



## CARÁTULA DE ASIGNATURA

### MAESTRÍA EN LITERATURA APLICADA

<b>1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b>	Comunidades Virtuales de Aprendizaje
<b>2. CLAVE</b>	MHEB0429

### 3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

El alumno será capaz de:

- Evaluar los componentes básicos de un entorno virtual de aprendizaje, a través del análisis de diversas plataformas educativas, para identificar las características de las comunidades de aprendizaje.
- Utilizar entornos virtuales de aprendizaje en cursos presenciales con el fin de complementar las actividades de aprendizaje del estudiante de acuerdo con los objetivos del proceso educativo planteado.
- Diseñar un curso en línea, a través de recursos predeterminados y abiertos para favorecer procesos de aprendizaje colaborativo en diversos entornos educativos.

### 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
  - 1.4 Comunidades de aprendizaje
2. La zona de acceso
  - 2.1 Administrador de la plataforma
  - 2.2 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 Herramientas de comunicación
  - 3.3 Herramientas administrativas
  - 3.4 Contenidos del curso
  - 3.5 Diferentes librerías
4. Diseño de un curso en línea
  - 4.1 Diseño para el aprendizaje
  - 4.2 Competencias a desarrollar
  - 4.3 Diseño de actividades
  - 4.4 Evaluación dentro de un curso en línea

- 5. Las e-actividades
  - 5.1 Plataforma Moodle
  - 5.2 Elementos de las e-actividades
  - 5.3 Desarrollo
  - 5.4 Evaluación de actividades en línea

## 5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### a) CON DOCENTE

- Exponer sobre la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje en la práctica docente o áreas de formación o capacitación.
- Presentar un cuadro comparativo sobre diversas plataformas educativas que existen en internet con la finalidad de reconocer sus características y oportunidades de uso.
- Realizar ejercicios utilizando entornos virtuales de aprendizaje en cursos presenciales como actividades de aprendizaje para el estudiante, de acuerdo con los objetivos del curso.
- Presentar a revisión los avances en el diseño de un proyecto de curso en línea ajustado a su práctica docente o como instructor.
- Presentar el diseño de un curso en línea que promueva el aprendizaje colaborativo en un entorno educativo determinado.

### b) INDEPENDIENTES

- Elaborar un reporte sobre los entornos virtuales de aprendizaje como apoyo en la práctica docente o áreas de formación.
- Redactar fichas de trabajo sobre las características de las diversas plataformas educativas y sus oportunidades de uso.
- Elaborar un portafolio de prácticas sobre el uso de entornos virtuales de aprendizaje en cursos presenciales como actividades de aprendizaje para el estudiante.
- Llevar a cabo el diseño de un proyecto de curso en línea que permita ajustar su práctica docente o áreas afines de desempeño.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

- |  |     |
|--|-----|
| • Reporte sobre entornos virtuales   | 15% |
| • Portafolio de prácticas sobre el uso entornos virtuales en cursos presenciales | 25% |
| • Presentación de avances del diseño de curso en línea                           | 20% |
| • Diseño de curso en línea para promover aprendizaje colaborativo                | 40% |