



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAestrÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

1. DATOS GENERALES DEL CURSO

Nombre del curso	Modelos pedagógicos/Aplicaciones pedagógicas
Programa al que pertenece	Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales
Créditos	6
Horas	96 (70 BCA, 26 AMI)
Fecha de elaboración	30 de octubre de 2019

2. COMPETENCIA

Identifica las principales perspectivas teóricas sobre aprendizaje y sus aplicaciones a ambientes virtuales, así como estrategias pedagógicas emergentes. Con base en ello sugiere estrategias pedagógicas teóricamente derivadas y aplicadas a ambientes virtuales de aprendizaje.

3. COMPETENCIA GENERAL DEL PERFIL DE EGRESO CON QUE SE VINCULA O A LA QUE APOYA

Propone soluciones mediadas por tecnologías acordes a las necesidades de aprendizaje.

4. PRODUCTO INTEGRADOR

El estudiante realizará el diseño de un microcurso con base en una o varias aplicaciones pedagógicas abordadas, justificando su uso a partir de los abordajes teóricos analizados, con el propósito de identificar la relación entre teoría, aplicaciones pedagógicas y ambientes virtuales de aprendizaje.

5. ESTRUCTURA DEL CURSO

Unidad 1	
Título	Perspectivas teóricas del aprendizaje
Objetivo	Identificará y explicará los principales abordajes teóricos del aprendizaje con el fin de comprender sus derivaciones pedagógicas relativas a ambientes virtuales.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

Contenido	1.1. Conductismo Teorías conductuales del aprendizaje. 1.2. Cognoscitivismo Teoría del procesamiento de la información. 1.3. Constructivismo social Teoría sociocultural (aprendizaje social-ZDP).
Unidad 2	
Título	Perspectivas teóricas y ambientes virtuales de aprendizaje (AVA)
Objetivo	Reconocerá los principales planteamientos teóricos y tecnológicos relacionados a los AVA surgidos de los abordajes teóricos, con el propósito de comprender los principios que dan origen a sus aplicaciones pedagógicas.
Contenido	2.1. Ambientes Virtuales de Aprendizaje Elementos constitutivos y conceptuales de los AVA. 2.2. Conductismo y AVA Máquinas de aprendizaje e instrucción personalizada. 2.3. Cognitivismo y AVA Teorías cognitivas del aprendizaje multimedia. 2.4. Constructivismo social y AVA Aprendizaje colaborativo y aprendizaje en contexto.
Unidad 3	
Título	Casos de aplicación a AVA
Objetivo	Identificará algunas aplicaciones pedagógicas derivadas de los principales abordajes del aprendizaje, analizará sus componentes y procesos de desarrollo en AVA con el fin de elaborar una propuesta de aplicación.
Contenido	3.1. Aplicaciones desde el conductismo Gamificación. 3.2. Aplicaciones desde el cognoscitivismo Aprendizaje multimedia. 3.3. Aplicaciones desde el constructivismo social Diseño instruccional e interacción social.
Unidad 4	
Título	Aplicaciones pedagógicas emergentes
Objetivo	Identificará algunas aplicaciones pedagógicas emergentes, analizará sus componentes y procesos de desarrollo en AVA con el fin de elaborar una propuesta de aplicación.
Contenido	4.1. PLE y Teoría LAAN (<i>Entornos personales de aprendizaje-Personal Learning Environments-</i> y <i>Teoría del aprendizaje como una red-Learning as a Network Theory LAAN-</i>).



Dimensiones de los PLE (psicológica, social).
Componentes y tipos de herramientas.
4.2. Microaprendizaje (microlearning).
Microcontenido.
Herramientas para el desarrollo de microcontenido.
4.3. MOOC (Massive Open Online Course)
Estructura y componentes de los MOOC

6. RECURSOS INFORMATIVOS

Adell, J. & Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE's): una nueva manera de entender el aprendizaje. En Roig Vila, R. & Fiorucci, M. (Eds.) *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas. Stumenti di ricerca per l'innovazioni e la qualità in ambito educativo. La Technologie dell'informazione e della Comunicaciones e l'interculturalità nella scuola*. Alcoy: Marfil – Roma TRE Università degli studi. Disponible en:

https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/17247/1/Adell%26Casta%3b1eda_2010.pdf

Bálcescu, N. (2017). Microlearning an evolving e-learning trend. *Scientific Bulletin*, 22, 1, 18-23. Disponible en: <https://www.degruyter.com/downloadpdf/j/bsaft.2017.22.issue-1/bsaft-2017-0003/bsaft-2017-0003.pdf>

Arjona, M.E., & Blando, M. (2007). Ambientes virtuales de aprendizaje. En: J. Figueroa, E. Vargas, & N. Cruz (Eds.). *Metodología para la educación a distancia* (pp. 9-17). México: Instituto Politécnico Nacional. Disponible en: <http://magno-congreso.cic.ipn.mx/CD-2007/Magno%20Congreso%20CIC%202007/METODOLOGIA%202007/Metodologia%202007.pdf>

Belloch, C. (2012). *Diseño Instruccional*. Recuperado el 11 de noviembre de 2019, de Unidad de Tecnología Educativa - Universidad de Valencia. Disponible en: <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Bryant, J., & Bates, A. J. (2015). *Creating a Constructivist Online Instructional Environment*. *TechTrends*, 59, 2, 17–22. Disponible en: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11528-015-0834-1>

Cabero, J. (2015). Visiones educativas sobre los MOOC. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 18, 2, 39-60. Disponible en: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/13718/13051>

Colvin, R. & Mayer, R. E. (2011). *E-Learning and the Science of Instrucción*. Third Edition. Disponible en: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewjPzcDo7oTkAhUGY6wKHZMCPBPIQFjAAegQIAxAC&url=https%3A%2F%2Fa11-389793.cluster11.canvas-user-content.com%2Fcourses%2F942%2Ffiles%2F389793%2Fcourse%2520files%2FContent_Files%2Fe-learning.pdf%3Fdownload_frd%3D1%26verifier%3DitJewxwhGpPzHTNXe1amNK1TfjdaJTBL65LZf3q&usg=AOvVaw3ixev5tX0GoJYD5GKDEaix



De León, D.D.J., Varela, G.A., Mateos, L.R., Álvarez, J.M., Oliva, G., & Chan, M.E. (2019). Gamificación y diseño instruccional: experiencia en un curso en línea de nivel superior.. En M. E. Chan & L. R. Mateos (Coords.), *Horizonte educativo: una mirada al futuro de las profesiones y la educación*. Guadalajara, México: UdG-Virtual. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/334657280_Gamificacion_y_diseno_instruccional_experiencia_en_un_curso_en_linea_de_nivel_superior

Herrera, M. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38, 5, 1-19. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1959493>

Ibañez, C. (2011). La noción de discurso didáctico en el análisis psicológico de los procesos educativos. *Acta Comportamental*, 19, 125-134. Disponible en: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/acom/article/view/28021>

Johnson, D. (2014). The need for an integration of technology, behavior-based instructional design, and contingency management: an opportunity for behavior analysis. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 40, 58-72. Disponible en: <http://rmac-mx.org/the-need-for-an-integration-of-technology-behavior-based-instructional-design-and-contingency-management-an-opportunity-for-behavior-analysis/>

Marroletti, K., & Johnson, D. A. (2014). Current best practices for creating effective and palatable e-learning. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 40, 73-84. Disponible en: <http://rmac-mx.org/current-best-practices-for-creating-effective-and-palatable-elearning/>

Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33,5, 403-423. Disponible en: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcal.12197>

Rahimi, E., Van den Berg, J. & Wim, V. (2015). Facilitating student-driven construction of learning environments using Web 2.0 personal learning environments. *Computers & Education*, 81, 235-246. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131514002322>

Secore, S. (2017). Social Constructivism in Online Learning: Andragogical Influence and the Effectual Educator, *e-mentor*, 3, 70, 4-9. Disponible en: <http://www.e-mentor.edu.pl/artykul/index/numer/70/id/1300>

Skinner, B. F. (1954). La máquina de enseñar de Skinner. Recuperado el 11 de noviembre de 2019.

Suárez, C. (2004). La zona de desarrollo próximo, categoría pedagógica para el análisis de la interacción en contextos de virtualidad. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, 24, 5-10. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802401>

Suárez, C. (2013) ZDP: ¿qué puede aportar "el otro" en el aprendizaje en Internet? Avances interdisciplinarios en materia educativa y virtual. 22 de enero de 2013. Valencia, España. <http://educacion-virtualidad.blogspot.com/2013/01/zona-dedesarrollo-proximo-en-red-que.html>

Twyman, J. S. (2014). Envisioning education 3.0: the fusion of behavior analysis, learning science and technology. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 40, 20-38. Disponible en: <http://rmac-mx.org/envisioning-education-3-0-the-fusion-of-behavior-analysis-learning-science-and-technology/>

Vargas, J. (2014). Programmed instruction's lessons for xMOOC designers. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 40, 7-19. Disponible en: <http://rmac-mx.org/programmed-instructions-lessons-for-xmooc-designers/>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

Calle Mezquitán No. 302, Col. Centro Barranquitas, C.P. 44100
Guadalajara, Jalisco, México. Tel. [52] (33) 3134 2222 Ext. 18963
www.udgvirtual.udg.mx