



CARÁTULA DE ASIGNATURA

LICENCIATURA EN PROCESOS EDUCATIVOS

1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA	Entornos Virtuales del Aprendizaje
2. CLAVE	LHED1209

3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

El alumno será capaz de:

- Utilizar los componentes básicos de un entorno virtual de aprendizaje para enriquecer los procesos educativos.
- Seleccionar entornos virtuales de aprendizaje para aplicarlos en cursos presenciales, con la finalidad de transformar la práctica docente.
- Diseñar un curso en línea que integre entornos virtuales creativos para ampliar perspectivas de posibilidades educativas.

4. TEMAS Y SUBTEMAS

1. Los entornos virtuales de aprendizaje
 - 1.1 Características
 - 1.2 De tipo comercial o de software libre
 - 1.3 Ventajas y desventajas
2. La zona de acceso
 - 2.1 El administrador de la plataforma
 - 2.2 La validación de usuarios
 - 2.3 Procesos académico-administrativos de las plataformas de aprendizaje
3. Los componentes de un entorno virtual de aprendizaje
 - 3.1 Estructura y organización de un entorno virtual de aprendizaje
 - 3.2 Las herramientas de comunicación
 - 3.3 Las herramientas administrativas
 - 3.4 Los contenidos del curso
 - 3.5 Las diferentes librerías
4. Diseño de un curso en línea
 - 4.1 El diseño para el aprendizaje
 - 4.2 Las competencias a desarrollar
 - 4.3 Las e-actividades
 - 4.4 El proceso de evaluación dentro de un curso en línea

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

a) CON DOCENTE

- Exponer y reflexionar, de manera individual y grupal, temas relacionados con los entornos virtuales del aprendizaje.
- Realizar ejercicios utilizando equipo de cómputo para aplicar entornos virtuales de aprendizaje.
- Realizar búsquedas en internet de herramientas y espacios que potencien los procesos educativos y permitan la utilización de entornos virtuales.
- Participar en ejercicios sobre las diferentes aplicaciones del software aplicados a procesos de aprendizaje.
- Desarrollar ejercicios de las diferentes aplicaciones del software analizado sobre entornos virtuales.
- Presentar avances del proyecto educativo final utilizando herramientas de los entornos virtuales del aprendizaje.
- Exponer el proyecto final utilizando las herramientas de los entornos virtuales del aprendizaje.

b) INDEPENDIENTES

- Redactar fichas de trabajo sobre las aplicaciones educativas de la paquetería analizada vía internet.
- Elaborar reportes de lectura sobre entornos virtuales del aprendizaje.
- Realizar ejercicios de las diferentes aplicaciones del software analizado sobre entornos virtuales.
- Elaborar un portafolio de prácticas que incluya los ejercicios trabajados.
- Diseñar y desarrollar un proyecto educativo final utilizando las herramientas de los entornos virtuales del aprendizaje.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

• Exposiciones sobre entornos virtuales del aprendizaje	20%
• Diseño y desarrollo del proyecto educativo	30%
• Presentación y defensa de proyecto educativo	20%
• Portafolio de prácticas con ejercicios sobre entornos virtuales del aprendizaje	30%