



Nombre del curso	Formulación de Proyecto Educativo IV
Programa al que pertenece	Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales
Créditos y horas	8 créditos, 128 horas

1. COMPETENCIA (tarea o desempeño profesional que el estudiante será capaz de ejecutar al término del curso)

El estudiante opera un proyecto de intervención que coadyuve a la mejora del ámbito elegido por el estudiante (procesos de aprendizaje, ambientes de aprendizaje o sistema educativo virtual) impactando positivamente en la institución donde éste se encuentre.

2. ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA

Conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Caracterización del ámbito elegido para desarrollar el proyecto• Caracterización del entorno en el que ocurra el aprendizaje• Identificación de las mediaciones implicadas• Identificación de los recursos y herramientas requeridos
Habilidades	<ul style="list-style-type: none">• Realización de búsquedas informáticas• Lecto-escritura de materiales técnicos• Organización e integración de información en torno a una idea central• Argumentación• Manejo de equipos de trabajo
Actitudes	<ul style="list-style-type: none">• Toma de postura crítica respecto de los principales paradigmas en torno a la virtualidad• Actitud propositiva y creativa para generar una pregunta de investigación novedosa y pertinente derivada de lo leído respecto del estado del arte del tema de interés
Valores	<ul style="list-style-type: none">• Honestidad• Perseverancia• Tolerancia a la frustración• Responsabilidad en el uso de la información recabada• Ética para elaborar el proyecto respetando los derechos de autor



3. COMPETENCIA GENERAL O RASGO DEL PERFIL DE EGRESO CON EL QUE SE VINCULA EL CURSO

- a. Posean una clara visión de las necesidades sociales e implicaciones del desarrollo del aprendizaje en ambientes virtuales, comprometidos para participar en la transformación de las condiciones de organizaciones y comunidades por la acción educativa en ambientes virtuales y al sistema educativo al que pertenezcan.
- b. Analicen los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales desde una perspectiva cognitiva y psicológica, lo que le permitirá realizar propuestas de mejora fundamentadas, viables y pertinentes.
- c. Formulen, operen y evalúen proyectos educativos en ambientes virtuales relacionados a los procesos de aprendizaje, la gestión de ambientes de aprendizaje y el desarrollo de sistemas educativos en la modalidad virtual, por medio de una visión compleja sobre problemáticas, modos de intervención y evaluación en estos ámbitos.

4. PRODUCTO INTEGRADOR

Descripción	Informe de la intervención realizada, desde su diagnóstico hasta la evaluación dentro del ámbito que el estudiante haya seleccionado.
-------------	---

5. CONTENIDO

	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 4
Título	Planeación y programación de la intervención en el ámbito elegido	Ejecución de la intervención en el ámbito elegido	Evaluación de la intervención realizada	Integración y presentación del informe de la presentación realizada
Objetivo	Elaborar la planeación y programación del proyecto de intervención de acuerdo al ámbito elegido.	Operar la propuesta de intervención que ayudará a mejorar las necesidades previamente identificadas.	Realizar la propuesta de evaluación del proyecto de intervención de acuerdo a las características del ámbito.	Integrar un documento con cada una de las partes del proyecto de acuerdo a los criterios metodológicos establecidos.
Contenido	1.1 Elaboración de objetivos, metas, estrategias, actividades y participantes del proyecto.	2.1 Integración de herramientas para el registro de la intervención. 2.2 Criterios para el seguimiento del proyecto.	3.1 Aplicación de criterios abordados en la materia de evaluación de acuerdo al ámbito elegido.	4.1 Criterios metodológicos de fondo y forma para la integración del documento. 4.2 Procesos metacognitivos de



	1.2 Criterios para la aplicación de la programación del proyecto 1.3 Elaboración de ruta crítica Integración de criterios e indicadores de desempeño	2.3 Opciones para la sistematización de la intervención.	3.2 Realización de la evaluación 3.3 Análisis de resultados obtenidos	los desarrollado en el proyecto de intervención. 4.3 Integración del documento final
Producto de la unidad	Documento con la planeación y programación del proyecto.	Reporte a manera de bitácora del proceso de intervención realizado.	Resultados de la evaluación del proyecto de acuerdo al ámbito seleccionado	Documento general del proyecto.

6. BIBLIOGRAFÍA

Básica	<p>Capacho J. R. (2011). Evaluación del Aprendizaje en Espacios Virtuales – TIC. Colombia. ECOE.</p> <p>Casal L. (2010). Gestión de proyectos: elementos básicos como punto de partida en su proyecto. México. Editorial de la U.</p> <p>Micheli J. (2009). Educación Virtual y Aprendizaje Institucional. México: UAM.</p> <p>Padilla. M.A. (2006) CAPITULO II. Elementos fundamentales que interactúan en la modulación del desempeño del investigador, según el Modelo de la Práctica Científica Individual (MPCI). En M.A.</p> <p>Project Management Institute, 2004 Guía de los Fundamentos de la Dirección de Proyectos (Guía del PMBOK®) Tercera Edición.</p> <p>Roldán D. (2011). Gestión de Proyectos E – learning. España. Alfaomega.</p>
Complementaria	<p>APA (2002). <i>Manual de estilo de publicaciones de la American Psychological Association</i>. México: Manual Moderno.</p> <p>Eco, U. (1986). <i>Como se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura</i>. México: Gedisa.</p> <p>Muñoz, R.C. (1998). <i>Como elaborar y asesorar una investigación de tesis</i>. México: Prentice Hall.</p>



Sidman, M. (1960). *Tactics of scientific research*. New York: Basic Books.
(Revisar Capítulo 1).

Silvia, P.J. (2009). *Como escribir mejores textos académicos*. México: American Psychological Association-Manual Moderno.