

**PROGRAMA EDUCATIVO:  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN  
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES**

**PROGRAMA DE ASIGNATURA: DISEÑO DE ENTORNOS DIGITALES COLABORATIVOS**

**CLAVE: E-DEDC-3**

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante gestionará contenido multimedia y entornos digitales, a través de los elementos de la comunicación y las técnicas pedagógicas, para fomentar estrategias de enseñanza aprendizaje innovadoras.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Administrar y desarrollar procesos educativos y escolares, con base en las teorías pedagógicas y de la psicología de la educación, mediante metodologías y técnicas de evaluación y gestión educativa para atender las necesidades educativas y contribuir al desarrollo de la organización y del entorno social.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
<b>Específica</b>	<b>Noveno</b>	<b>4.68</b>	<b>Escolarizada</b>	<b>5</b>	<b>75</b>

Unidades de Aprendizaje		Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
I.	Evolución de los Sistemas Tecnológicos Orientados a la Educación.	10	15	25
II.	Efectividad de Entornos Digitales	10	15	25
III.	Entornos Digitales Innovadores.	10	15	25
<b>Totales</b>		<b>30</b>	<b>45</b>	<b>75</b>

<b>ELABORÓ:</b>	DGUTYP	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-10.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	DGUTYP	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
<p>Diseñar proyectos de innovación educativa con base en la evaluación de necesidades y las políticas institucionales, mediante metodologías de diseño curricular, tecnologías educativas, metodologías didácticas y de la psicología educativa, para atender las necesidades educativas e institucionales y contribuir al desarrollo de la organización y del entorno social.</p>	<p>Diseñar programas de gestión escolar estratégica con base en el plan de gestión escolar estratégica a través de los procesos administrativos, normatividades y políticas para lograr las metas institucionales y académicas establecidas.</p>	<p>Elabora un programa curricular que incluya:</p> <p>Fundamentación del programa:  Necesidades que serán abordadas por el profesionalista que incluya un diagnóstico situacional de los aspectos económico, social, político y educativo.  Justificación de la perspectiva a seguir detallando fundamentos filosóficos, jurídico-político, psicobiológico, sociológicos, antropológicos y pedagógicos.  Descripción del mercado laboral  Instituciones nacionales que ofrecen programas afines a la propuesta, detallando componentes económicos, culturales, sociales y educativos.  Análisis de los principios y lineamientos institucionales, donde se describen los aspectos políticos, principios, fines y sus características.</p> <p>Perfil de egreso que incluya:  Conocimientos, técnicas y procedimientos de la disciplina aplicables a la solución de los problemas.  Áreas en las que podrá laborar.</p>
<p>Planear procesos educativos a través de la evaluación educativa y gestión escolar, herramientas de planeación y de gestión de calidad para generar las condiciones que favorezcan el aprendizaje y garantizar el logro de las metas y objetivos de la Institución.</p>	<p>Formular intervenciones educativas con base en la evaluación de las necesidades educativas mediante teorías y métodos pedagógicos y de la psicología educativa, para mejorar el desarrollo académico y contribuir al fortalecimiento de la Institución.</p>	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

<p>Dirigir procesos educativos a través de líneas metodológicas, herramientas de diagnóstico, estrategias, indicadores académicos, y considerando el perfil docente, cuerpos académicos y la normatividad institucional, para controlar la implementación de intervenciones educativas y optimizar los recursos de la institución.</p>	<p>Controlar la implementación de la intervención educativa con base en la planeación establecida y los recursos disponibles, y mediante las teorías y métodos pedagógicos, para el cumplimiento de las metas institucionales y académicas.</p>	<p>Tareas potenciales.  Poblaciones donde podrá laborar.  Programa de evaluación del perfil profesional.  Perfil de ingreso.</p> <p>Organización y estructuración curricular que contenga:  Conocimientos y habilidades requeridas para alcanzar los objetivos especificados en el perfil profesional.  Organización de áreas, tópicos y contenidos que contemplen los conocimientos y habilidades especificados anteriormente.  Integración del programa de estudios del plan curricular.</p> <p>Programa de evaluación continua del currículo que describa:  Programa de evaluación externa.  Programa de evaluación interna.  Programa de reestructuración curricular basado en los resultados de las evaluaciones anteriores.</p> <p>Elabora un análisis comparativo con los resultados de evaluaciones periódicas a la implementación de las acciones y actividades académicas con las metas y objetivos, estrategias e indicadores académicos establecidos en el Programa Estratégico, que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Indicadores académicos.</li> <li>-Formatos de supervisión y control.</li> <li>-Análisis de resultados.</li> <li>-Medidas preventivas y correctivas.</li> </ul>
--	---	---

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-10.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Evolución de los Sistemas Tecnológicos Orientados a la Educación.					
Propósito esperado	El estudiante determinará el impacto de los sistemas tecnológicos, materiales y en entornos digitales orientados a la educación, así como su evolución mediante las diferentes técnicas pedagógicas que fomentan estrategias de enseñanza aprendizaje innovadoras y de alta demanda en el mundo actual.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	10	Horas del Saber Hacer	15	Horas Totales	25

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Conceptualización de ambiente virtual de aprendizaje, entorno virtual de aprendizaje y objeto virtual de aprendizaje.	Identificar los conceptos de innovación tecnológica, ambiente y entorno virtual de aprendizaje, nuevos entornos digitales, el desarrollo de las tecnologías de la información en el área educativa y tendencias en la implementación en el ámbito escolar y su impacto, así como la evolución significativa en el proceso enseñanza-aprendizaje a través del tiempo.	Determinar el impacto y evolución de los sistemas tecnológicos, ambientes virtuales de aprendizaje y entornos digitales orientados a la educación en el proyecto educativo nacional, así como el diagnóstico y requerimientos para su aplicación en centros escolares.	<p>Asumir con puntualidad, responsabilidad y honestidad, el desarrollo de actividades en forma individual y en equipo.</p> <p>Desarrollar el pensamiento analítico a través de la identificación de conceptos para resolver problemas en su formación académica o su entorno.</p> <p>Desarrollar habilidades que fomenten su creatividad y propicien una comunicación asertiva.</p> <p>Desarrollar habilidades de liderazgo en la ejecución de proyectos y trabajo en equipo.</p> <p>Asumir actitudes de adaptabilidad y resiliencia en situaciones que representen un reto mayor.</p> <p>Asumir posturas críticas, autocríticas y de investigación ante las situaciones que se encuentren en su área de acción.</p> <p>Desarrollar habilidades de eficiencia estratégica, así como actitudes éticas y de empatía al desarrollar las actividades propias de la profesión.</p>
Diseño instruccional tecno pedagógico.			
Evolución del diseño instruccional.			
Tendencias del diseño tecno-pedagógico.			

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-10.1</b>
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

--	--	--	--

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Práctica demostrativa Ejercicios prácticos Equipos colaborativos	Computadora material audiovisual equipo multimedia Internet Visitas de campo Impresos de casos Internet Medios audiovisuales	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>Los estudiantes comprenden la evolución e impacto masivo del contenido multimedia y en entornos digitales.</p> <p>Los estudiantes identifican los principios de la innovación en el aprendizaje multimedia</p> <p>Los estudiantes identifican los elementos de comunicación en multimedia</p> <p>Los estudiantes relacionan los elementos de comunicación multimedia y en entornos digitales con la intencionalidad pedagógica</p>	<p>A partir de un caso práctico, elabora un documento de investigación sobre el impacto de la evolución de los sistemas tecnológicos en el ámbito educativo que contenga introducción, marco teórico, resultados, conclusiones, referencias bibliográficas y anexos o apéndices (opcional)</p>	<p>Estudio de casos</p> <p>Casos Prácticos</p>

<b>ELABORÓ:</b>	DGUTYP	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-10.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	DGUTYP	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

--	--	--

Unidad de Aprendizaje	II. Efectividad de Entornos Digitales					
Propósito esperado	El estudiante evaluará la efectividad del uso e implementación de las herramientas tecnológicas y entornos digitales en instituciones educativas mediante las diferentes técnicas pedagógicas, para fomentar estrategias de enseñanza aprendizaje innovadoras.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	10	Horas del Saber Hacer	15	Horas Totales	25

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Características de un entorno virtual.	Identificar la efectividad de los entornos digitales y sus características pedagógicas del software educativo tales como: versatilidad didáctica, fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje, calidad y estructura de los contenidos, facilidad	Diseñar e interpretar planes e instrumentos de implementación y monitoreo para medir la efectividad del uso de entornos digitales y multimedia. Seleccionar softwares educativos considerando los aspectos	Asumir con puntualidad, responsabilidad y honestidad, el desarrollo de actividades en forma individual y en equipo. Desarrollar el pensamiento analítico a través de la identificación de conceptos para resolver problemas en su formación académica o su entorno. Desarrollar habilidades que fomenten su creatividad y propicien una comunicación asertiva.
Componentes de un entorno virtual de aprendizaje efectivo.			
Errores que se pueden cometer en el diseño.			
Indicadores de calidad.			

<b>ELABORÓ:</b>	DGUTYP	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-10.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	DGUTYP	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

	de instalación, estructura, navegación en la interface, calidad y cantidad de los elementos multimedia e impacto en el proceso enseñanza-aprendizaje.	técnicos y relevancia en las instituciones educativas.	<p>Desarrollar habilidades de liderazgo en la ejecución de proyectos y trabajo en equipo.</p> <p>Asumir actitudes de adaptabilidad y resiliencia en situaciones que representen un reto mayor.</p> <p>Asumir posturas críticas, autocríticas y de investigación ante las situaciones que se encuentre en su área de acción.</p> <p>Desarrollar habilidades de eficiencia estratégica, así como actitudes éticas y de empatía al desarrollar las actividades propias de la profesión.</p>
--	---	--	--

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Enseñanza situada Estudio de casos Investigación	Computadora material audiovisual equipo multimedia Internet Visitas de campo Impresos de casos Internet Medios audiovisuales	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>Los estudiantes analizan las características técnicas de un software educativo.</p> <p>Los estudiantes analizan las características pedagógicas de un software educativo.</p> <p>Los estudiantes valoran la efectividad de un software educativo.</p>	A partir de un caso práctico, elabora un reporte de evaluación de la efectividad de un software educativo que contenga Calidad y cantidad de los elementos multimedia y en entornos digitales, Versatilidad didáctica, Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje, Calidad y estructura de los contenidos y Justificación.	<p>Estudio de casos</p> <p>Casos Prácticos</p>

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Unidad de Aprendizaje	III. Entornos Digitales Innovadores.					
Propósito esperado	El estudiante determinará la aplicación de los sistemas tecnológicos, materiales y en entornos digitales innovadores orientados a la educación mediante las diferentes técnicas pedagógicas que fomentan estrategias de enseñanza y aprendizaje modernas y de alta demanda en el mundo actual para los centros educativos.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	10	Horas del Saber Hacer	15	Horas Totales	25

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Integración de métodos y técnicas de actualidad: Gamificación Flipped classroom, Cursos online masivos y abiertos (MOOCs), Mobile Learning y uso de Contenidos Curados.	Identificar los entornos digitales y sus características pedagógicas en innovación tecnológica de los centros e instituciones educativas.  Comparar herramientas digitales innovadoras tales como: plataformas, softwares, Cursos Masivos de Contenidos Digitales, Apps, etc.  Justificar el uso y relevancia de las herramientas digitales en instituciones educativas.	Implementar planes e instrumentos de entornos digitales y multimedia en centros e instituciones educativas.  Seleccionar softwares educativos considerando los aspectos técnicos, prácticos y teóricos en las instituciones educativas.	Asumir con puntualidad, responsabilidad y honestidad, el desarrollo de actividades en forma individual y en equipo. Desarrollar el pensamiento analítico a través de la identificación de conceptos para resolver problemas en su formación académica o su entorno. Desarrollar habilidades que fomenten su creatividad y propicien una comunicación asertiva. Desarrollar habilidades de liderazgo en la ejecución de proyectos y trabajo en equipo. Asumir actitudes de adaptabilidad y resiliencia en situaciones que representen un reto mayor. Asumir posturas críticas, autocríticas y de investigación ante las situaciones que se encuentren en su área de acción. Desarrollar habilidades de eficiencia estratégica, así como actitudes éticas y de empatía al desarrollar las actividades propias de la profesión.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Estudio de casos Investigación Simulación	Computadora material audiovisual equipo multimedia Internet Visitas de campo Impresos de casos Internet Medios audiovisuales	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes analizan las características pedagógicas de un software educativo.	A partir de un caso práctico, elabora una propuesta de implementación de un software educativo que contenga infraestructura, costos, capacitación, facilidad de instalación, navegación en la interface, calidad y cantidad de los elementos multimedia y en entornos digitales, versatilidad didáctica, fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje, calidad y estructura de los contenidos y justificación.	Estudio de casos Casos Prácticos
Los estudiantes analizan las características técnicas, beneficios y rendimiento en relación costo-beneficio de un software, plataforma o medio digital educativo.		
Los estudiantes implementan el uso de un software en un centro o institución educativa.		

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
Manejo de herramientas didácticas para enseñanza-aprendizaje, de evaluación, técnicas de manejo de grupos, liderazgo y comunicación efectiva, conocimiento básico en la gestión y administración de proyectos.	Experiencias en el área y de la especialización que se haya logrado a través de cursos, certificaciones o estudios posteriores al grado, o experiencias en los diferentes sectores.	Gestor de proyectos (Project manager o Consultor de Proyectos), Administrador de empresas, Licenciado o licenciada en gestión de negocios y proyectos, Licenciatura en Educación, Licenciatura en Gestión Institucional Educativa y Curricular, por lo menos dos años de experiencia.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

**Referencias bibliográficas**

Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Avello, R., Martín, I., Díaz, M., y Clavero, M. I.	2018	Zotero, más allá de un gestor bibliográfico. Una experiencia con los docentes y nuevas metas.	España	Universidad Autónoma de Barcelona	ISSN: 1699-3748
Bonham, S.	2021	Whole class laboratories with Google Docs.	Estados Unidos	American Institute of Physics	ISSN: 1943-4928
Brindley, J. E., Walti, C. y Blaschke, L. M.	2019	Creating effective collaborative learning groups in an online environment.	Estados Unidos	Athabasca University	ISSN: 1492-3831
Cabero, J., Barroso, J. y Llorente, M. C.	2020	El diseño de Entornos Personales de Aprendizaje y la formación de profesores en TIC.	España	Universidad de Barcelona	ISSN: 2013-9144
Castañeda, L. y Adell, J	2016	Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red.	España	Editorial Marfil	978-84-268-1638-2
Cerdà, F. L. y Planas, N. C.	2017	Facebook's Potential for Collaborative e-Learning. RUSC	España	Universitat Oberta de Catalunya	ISSN 1698-580X
Cobo, C. y Moravec, J. W.	2011	Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación.	España	UBe	978-84-475-3518-7

<b>ELABORÓ:</b>	DGUTYP	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-10.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	DGUTYP	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T. y Boyle, J. M.	2019	A systematic literature review of the empirical evidence on computer games and serious games	Países Bajos	Elsevier	ISSN-0360-1315
DeWitt, D., Alias, N. y Siraj, S.	2020	Wikis for Collaborative Learning: A Case Study of Knowledge Management and Satisfaction among Teacher Trainees in Malaysia.	Países Bajos	Elsevier	ISSN 1877-0428
Di Blas, N. y Paolini, P.	2020	Environments Fostering Collaboration in Formal Education	Taiwán	International Forum of Educational Technology and Society	ISSN: 11763647
Di Cerbo, K. E.	2019	Game-Based Assessment of Persistence.	Taiwán	International Forum of Educational Technology and Society	ISSN: 11763647

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Area, M. Arnold, K.	29 mayo 2024	La formación y el aprendizaje en entornos virtuales. Potencialidades, debilidades y tendencias	<a href="http://www.revista-critica.com/hacia-donde-va-la-educacion/">http://www.revista-critica.com/hacia-donde-va-la-educacion/</a>
Belloch, C.	29 mayo 2024	Las tecnologías de la información y Comunicación (TIC) Como recurso para la Educación.	<a href="http://www.researchgate.net/publication">http://www.researchgate.net/publication</a>
Cabero, J.	29 mayo 2024	La formación virtual: principios, bases y preocupaciones.	<a href="http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/87.pdf">http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/87.pdf</a>

<b>ELABORÓ:</b>	DGUTYP	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-10.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	DGUTYP	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

Caldeiro, G.	29 mayo 2024	La incidencia de la configuración digital en los estilos comunicacionales sobre los que se construyen las Dinámicas Colaborativas Mediadas por Tecnología	<a href="http://www.revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/7470">http://www.revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/7470</a>
García Aretio, L.	29 mayo 2024	Historia de la Educación a Distancia	<a href="http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol2-1/historia.pdf">http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol2-1/historia.pdf</a>
García Peñalvo, F. C.	29 mayo 2024	Estado actual de los sistemas e-learning en Teoría de la Educación	<a href="http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2ln6_02_art_garcia_penalvo.html">http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2ln6_02_art_garcia_penalvo.html</a>
Mishra, P y Koehler, J.	29 mayo 2024	TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge	<a href="https://tpack.org/">Htts: //tpack.org/</a>

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-10.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE DE 2024</b>	