

# Licenciatura en Enseñanza de las Matemáticas



## Recursos de E-Learning Interactivos

Tipo de asignatura

Optativa

Modalidad de la asignatura

Mixta

### 1. DATOS GENERALES DE IDENTIFICACIÓN

a. Nombre de la asignatura	Recursos de E-Learning Interactivos				
b. Tipo	Optativa				
c. Modalidad	Mixta				
d. Ubicación sugerida	Sexto semestre				
e. Duración total en horas	128	Horas presenciales	64	Horas no presenciales	64
f. Créditos	8				
g. Requisitos académicos previos	Haber acreditado la asignatura Entornos Virtuales de Aprendizaje.				



## 2. INTENCIONALIDAD FORMATIVA DE LA ASIGNATURA

Recursos de E-Learning Interactivos es importante para un Licenciado en Enseñanza de las Matemáticas porque le permite innovar en la modalidad educativa no presencial, a partir del análisis de un modelo instruccional para el aprendizaje electrónico (E-Learning).

Esta asignatura aporta los elementos teóricos y metodológicos para desarrollar recursos de E-Learning interactivos.

## 3. RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS EN ALINEACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE EGRESO

Recursos de E-Learning Interactivos se relaciona con las asignaturas Informática Educativa, Entornos Virtuales de Aprendizaje y Laboratorio Didáctico; ya que contribuyen al logro de la competencia de egreso "Utiliza las tecnologías de la información y de la comunicación en la planeación, desarrollo y evaluación del aprendizaje matemático, según la pertinencia didáctica".

## 4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Desarrolla recursos de E-Learning interactivos para la innovación en la modalidad educativa no presencial, utilizando herramientas tecnológicas acorde a sus estrategias pedagógicas y evaluativas.

## 5. COMPETENCIAS GENÉRICAS, DISCIPLINARES Y ESPECÍFICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Genéricas

- Usa las TIC en sus intervenciones profesionales y en su vida personal de manera pertinente y responsable.
- Actualiza sus conocimientos y habilidades para su ejercicio profesional y su vida personal, de forma autónoma y permanente.
- Desarrolla su pensamiento en intervenciones profesionales y personales, de manera crítica, reflexiva y creativa.
- Formula, gestiona y evalúa proyectos en su ejercicio profesional y personal, considerando los criterios del desarrollo sostenible.
- Trabaja con otros en ambientes multi, inter y transdisciplinarios de manera cooperativa.
- Responde a nuevas situaciones en su práctica profesional y en su vida personal, en contextos locales, nacionales e internacionales, con flexibilidad.

Disciplinares

- No aplica.



Específicas

- Diseña recursos de E-Learning a partir del análisis de las estrategias pedagógicas y de evaluación de un modelo instruccional.
- Crea contenidos interactivos a partir de un guion gráfico, para el aprendizaje en la modalidad no presencial.
- Determina la secuencia didáctica para la implementación de los recursos de E-Learning en un entorno no presencial.

## 6. CONTENIDOS ESENCIALES PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

1. E-Learnig
  - 1.1 ¿Qué es el E-Learning?
  - 1.2 Enfoques de E-Learning
  - 1.3 Los componentes del E-Learning
  - 1.4 E-Learning sincrónico y asincrónico
  - 1.5 La calidad del E-Learnig
  - 1.6 Ejemplos de recursos de E-Learning
  - 1.7 Ubicación en el modelo ADDIE en E-Learning
2. Diseño de recursos de E-Learnig
  - 2.1 Objetivos de aprendizaje
  - 2.2 Secuencia
  - 2.3 Estrategia pedagógica
  - 2.4 Estrategia de entrega de contenidos
  - 2.5 Estrategia de evaluación
3. Desarrollo de recursos de E-Learnig
  - 3.1 Desarrollo de contenidos
  - 3.2 Desarrollo del guion gráfico
  - 3.3 Desarrollo de recursos didácticos

## 7. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- Aprendizaje cooperativo
- Seminarios
- Aprendizaje mediado por las TIC
- Investigación documental
- Aprendizaje orientado a proyectos

## 8. ESTRATEGIAS GENERALES DE EVALUACIÓN

Evaluación de proceso 70%

- Debates
- Ensayos
- Desarrollo de proyectos
- Investigación documental
- Críticas
- Elaboración de reportes



Evaluación de producto 30%

- Guía para la implementación de recursos de E-Learning
- Presentación de los recursos generados

## 9. REFERENCIAS

1. PAL-PACE-UNED (2010). *Como diseñar y ofertar cursos en línea*. Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. Recuperado de <http://www.uned.ac.cr/academica/images/PACE/recursos/CursosenLineaersionweb.pdf>.
2. FAO (2014). *Metodologías de E-Learning. Una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones*. E-ISBN: 978-92-5-308309-1.
3. García, L. (2001). *La educación a distancia, de la teoría a la práctica*. España: Editorial Ariel.

## 10. PERFIL DESEABLE DEL PROFESOR

- Licenciado(a) en Enseñanza de las Matemáticas, con Maestría en Innovación Educativa o experiencia en el desarrollo de cursos en línea.
- Mínimo dos años de experiencia docente.
- Mínimo dos años de experiencia profesional.
- Es necesario que el profesor posea todas las competencias que se declaran en la asignatura que va a impartir.

### PROGRAMA DE ESTUDIOS ELABORADO POR:

- José Alejandro López Rentería
- Viviana Guadalupe Azcorra Novelo

### FECHA DE ENTREGA:

- 13 de julio de 2017

