PLAN DE ESTUDIOS: **2019**	**FECHA DE ACTUALIZACIÓN DE LA UDI:** Junio 2025
UNIDAD DIDÁCTICA: Tecnologías de la información y la comunicación y diseño de entornos virtuales de aprendizaje.	**SEMESTRE:** **8 y 9**
CRÉDITOS: 5	**RESPONSABLE(S) DE LA UDI:** Dra. Noemi González Rios Dra. Edith Alejandra Pérez Márquez Dr. Jorge Armando Acosta de Lira Mtro. Miguel de Santiago
HORAS/SEMANA: **Intervención docente** / **Total** **Teoría** 2 **Práctica** 3 **5**	**MODALIDAD:** Presencial (X) A distancia ( ) Hibrida ( )
ETAPA DE FORMACIÓN: Básica o inicial ( ) Disciplinar ( ) Especialización o terminal (X) Optativa (X)	**EJE CURRICULAR o LGAC (en caso de posgrado de investigación)**
UDI's PRECEDENTES: **No aplica**	**UDI's SUBSECUENTES:** **No aplica**

COMPETENCIA DE LA UDI:	Generar entornos virtuales de aprendizaje aplicando modelos tecnopedagógicos como estrategia innovadora al Proceso de Enseñanza Aprendizaje empleando tecnologías de la información y la comunicación.
CONTRIBUCIÓN DE LA UDI AL PERFIL DE EGRESO	Elaborar propuestas innovadoras de intervención educativa con el uso de las TIC.

SABERES ACTITUDINALES	Habilidades: Competencias críticas, Transferencia de conocimientos, Ampliar Vocabulario, Comparar información, Conectar con conocimientos previos y experiencias personales, Organización, Seleccionar estrategias. Emitir opiniones, Aplicar métodos eficaces para la recuperación escrita de la información. Actitudes: Tolerancia, Prever situaciones, Honestidad, Responsabilidad, Compromiso, Comparte tareas, Fomentar el diálogo y la comprensión, se conduce con el código de ética del profesional de la psicología.

UNIDAD DE COMPETENCIA 1 MODELOS TECNOPEDAGÓGICOS	
Explicar los principales modelos tecnopedagógicos que se emplean en los entornos virtuales de aprendizaje con la finalidad de aplicarlos al proyecto educativo virtual.	
DESEMPEÑOS	1.1Tecnología Educativa 1.2 Modelos Tecnopedagógicos 1.3 Modelo ASSURE 1.4 Modelo ADDIE 1.5 Modelo PRADDIE 1.6 Modelo de Dick y Carrey 1.7 Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

UNIDAD DE COMPETENCIA 2 ESTRUCTURA DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APTRENDIZAJE	
Identificar los elementos que conforman la estructura general de los entornos virtuales de aprendizaje con el fin de implementar su desarrollo.	
DESEMPEÑOS	2.1 Plataformas LMS (Open source licenses, under license SaaS) 2.2 Características del contexto institucional 2.2.1 Análisis del contenido 2.2.2 Análisis del profesor 2.2.3 Análisis del estudiante 2.2.4 Análisis de la tecnología educativa

UNIDAD DE COMPETENCIA 3 SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS)	
Diseñar el proceso de enseñanza y aprendizaje en un Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) para identificar sus principales componentes	
DESEMPEÑOS	3.1 Planificación del Desarrollo del curso 3.2 Creación del Curso en plataforma (Moodle, Clasroom) 3.3 Diseño de recursos: texto, presentación electrónica, material multimedia, videos, entre otros.

UNIDAD DE COMPETENCIA 4 APLICACIÓN DEL CURSO	
Aplicar el curso en línea diseñado y dar seguimiento al mismo con la finalidad de evaluar su aplicabilidad institucional.	
DESEMPEÑOS	4.1 Presentación del curso en coloquio.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	*Organizadores previos, ilustraciones, tareas y prácticas, clases prácticas,*
	Resumen e integración de información.
	Aprendizaje colaborativo, exposición por equipos, charlas con especialistas
	Estudio de caso, aprendizaje basado en problemas (ABP) y uso de recursos Web 3.0 y Software con licencia y libre.

REQUERIMIENTOS DIDÁCTICOS Y ESCENARIOS	*Internet*
	Sitios Web: Moodle, Google classroom.
	Internet.
	Aula con mesas.

EVALUACIÓN:

ESQUEMA DE EVALUACIÓN Y PARÁMETROS	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO	**VALOR**
PARCIAL 1. Tareas	20%
2. Diseño del programa de un entorno virtual de aprendizaje (Mapa de navegación, interfaz, enlaces	80%

compartidos, exposiciones, uso de aplicaciones)	
Total	100%
FINAL 1. Promedio de parciales	30%
2. Presentación final del proyecto	70%
Total	100%

Bibliografía:

Acuña, L. A. y Romo, C. M. (2008). Diseño Instruccional y Multimedia. Herramientas de aprendizaje para la generación digital. ITESM, MIXEL Consulting, Progreso.

Acuña, L. A. (2008). Manual de uso y aprovechamiento de Recursos para maestros. Del pizarrón de Gis al Ciberespacio. ITESM.

Escamilla de los Santos, J. G. (1999). Selección y uso de Tecnología Educativa. EDUSAT, ITESM, ILCE. Trillas.

Grace J. C. y Woolfolk A. E. (2005). Manual de Psicología y desarrollo educativo. Tomo IV. Prentice – Hall.

Horizon Report. (2024). Teaching and Learning Edition. EDUCAUSE

Litwin, E. Maggio, M. y Lipsman, M. (2005). Tecnologías en las aulas. Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza. Casos para el análisis. Amorrortu.

Schunk, D. H. (1997). Teorías del aprendizaje. Segunda edición. Prentice – Hall.

Smaldino, S. E.; Russell, J. D.; Heinich, R. & Molenda, M. (2005). Instructional Technology and Media for learning. Eighth Edition. PEARSON Merril Prentice Hall.