



Universidad Autónoma del Estado de México  
Facultad de Ciencias de la Conducta

# Implementación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la plataforma SEDUCA.

Autores:

Alba Alejandra Lira García  
Kárylyn Brunett Zarza  
Miguel Escartin Reyes

Octubre 2018



CONOCIMIENTO  
**COMPARTIDO**  
ACCIÓN COLABORACIÓN PERTINENCIA  
ADMINISTRACIÓN 2018 - 2022

Filiberto Gómez s/n Barrio de Tlacopa,  
Col. Guadalupe. C.P. 50010  
Toluca, Estado de México  
Tel. (722) 2720076  
[www.facico-uaemex.mx](http://www.facico-uaemex.mx)



**FACICO**

## 1. Presentación

El diplomado *Implementación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la plataforma SEDUCA* que ofrece la Facultad de Ciencias de la Conducta forma parte de las iniciativas proyectadas por la administración *Conocimiento compartido 2018-2022*. Con éste se pretende promover la incorporación y apropiación de la tecnología educativa como elemento mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a partir de la adecuación del contenido de los programas de asignatura presencial a un ambiente virtual.

La pretensión anterior, se vincula con la generación de habilidades para la autoformación profesional mediante la educación distancia: “proceso educativo no escolarizado que promueve la formación autónoma del estudiante, incorporando para ello estrategias y recursos especializados que salven la separación espaciotemporal relativa entre docentes y alumnos, mediante la aplicación de tecnologías para la educación” (UAEMex, 2005). Lo anterior se vincula con la propuesta de formación mixta: “Proceso que combina las modalidades escolarizada y de educación a distancia, caracterizadas por su flexibilidad para cursar las asignaturas o módulos que integren el plan de estudios” (UAEMex, 2005).

En este sentido, el vínculo entre la modalidad educativa presencial y a distancia establece un cambio de paradigma relativo a la concepción tradicional de la enseñanza y el aprendizaje, como se fundamenta en las discusiones propias del conectivismo (teoría que explica, investiga y propone el empleo idóneo de los recursos educativos disponibles en la red que favorecen la construcción del conocimiento). La literatura científica que subyace a la educación virtual (desde su perspectiva más reciente) procura relacionar el uso de la tecnología a partir de su empleo pragmático con el conocimiento pedagógico, didáctico y teórico respecto a la construcción del conocimiento. De manera que, la tecnología educativa puede considerarse como un medio, y no como un fin formativo, pues una de las críticas más sustantivas a la formación, capacitación y actualización profesional a través de la educación virtual es que ésta no garantiza el logro de los objetivos de aprendizaje ni la construcción del conocimiento.

Para coadyuvar a las dificultades que subyacen a la enseñanza y el aprendizaje por medio de la educación mediada por la tecnología, es que este diplomado propone que sus participantes adquieran una perspectiva tanto pedagógica como tecnológica aplicable al diseño, gestión e implementación de los ambientes virtuales de aprendizaje, esto es, diseño y edición de material didáctico digital, guiones instruccionales, actividades, recursos de evaluación y búsquedas inteligentes de contenido en línea. A partir del análisis del modelo y los lineamientos de la educación a distancia de la UAEMex (hasta ahora vigentes). El procedimiento metodológico para el logro de dicho objetivo general *es combinar talleres presenciales con sesiones modulares a distancia, se incluyen actividades y tareas individuales y colaborativas, para obtener como producto final la implementación de un ambiente de aprendizaje virtual en la plataforma SEDUCA*, con potencial para emplearse como apoyo a las unidades de aprendizaje presencial.

## 2. Justificación

El presente diplomado sustenta su diseño y metodología en la normatividad vigente de la Universidad Autónoma del Estado de México: a) Plan Rector de Desarrollo Institucional (2017- 2021). b) Lineamientos de la Educación Continua y a Distancia (2005) y c) Plan de desarrollo de la Facultad de Ciencia de la Conducta (2018-2022).

Por un lado el PRDI (2017- 2021) indica que el uso de la tecnología educativa tiene como objetivo “prestar servicios de ayuda a las diversas modalidades educativas que ofrece nuestra universidad, así como facilitar la comunicación en aspectos académicos y de investigación, utilizando tecnología de cómputo a la vanguardia de las necesidades educativas actuales” (p.234). Respecto a las demandas educativas, el mismo plan destaca la emergencia de atender a la demanda social de ingreso a los estudios profesionales, lo cual forma parte de los objetivos que favorecen las *funciones sustantivas educar a más personas con mayor calidad*, esto es: “Ampliar la cobertura de programas educativos en las modalidades escolarizada, no escolarizada y mixta”. Entre los mecanismos para alcanzar dicho objetivo se destaca la pertinencia del diseño instruccional propio de la modalidad mixta y a distancia, de manera que: “La ampliación y diversificación de la oferta educativa en las modalidades no escolarizada y mixta se realizarán con base en diseños instruccionales y medios educativos de alta calidad pedagógica, así como *docentes certificados* para participar en estos programas” complementa que las modalidades no escolarizada y mixta permiten la optimización de los espacios físicos de las escuelas cuando los objetivos y contenidos lo permita (p.77).

Al atender los lineamiento anteriores, se pretende favorecer a la formación y actualización de los docentes de la Facultad de Ciencias de la Conducta, respecto a la apropiación y el uso de la tecnología educativa como parte de las acciones necesarias para la optimización de los espacios físicos dentro de la Fa.Ci.Co, pero sobre todo para fortalecer entre la comunidad académica y estudiantil el uso de la tecnología como recurso óptimo para el enseñanza y el aprendizaje.

Esta acción se realiza en colaboración con tres áreas: *tecnología educativa*, *el área de educación continua y a distancia* y *el departamento de apoyo docente* de esta misma facultad. *Cuyo vínculo se apaga a los Lineamientos de Educación Continua y a Distancia de la Universidad Autónoma del Estado De México. Artículo 16 frac. I-III. “I. Llevar a cabo el proceso de planeación, organización, coordinación, supervisión y evaluación de las actividades educativas a ofertar. II. Coordinar el diseño y producción de los materiales didácticos requeridos para la actividad educativa. III. Inducir a los instructores, asesores, tutores u otros, a que lleven a cabo las actividades educativas a distancia, en la capacitación del manejo de las tecnologías para la educación”.*

### 3. Modelo y metodología de enseñanza

El modelo de enseñanza- aprendizaje que será empleado está basado en el modelo educativo del sistema a distancia de la UAEM (2015) a partir de los siguientes principios.

:

- Centrarse en el aprendizaje
- Favorecer el aprendizaje orientado a la acción individual y colaborativa
- Considerar el aprendizaje situado en contextos reales
- Aprovechar las tecnologías de la información disponibles en cualquier tiempo y lugar para la creación de espacios y comunidades virtuales de aprendizaje.
- Desarrollar competencias en los alumnos para adaptarse rápidamente a diferentes situaciones y contextos nacionales e internacionales, tales como el trabajo en equipo, uso de las tecnologías de la información y la comunicación, creatividad e innovación, pensamiento crítico y resolución de problemas, comunicación y colaboración, adaptabilidad, iniciativa y autonomía, entre otras, como complemento de los conocimientos disciplinarios.
- Favorecer el aprendizaje a lo largo de la vida, y el aprendizaje en cualquier momento y lugar. Narro, Martuscelli y Barzana (citados en UAEM, 2015)

La metodología seleccionada toma como base la teoría del aprendizaje constructivista, la cual supone que el desarrollo del conocimiento depende en gran medida del trabajo activo y autónomo de las personas involucradas en el proceso. Esta metodología parte de la apropiación y construcción individual del aprendizaje de un modo autoformativo y autoregulado, atendiendo al mismo tiempo, a la socialización del conocimiento. Por lo tanto, a lo largo del Diplomado se combinan las siguientes actividades; aprendizaje individual: se trata de un acercamiento activo y reflexivo a los contenidos, lo cual implica la selección y apropiación de la información. Aprendizaje colaborativo: consiste en el trabajo conjunto entre los expertos en contenido de un mismo programa de asignatura presencial. Actividades presenciales: a partir de talleres con especialistas.

### 3. Datos generales

Clave: CAD-002

<b>Organismo Académico:</b> Facultad de Ciencias de la Conducta. Universidad Autónoma del Estado de México
<b>Título del diplomado:</b> Implementación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la plataforma SEDUCA
<b>Objetivo:</b> Implementar un Ambiente Virtual de Aprendizaje en la plataforma SEDUCA con base en los contenidos académicos de un programa de asignatura presencial.
<b>Dirigido a:</b> Profesores de asignatura y tiempo completo de la Facultad de Ciencias de la Conducta.

<b>Modalidad</b>	Mixta
<b>Número de horas presenciales</b>	40
<b>Número de horas a distancia</b>	80
<b>Número total de horas</b>	120

<b>Duración:</b> El diplomado contiene 4 módulos para cubrirse en un total de 4 meses Modalidad mixta (presencial y a distancia) <b>Fecha de inicio: 5 de octubre 2018</b> <b>Fecha de término: 25 de enero 2019</b>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Perfil de ingreso:</b> Profesores interesados en la educación a distancia y en el uso de la tecnología como mediación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Contar con un programa de asignatura presencial (actualizado) que incluya guías pedagógicas y guías de evaluación.
<b>Perfil de egreso:</b> Al terminar el diplomado, el egresado habrá desarrollado conocimientos teóricos-metodológicos para la implementación de un AVA a partir de una unidad de aprendizaje presencial en la plataforma SEDUCA, demostrando las siguientes habilidades: recuperación, diseño y edición de material didáctico digital, gestión de actividades de evaluación, implementación de ambientes de aprendizaje virtual con base en los lineamientos de la Dirección de Educación Continua y a Distancia de la Universidad Autónoma del Estado de México.

**Responsables del Diseño**

Mtra. Kárylyn Brunett Zarza

Mtro. Miguel Escartin Reyes

Mtra. Alba Alejandra Lira García

**Costo por participante:** Sin costo. Al finalizar se puede optar por el pago del diploma emitido por la Facultad de Ciencias de la Conducta.

**Registro/Inscripciones:**

Mtra. En Psic. Jaqueline Mota Palma

Departamento de Educación Continua y a Distancia, Facultad de Ciencias de la Conducta

Tel: 2720076 ext. 177. Correo electrónico [jmotap@uaemex.mx](mailto:jmotap@uaemex.mx)**4. Plantilla de instructores**

MÓDULO	INSTRUCTOR PRESENCIAL
Módulo 1	Patricia del Carmen Montaña Reyes
Módulo 2	Miguel Escartin Reyes
Módulo 3	Miguel Escartin Reyes Julio César Martínez Huizard
Módulo 4	Verónica Alvarado Campuzano Kárylyn Brunett Zarza
Asesores	Miguel Escartin Reyes Kárylyn Brunett Zarza Alba Alejandra Lira García

**5. Estructura temática**

MÓDULO	TEMÁTICA
Módulo 1	El ambiente virtual de aprendizaje como recurso pedagógico.
Módulo 2	Herramientas inteligentes para la recuperación de contenido digital.
Módulo 3	Diseño, edición y elaboración de material didáctico digital.
Módulo 4	Implementación de un ambiente virtual de aprendizaje en SEDUCA.
Total de horas: <b>120</b>	

## 6. Síntesis curricular de los Instructores

**Julio César Martínez Huizar:** Ha fungido como instructor en cursos para profesores en el área de las TIC en la Dirección del Desarrollo del Personal Académico en la UAEM en donde actualmente se desarrolla como instructor de tecnologías y docente de lengua inglesa. De igual forma es el coordinador en el Centro de Auto Acceso de la Facultad de Contaduría y Administración en donde labora como académico

**Contacto:** [juliohuizar@hotmail.com](mailto:juliohuizar@hotmail.com)

**Miguel Escartin Reyes.** Responsable del área de apoyo al docente de la Facultad de Ciencias de la Conducta. Instructor de la Dirección de Desarrollo del Personal Académico de la Universidad Autónoma del Estado de México. Temáticas de interés: TIC, Software de investigación. Profesor de asignatura de la Facultad de Ciencias de la Conducta y la Facultad de Derecho.

**Contacto:** [escartin.rm@gmail.com](mailto:escartin.rm@gmail.com)

**Patricia del Carmen Montaña Reyes.** Jefa del Departamento de Programas de Educación a Distancia de la Dirección de Educación Continua y a Distancia de la Universidad Autónoma del Estado de México. Docente presencial y a distancia para el bachillerato universitario. Diseñadora de material didáctico escolarizado y virtual.

**Contacto:** [pamr@uaemex.mx](mailto:pamr@uaemex.mx)

**Verónica Alvarado Campuzano,** Ingeniera en Computación, Maestra en Alta Dirección en sistemas de Información, Dra. en Administración.

Coordinadora de Tecnologías para la Educación en la Dirección de Educación Continua y a Distancia de la UAEM.

Temas de interés: educación a distancia, administración de sistemas de información, tecnología educativa. [valvaradoc@uaemex.mx](mailto:valvaradoc@uaemex.mx)

**Mtra. Kárylyn Brunett Zarza,** Ingeniera en Computación por la Facultad de Ingeniería de la UAEM. Maestra en Ciencias Ambientales UAEM. Responsable del departamento de Tecnología Educativa de la Facultad de Ciencias de la Conducta.

Temas de interés: educación a distancia, administración de sistemas de información, tecnología educativa.

[kbrunettz@gmail.com](mailto:kbrunettz@gmail.com)

## 7. Contenido temático

Módulo 1			
El ambiente virtual de aprendizaje en el proceso pedagógico			
Objetivo			
Determinar el fundamento pedagógico para el diseño instruccional de un ambiente virtual de aprendizaje.			
Temáticas			
La construcción del conocimiento en un ambiente de aprendizaje virtual.			
Modelos de enseñanza-aprendizaje para el diseño instruccional.			
Diseño de secuencia didáctica con base en los lineamientos de la UAEMex.			
Número de horas			
	Presenciales	Virtuales/teóricas y prácticas	Total
	5	15	20
Bibliografía	<p><b>Bustos, A. y Coll C.</b> (2010) “Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis” en Revista Mexicana de Investigación Educativa, vol. 15, núm. 44, enero-marzo, pp. 163-184</p> <p><b>Londoño E</b> (2011) “El diseño instruccional en la educación virtual: más allá de la presentación de contenidos” en Revista de educación y desarrollo social, Vol. 5. Núm.2, pp.112-127.</p> <p><b>Universidad Lasalle México</b> (2013) “Catálogo de estrategias de enseñanza y aprendizaje para educación a distancia”. Red internacional Lasallista de educación a Distancia, México. pp.18-21.</p> <p><b>Meza Johana</b> (2012) Modelo pedagógico para proyectos de formación virtual, Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo, pp. 19-46.</p>		



<b>Módulo 2</b>			
Herramientas inteligentes para la recuperación de contenido digital.			
<b>Objetivo</b>			
Optimizar el uso de las herramientas inteligentes de búsqueda y recuperación de contenido disponible en la web 2.0 y 3.0.			
<b>Temáticas</b>			
Acceso a la sociedad del conocimiento: bibliotecas digitales y bases de datos científicas.			
Licencias Creative Commons			
Búsquedas inteligentes y recuperación de contenido digital en la web 2.0			
Búsquedas inteligentes y recuperación de contenido digital en la web 3.0			
<b>Número de horas</b>			
	<b>Presenciales</b>	<b>Virtuales</b>	<b>Total</b>
	10	25	35
<b>Bibliografía básica</b>	<p><b>Fundación Santillana</b> (2014). Las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación: retos y posibilidades. España: Santillana.</p> <p><b>Centro de nuevas iniciativas</b> (2007) <i>El conocimiento libre y los recursos educativos abiertos</i>. París: OCDE</p> <p><b>Rincón, A. y Plagaro, J.</b> (2009). <i>Recursos Didácticos En La Web</i>. México: Alfaomega Grupo Editores.</p>		

<b>Módulo 3</b>			
Diseño, edición y elaboración de material didáctico digital.			
<b>Objetivos</b>			
Diseñar y editar material didáctico digital en sus diversas modalidades para su integración en el ambiente virtual de aprendizaje.			
<b>Temáticas</b>			
Diseño de material digital interactivo			
Diseño de infografías y presentaciones			
Elaboración de contenidos con Office 365 UAEMex			
Herramientas básicas de edición: audio y vídeo			
Diseño de tutoriales			
Plataformas de video conferencia y acceso remoto			
<b>Número de horas</b>	<b>Presenciales</b>	<b>Virtuales/teóricas y prácticas</b>	<b>Total</b>
	<b>10</b>	<b>25</b>	<b>35</b>
<b>Bibliografía básica</b>	<p><b>Fernando Trujillo</b> (2014). Artefactos digitales: Una escuela digital para la educación de hoy. España: Editorial Graó: ed. Castellana p. 66-70.</p> <p><b>Cabero, J. &amp; Barroso, J.</b> (2007). El diseño de acciones formativas apoyadas en videoconferencias. En Cabero, J. &amp; Romero, R. (Coord). Diseño y producción de TIC para la Formación. Nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Barcelona: Editorial UOC.</p> <p><b>Lasalle.</b> (2013) Catalogo de estrategias de aprendizaje y enseñanza para la educación a distancia. México: Lasalle.</p>		

<b>Módulo 4</b>			
Implementación de un ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma SEDUCA			
<b>Objetivos</b>			
Implementar un ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma SEDUCA función del perfil del usuario.			
<b>Temáticas</b>			
4.1 Perfiles de usuario de la plataforma SEDUCA			
4.2 Implementación del módulo introductorio			
4.3 Secuencia didáctica			
4.4 Implementación y asignación de actividades			
4.5 Evaluación y Retroalimentación			
	Presenciales	Virtuales/teóricas y prácticas	Total
Número de horas	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>
<b>Bibliografía básica</b>	<p><b>Universidad Autónoma del Estado de México.</b> (2005). Manual de diseño instruccional. Toluca: Coordinación de Desarrollo Curricular.</p> <p><b>Jaimes, E; Montañó, Barón, M y Cruz, M.</b> (2015). Manual para elaborar guías de estudio independiente de estudios profesionales. (D.d. Distancia, Ed.) Metepec, Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México.</p> <p><b>Universidad Autónoma del Estado de México.</b> (S/F) Manual de usuario de <b>Administrador de Contenidos.</b> (D.d. Distancia, Ed.) Metepec, Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México.</p>		

## 8. Evaluación

### MÓDULO I: El ambiente virtual de aprendizaje en el proceso pedagógico.

Temáticas	Actividades de Evaluación Formativa	Fechas de cierre de la actividad	Tiempo	Valor	Recurso de evaluación
Introducción	Act. 0. Presencial	5 de Oct	5 hrs	0%	Asistencia
1.1. La construcción de conocimiento en un ambiente de aprendizaje virtual	Act. 1. Foro	18 de Oct	5 hrs.	5%	Rúbrica Foro Reglas del Foro
1.2. Modelos de enseñanza-aprendizaje para el diseño instruccional					
1.3. Diseño de secuencia didáctica.	Act. 2. Presencial	19 de Oct	5 hrs.	0%	Asistencia
<b>Actividad de evaluación sumativa</b>	Act. 3. Portafolio individual	25 de Oct	5 hrs.	10%	Rúbrica
<b>Valor del Módulo:</b>					15%
<b>Avance acumulado:</b>					15%
<b>Tiempo acumulado:</b>					20hrs
<b>Producto(s) de Aprendizaje</b>	Propuesta de Secuencia Didáctica a desarrollar a partir de un programa de asignatura presencial.				

MÓDULO II. Herramientas inteligentes para la recuperación de contenido digital.

Temáticas	Actividades de Evaluación Formativa	Fechas de cierre de la actividad	Tiempo	Valor	Recurso de evaluación
2.1 Acceso a la sociedad del conocimiento: bibliotecas digitales y bases de datos científicas	Act. 4. Presencial	26 de Oct	5 hrs.	5 %	Asistencia
2.2 Uso de Licencias <i>creative commons</i>	Act. 5. Foro	8 Nov		5%	Foro
2.3 Búsquedas inteligentes en la web2.0: recuperación de contenido digital	Act. 6. Presencial	9 de Nov	5hrs.	5%	Asistencia
2.4 Recuperación de contenido a través de la web 3.0	Act. 7 Portafolio Individual	23 nov		5%	Rúbrica
<b>Actividad de Evaluación Sumativa</b>	Act. 8. wiki	29 Nov		10%	Rúbrica Formato OVA
<b>Valor del Módulo:</b>					30%
<b>Avance acumulado:</b>					45%
<b>Tiempo acumulado:</b>					55hrs
<b>Producto(s) de Aprendizaje</b>	Recuperación de Objetos Virtuales de Aprendizaje partir de un programa de asignatura presencial.				

Módulo III: Diseño, edición y elaboración de material didáctico digital.

Temáticas	Actividades de Evaluación Formativa	Fechas	Tiempo	Valor	Recurso de evaluación
3.1 Diseño de material digital interactivo	Act.9. Presencial	30 Nov	5 hrs	5%	Asistencia
3.2 Diseño de infografías y presentaciones	Act. 10. Portafolio			5%	Rúbrica infografía
3.3 Elaboración de contenidos con Office 365 UAEMex	Act.11 Presencial	7 Dic	5 hrs	5%	Asistencia
3.4 Herramientas básicas de edición: audio y video	Act.12. Portafolio				
3.5 Diseño de tutoriales					Rúbrica
3.6 Plataformas de video conferencia y acceso remoto	Act. 13. Aula virtual	14 dic		5%	Asistencia Virtual
Actividad de Evaluación Sumativa	Act. 14. Portafolio.	19 dic		10%	Rúbrica
<b>Valor del Módulo:</b>					30%
<b>Avance acumulado:</b>					75%
<b>Tiempo acumulado:</b>					90hrs
<b>Producto(s) de Aprendizaje</b>	Diseño, edición y elaboración de material didáctico a partir de un programa de asignatura presencial.				

Módulo IV. Implementación de un ambiente virtual de aprendizaje en la Plataforma SEDUCA.

Temáticas	Actividades de Evaluación Formativa	Fechas	Tiempo	Valor	Recurso de evaluación
4.1 Perfiles de usuario de la plataforma SEDUCA	Act.15. Presencial  Act. 16. Implementación en SEDUCA	11 de Enero	5 hrs	5%	Asistencia  Rúbrica
4.2 Implementación del Módulo introductorio a la plataforma SEDUCA					
4.3 Implementación del índice temático					
4.4 Implementación y asignación de actividades	Act. 17. Presencial  Act. 18 Implementación en SEDUCA	18 de enero	5 hrs	5%	Asistencia  Coevaluación
4.6 Retroalimentación, calificación y ponderación de la evaluación					
<b>Actividad de Evaluación Sumativa</b>	Act. 19. Implementación en SEDUCA	25 de enero		15%	Autoevaluación
<b>Valor del Módulo:</b>					25%
<b>Avance acumulado:</b>					100%
<b>Tiempo acumulado:</b>					120hrs
<b>Producto(s) de Aprendizaje</b>	Implementación de un ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma SEDUCA con base en los contenidos de una asignatura presencial.				