342130826004.pdf>

Videos

Biblioteca Digital Telmex . (2015). Crea líneas de tiempo interactivas en Google Maps con MyHistro. [Video]. Consultado el 04 marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=lo7WiiIb6iE>

Bibliotecas DuocUC. (2018). Búsqueda de información en Google Académico. [Video]. Consultado el 18 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=mcY7axWpnFA>

Biología San Albino. (2013). mini-tutorial stripgenerator. [Video]. Consultado el 16 de agosto de 2019, en <https://www.youtube.com/watch?v=UMIVLSZPcuw>

Bote J. (2017). 6 buscadores académicos para encontrar artículos científicos. [Video]. Consultado el 20 de agosto de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=Mf0xIm9y6sQ>

Carrero, M. (2017). Tutorial videoscribe. Cómo hacer videos explicativos. [Video]. Consultado el 05 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=dn21jBDussE>

Carrión, D. (2016). Cómo hacer una presentación en Prezi | Tutorial Básico. [Video]. Consultado el 5 de agosto de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=tpSgub81Skq&t=4s>

Maestro de la Computación. (2017) Cómo crear encuestas con Google Forms paso a paso. [Video]. Consultado el 06 de marzo de 2020, en: https://www.youtube.com/watch?v=_9doB2YAsgw

Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación. (2019). Video tutorial de Voki. [Video]. Consultado el 06 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=iBYRNNnJMg4>

Recursos de apoyo

Additio App. (2019). Formación de los primeros pasos de Additio App para profesores. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=pwcAQQYtlaE>

Apple.(2013). Apps en el aula. Uso de apps de iOS para la enseñanza y el aprendizaje. Consultado el 1 de mayo de 2019, en: https://www.apple.com/es/education/docs/L523172A_EDU_App_Guide_FF_ES.pdf

Arroyo, J. (2016). Informes en ClassDojo. Consultado el 27 de marzo de 2020, en: <https://joseav69profe.wordpress.com/2016/06/03/informes-en-classdojo/>

Aula1.(2017). Apps educativas ¿Cuáles son sus ventajas? Consultado el 1 de mayo de 2019, en: <https://www.aula1.com/apps-educativas/>

Cabaleiro, N. (2014). Make it: crear y compartir actividades y juegos | Gigas de tiza. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://blogs.elcorreogallego.es/gigasdetiza/2014/10/23/make-it-crear-y-compartir-actividades-y-juegos>

ClassDojo. (2019). ClassDojo. Consultado el 1 de mayo de 2019, en: <https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true>

De la Fuente, A. (2013). TeacherKit. [Video]. Consultado el 1 de mayo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=P9vP29MY0ek>

Diego, R. (2018). ClassDojo. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=thUhy0JGKTc>

Editorial Santillana. (2016). Apps educativas. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=VU8n7uciqPY>

Echeverría, C. (2016). Las apps. Consultado el 30 de abril de 2019, en: <https://www.slideshare.net/CarlosEcheverria6/las-apps-56615573?smtNoRedir=1>

Emowe. (2019). Tutorial de WiseMapping - programa gratis para hacer mapas mentales. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=gjIA0MG0-iM>

Espeso, P. (2019). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? Consultado el 1 de mayo de 2019, en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/33376.html>

Flores, M. (2018). Uso de TimeToast. [Video]. Consultado el 03 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=HgGxkvGOSPY>

Gobierno de Canarias. (2015). Herramienta: Wolfram Alpha. Consultado el 26 de marzo de 2020, en:
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-wolfram-alpha/>

GoConqr en Español. (2015). Cómo crear Mapas mentales con GoConqr. [Video]. Consultado el 9 de agosto de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=-fHmt6Bcel0>

GSuit. (s/f). Formularios. Consultado el 19 de agosto de 2019, en:
https://gsuite.google.com.mx/intl/es-419_mx/products/forms/

Guzmán, E. (s/f). infogr.am Online. Consultado el 9 de agosto de 2019, en:
<https://www.malavida.com/es/soft/infogr-am/webapps/#gref>

Hipermedia UG. (2018). ¿Sabes qué es Scopus? [Video]. Consultado el 10 de junio de 2019, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=kWrVlydwisc>

Lab Possible (2016). Tutorial Animoto. [Video]. Consultado el 05 de marzo de 2020, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=-fzuaZJZ-vY>

Lista de Laboratorios virtuales para biología, química, física, matemáticas y tecnología -
<https://mega.nz/folder/LiJAzJxA#AMwJpekZ7ahDlqH3uzbwmA>

M4X1UM MG. (2016). Video Tutoria Crear Líneas del tiempo con Vizzlo. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=i9Qc08qpDdQ>

Macías, D. (2019). Hacer mapas mentales en Mindomo. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=4O-cFcVqz6w>

Manzanaque, J. (s/f). Animoto: cómo crear vídeos animados para promocionar tus productos y servicios. Consultado el 31 de marzo de 2020, en:
<https://www.javiermanzanaque.com/animoto-crear-videos-animados/>

Mindomo. (s/f). Educamos hoy a los pensadores del futuro. Consultado el 12 de marzo de 2020, en:
<https://www.mindomo.com/es/mind-maps-for-education>

Mipge. (2017). Quiz Creator. Vídeo 1. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=-KdOF9zpoLo>

Montenegroagencia (2015). ¿Qué es, para qué y cómo hacer una infografía? [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=lkxd0Lz6x2w>

Ortiz, J. (2018). Vyond-plataforma para crear videos animados + Tutorial. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=QAwvik3VVaA>

PeTeando que es gerundio. (2018). Tutorial APP Make It. [Video]. Consultado el 27 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=2srm6CKFU4>

Portillo, J. (2018). Tutorial de Knovio. [Video]. Consultado el 31 marzo de 2019, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=kdTJJkA4nno>

Prezi. (2011). Prezi. Consultado el 21 de febrero de 2020, en:
<https://www.youtube.com/user/PreziVideoChannel/about>

Quintero, M. (2016). Voki. Consultado el 30 de marzo de 2019, en:
<https://es.slideshare.net/MaringelQuintero1/voki-62598861>

Ramos, J. (2014). Elementos del cómic. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=4xJhwH8bfFc>

Rendón C. (2017). Crear y compartir PIXTON. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=EbUd4KY5BF0>

Sánchez, M. (2016). Cómo hacer una presentación impactante en PowerPoint -Infografía-. Consultado el 21 de febrero de 2020, en:
<https://www.classonlive.com/blog/Como-hacer-una-presentacion-impactante-en-PowerPoint-Infografia>

Santillana, M. (2018). Cómo usar Infogram. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=Nhp4ociEanI>

Solano, E. (2015). Cómo hacer una línea del tiempo con timeglider. [Video]. Consultado el 31 marzo de 2019, en: <https://www.youtube.com/watch?v=lgOeXBIF4RU>

TeacherKit. (2017). TeacherKit para escuelas. Consultado el 1 de mayo de 2019, en:
<https://teacherkit.net/schools/?lang=es>

TuttoTIC. (2016). Tutorial POWTOON español. [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=5lg9nmv-090>

Valencia, J. (2013). Tutorial LetterPop de Jaime Valencia. [Video]. Consultado el 10 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=ShjKWGMS-dA&t=210s>

Villegas L. (2016). Tutorial uso de la herramienta Educaplay. [Video]. Consultado el 16 de agosto de 2019, en: https://www.youtube.com/watch?v=L_4t_6eKSx8

Vyond. (2018) ¿Qué es Vyond? (Latinoamérica). [Video]. Consultado el 31 de marzo de 2019, en:
<https://www.youtube.com/watch?v=XglZMHuTuqA>

Youtube C5N. (2017). Snapchat: así se crea tu personaje en realidad aumentada. [Video]. Consultado el 16 de agosto de 2019, en: http://youtube.com/watch?v=I5XCr_1XS_A

Evidencia integradora del curso:

| Evidencias: | Criterios de evaluación de la evidencia integradora |
|---------------------------------------|---|
| Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) | <ul style="list-style-type: none">● Integra los contenidos y conocimientos de todo el curso a través de la creación de una Ambiente Virtual de aprendizaje.● Demuestra dominio sobre las tecnologías.● Aplica herramientas digitales para la construcción de conocimiento.● Demuestra dominio de su especialidad.● Muestra disposición al trabajo colaborativo.● Demuestra interés y curiosidad por aprender |

Perfil académico sugerido

Nivel Académico

Licenciatura o Ingeniería en tecnologías de la información o en informática o sistemas computacionales o afina a las tecnologías de la información. .

Obligatorio: Nivel de licenciatura, o ingeniería, preferentemente maestría o doctorado en el área de tecnologías educativas, con formación para la docencia (diplomados o especialidad).

Deseable: Experiencia sobre investigación en tecnología educativa o impartiendo cursos similares a nivel superior.

Experiencia docente para

- Conducir grupos de los diferentes niveles educativos.
- Trabajo por proyectos.
- Planeación y evaluación de aprendizajes.
- Utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes.
- Experiencia profesional en educación a distancia o virtual.

Referencias de este programa

- Amaro, R., Chacín, R. (2017). *La evaluación en el aula virtual*. https://mega.nz/folder/bjZhCKBD#-y_97PIVvhMvJMfxYPCgUA
- Aguirre, A., y Manasía, N. (2009). Web 2.0 y Web semántica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Multiciencias*, 9 (3), 320-328. Consultado el 30 de marzo de 2020, en: <https://www.redalyc.org/pdf/904/90412325012.pdf>
- Alfonso, I. (2016). La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación. *Biblioteca anales de investigación. Reflexiones*. Año 12, Vol. 12, No. 2, 2016. Consultado el 31 de enero de 2020, en: https://www.researchgate.net/profile/Ileana_Sanchez/publication/313890853_La_Sociedad_de_la_Infomacion_Sociedad_del_Conocimiento_y_Sociedad_del_Aprendizaje_Referentes_en_torno_a_su_formacion/links/58add4b045851503be91e532/La-Sociedad-de-la-Infomacion-Sociedad-del-Conocimiento-y-Sociedad-del-Aprendizaje-Referentes-en-torno-a-su-formacion.pdf
- García, D.M; Joaquín, M.; Torres, P. y Vázquez, I.R. (s.f). Estilos de enseñanza y las nuevas tecnologías en la educación. <https://mega.nz/folder/nu4yTILR#H3Xiigon1RbPe0F607lxgw>
- Gómez, D., Alvarado, R., Martínez, M., y Díaz de León, C. (2018). La brecha digital una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 6(16), 49-64. Consultado el 12 de marzo de 2019, en: <file:///C:/Users/Alumno/Downloads/document.pdf>
- Latorre, M. (2018). Historia de las Web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. Consultado el 11 de febrero de 2020, en: http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf
- Prensky, M. (2010). Nativos e inmigrantes digitales. Distribuidora Sek. Consultado el 19 de marzo de 2019, en: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Montenegro, S., Fernández, F. (2017). *La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas*. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149003/html/>