



| Nombre de la asignatura | | | | | | | | | Comunidades Virtuales | Clave de la asignatura C0110098 |
|-------------------------|-------------------------------------|-----|----|---|--|----|---|----|---------------------------|------------------------------------|
| Área de formación | Docencia frente a grupo según SATCA | | | | Trabajo de Campo Supervisado según SATCA | | | | Carácter de la asignatura | |
| | HCS | HPS | TH | C | HTCS | TH | C | TC | () Obligatoria | (X) Optativa |
| Integral Profesional | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 64 | 1 | 5 | | |

| SERIACIÓN | | |
|---|---|---|
| Explícita | | Implícita |
| Asignaturas antecedentes | Asignaturas subsecuentes | Conocimientos previos |
| <ul style="list-style-type: none"> Tecnología del Aprendizaje y del Conocimiento La práctica docente en Nuevos Ambientes de Aprendizaje | <ul style="list-style-type: none"> Ninguna | <ul style="list-style-type: none"> Conocer los fundamentos teóricos de la Educación a Distancia, así como las características y elementos que definen a la modalidad, teniendo como referencia el trabajo metodológico del Diseño curricular y los recursos que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación como formas de mediación pedagógica y comunicativa para las modalidades no convencionales. |



| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Competencias en Nuevos Ambientes de Aprendizaje | | |
|---|--|--|

| PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA | |
|--|--|
| Creación, desarrollo y gestión de ambientes virtuales de aprendizaje, para posibilitar contenidos educativos. | |
| COMPETENCIAS POR DESARROLLAR | |
| Genéricas | Específicas |
| <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación. • Comunicación oral y escrita en la propia lengua. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de organizar y planificar. • Habilidades de gestión de información. • Planeación estratégica. | <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los fundamentos teóricos, estrategias y herramientas de la tecnología educativa y de la comunicación para promover el aprendizaje, desde las diferentes modalidades y en nuevos escenarios desde una perspectiva crítica, objetiva e innovadora. |



| UNIDAD No. 1 | Comunidades Virtuales de aprendizaje | | Horas estimadas para cada unidad |
|---|--|---|----------------------------------|
| | | | 10 |
| CONTENIDOS | | | |
| Conceptuales | Aprendizaje esperado | Evidencias de aprendizaje | |
| 1.1. Característica de la comunicación virtual 1.2. Comunidades, comunidades de práctica y comunidades de aprendizaje 1.3. Tipos de comunidades de aprendizaje 1.4. De las comunidades de aprendizaje a las comunidades virtuales de aprendizaje 1.5. Tipos de comunidades virtuales: las comunidades virtuales de aprendizaje 1.6. Recursos tecnológicos para la creación de comunidades virtuales de aprendizaje | <ul style="list-style-type: none"> • Conoce la diferencia de los tipos de comunidades virtuales y su integración en los procesos de aprendizaje. • Identifica algunas comunidades virtuales de aprendizajes existentes, así como sus ventajas y desventajas. • Realiza un bosquejo de los recursos que integra su comunidad virtual. • Interacciona en un MOOC | <ul style="list-style-type: none"> • Cuadros comparativos • Mapa mental • Ilustración • Reflexión escrita sobre su experiencia en una plataforma MOOC | |



| | | |
|--|--|--|
| <p>1.7. Criterios y orientaciones para el diseño y desarrollo de comunidades virtuales de aprendizaje</p> <p>1.8 Comunidades virtuales de aprendizaje y la participación en los MOOC (Cursos online masivos y abiertos).</p> | | |
|--|--|--|



| UNIDAD No. 2 | Sistema de Gestión de Contenido | | Horas estimadas para cada unidad |
|--|---|---|----------------------------------|
| | | | 15 |
| CONTENIDOS | | | |
| Conceptuales | Aprendizaje esperado | Evidencias de aprendizaje | |
| 2.1 ¿Qué son los Sistemas de Gestión de Contenido? 2.1.1 Funciones básicas 2.1.2 Características y criterios de selección 2.2. Clasificación de los CMS 2.3 Algunos CMS existentes y sus características 2.4 Análisis comparativos de CMS 2.5 Sistema de Gestor de Contenido WordPress | <ul style="list-style-type: none"> Identifica los requerimientos necesarios para utilizar gestores de contenido. Gestiona, configura y personaliza la interfaz y los módulos que necesita. Desarrolla temas o proyectos pedagógicos en un CMS. | <ul style="list-style-type: none"> Presentación digital en recurso virtual. URL del Proyecto Pedagógico implementado en un CMS. | |



| UNIDAD No. 3 | Sistemas de Gestión de Aprendizaje | | Horas estimadas para cada unidad |
|--|--|---|----------------------------------|
| | | | 34 |
| CONTENIDOS | | | |
| Conceptuales | Aprendizaje esperado | Evidencias de aprendizaje | |
| 3.1. ¿Qué son los LMS? 3.2. Beneficios del uso de un LMS 3.3. Funcionalidades 3.4. Perspectivas 3.5. Sistema de Gestor de Aprendizaje MOODLE 3.5.1. Interfaz y características 3.5.2. Roles: Administrador, diseñador de contenidos, facilitador y estudiante. 3.5.3 Instalación, configuración y ejecución | <ul style="list-style-type: none"> Identifica los requerimientos necesarios para utilizar gestores de aprendizaje. Gestiona, configura y personaliza la interfaz y los módulos que requiere. Desarrolla un proyecto pedagógico grupal en un LMS | <ul style="list-style-type: none"> Esquema mental de los elementos y características. URL del Proyecto Pedagógico implementado en un LMS. | |



| Contenidos procedimentales | Contenidos actitudinales |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Realiza cuadros comparativos a cerca de los temas planteados. • Sintetiza información a través de organizadores gráficos. • Desarrollar el pensamiento lógico y crítico en la construcción de significados a partir del análisis de la información. • Diseña bosquejos sobre elementos y características solicitadas. • Interacciona en plataforma virtuales de aprendizaje de su elección e identifica beneficios. • Comunica a través de presentaciones, elementos solicitados. • Gestiona, configura y personaliza la interfaz y los módulos que necesita en el sistema gestor de contenidos. • Explora, diseña y desarrolla temas o proyectos pedagógicos en un CMS. • Identifica los requerimientos necesarios para utilizar gestores de aprendizaje. • Desarrolla un proyecto pedagógico grupal en un LMS. | <ul style="list-style-type: none"> • Tiene disposición para interactuar con otros. • Muestra respeto por la realización y presentación de actividades de sus compañeros. • Tienen iniciativa para explorar recursos virtuales. • Muestra respeto a los derechos de autor cuando realiza sus trabajos. • Participa activamente en el desarrollo de trabajos por equipos. • Reconoce de la importancia del trabajo individual. • Comparte sus ideas grupalmente. • Valora de forma crítica la aplicación de los diversos recursos. |
| Metodología para la construcción del conocimiento | |
| Actividades de aprendizaje con el docente | Actividades de aprendizaje autónomo |
| <ul style="list-style-type: none"> • Orienta la discusión o el debate grupal de los temas abordados. • Realiza conclusiones al término de cada unidad. | <ul style="list-style-type: none"> • Elabora mapas conceptuales e ilustraciones. • Elabora presentaciones digitales e intervenciones grupales. |



| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Contribuye a solución de problemas técnicos con los que se enfrenta el estudiante. • Supervisa y retroalimenta los proyectos de diseño de Sistemas de contenidos y aprendizaje. | <ul style="list-style-type: none"> • Recupera información en buscadores especializados. • Realiza lectura de tesis y artículos científicos. • Participa en cursos en línea. • Gestiona sistemas de contenidos y Aprendizaje. • Genera espacios de análisis y discusión de contenidos. |
|--|--|

| Evidencias de desempeño | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--------|-----|-----|-----|-----|-----|--------------|-------------|
| Acreditación | Evaluación | Calificación | | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conforme al reglamento escolar vigente. | <ul style="list-style-type: none"> • Después de cada tema y unidad se revisará el avance del curso y las competencias logradas. | <table> <tr> <td>Tareas</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>CMS</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>LMS</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>100%</td> </tr> </table> | Tareas | 30% | CMS | 30% | LMS | 40% | Total | 100% |
| Tareas | 30% | | | | | | | | | |
| CMS | 30% | | | | | | | | | |
| LMS | 40% | | | | | | | | | |
| Total | 100% | | | | | | | | | |

| FUENTES DE APOYO Y CONSULTA |
|--|
| BÁSICA |
| <p>Acebal, A. (2014). El Factor humano en la Educación a Distancia. 2da. Ed. Corregida, Suiza. 118 páginas.</p> <p>Centro de Apoyo Tecnológico a Emprendedores, P.C.T. A., T.A. (2012). Estudios de los sistemas de gestión de contenidos web. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. España. V.05, 106 p.</p> <p>Coll, C., Bustos, A. y Engel A. (2008). Las comunidades virtuales de aprendizaje (Cap. 16), 2da. Ed. Morata Editores. 412p.</p> |



García L. (2014). Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital. Editorial Síntesis, 318 p.

Lerma, R.; Mifsud, E.; Murcia, J.A, (s/F) Aplicaciones web. McGraw-Hill Interamericana de España S.L. Recuperado de

<https://www.calameo.com/read/004926296dd073eccab4e>

Miranda ,G. (2004). De los ambientes virtuales de aprendizaje a las comunidades virtuales de aprendizaje. Revista Digital Universitaria.

Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art62/nov_art62.pdf

Sanchis, R., (2013). Análisis comparativo de LMS. (Proyecto Final de Carrera. Ingeniería Informática.) Recuperado de

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/31932/Memoria.pdf?sequence=1>

COMPLEMENTARIA

RESPONSABLE DEL DISEÑO

| | |
|---------------------|---|
| Elaborado por | Mtra. Ángela Guzmán Velázquez Dra. Diana del Carmen Madrigal Castellanos |
| Fecha actualización | Septiembre 2017 |