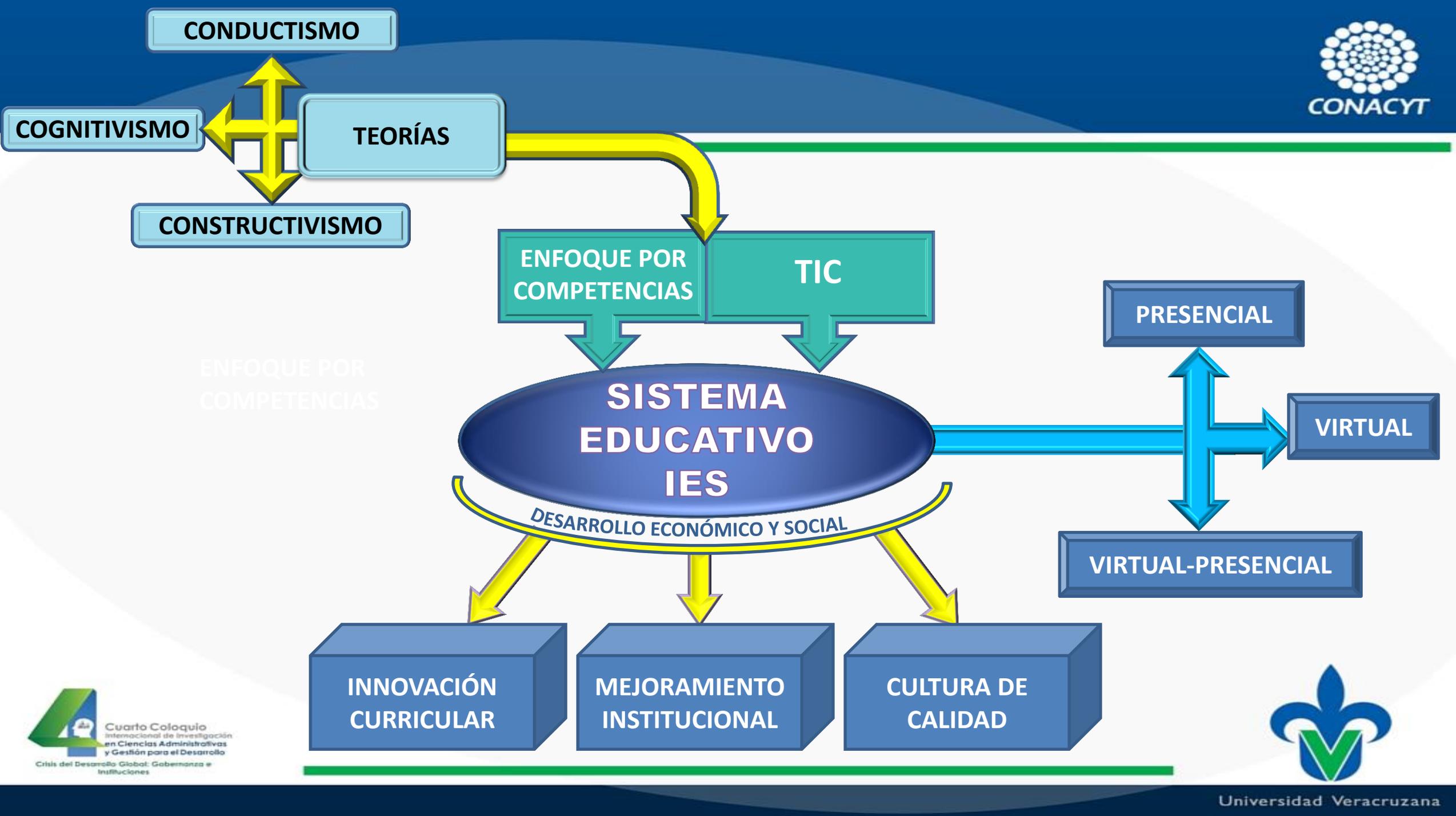


# “METODOLOGÍA PARA IMPLEMENTAR UN SISTEMA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE VIRTUAL-PRESENCIAL EN UN ENTORNO EDUCATIVO DE NIVEL SUPERIOR”

PRESENTA:

M. C. GUADALUPE BAUZA MENDOZA



CONDUCTISMO

COGNITIVISMO

TEORÍAS

CONSTRUCTIVISMO

ENFOQUE POR  
COMPETENCIAS

TIC

ENFOQUE POR  
COMPETENCIAS

SISTEMA  
EDUCATIVO  
IES

PRESENCIAL

VIRTUAL

DESARROLLO ECONÓMICO Y SOCIAL

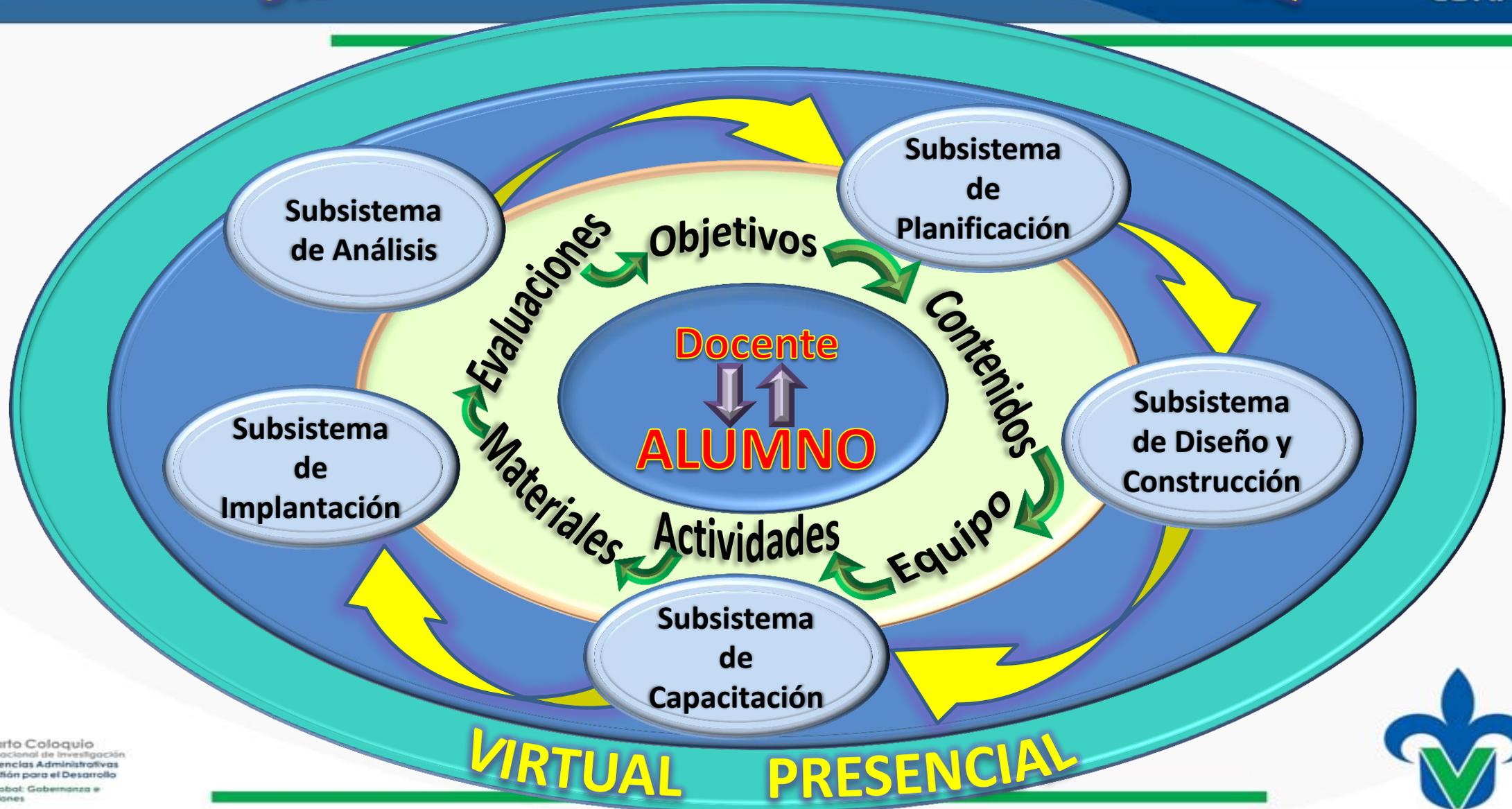
VIRTUAL-PRESENCIAL

INNOVACIÓN  
CURRICULAR

MEJORAMIENTO  
INSTITUCIONAL

CULTURA DE  
CALIDAD

# SISTEMA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE



# ALGUNAS PROBLEMÁTICAS PARA IMPLEMENTAR UN SISTEMA EDUCATIVO VIRTUAL-PRESENCIAL



¿QUÉ SE TIENE?

NEGATIVA AL :  
  
CAMBIO  
TRABAJO EN EQUIPO  
APRENDIZAJE AUTÓNOMO

FALTA DE :  
  
CONOCIMIENTOS EN TIC  
BUENA COMUNICACIÓN  
ORGANIZACIÓN EN PROGRAMAS DE ESTUDIO  
INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍA EN LA INSTRUCCIÓN  
SOPORTE TÉCNICO

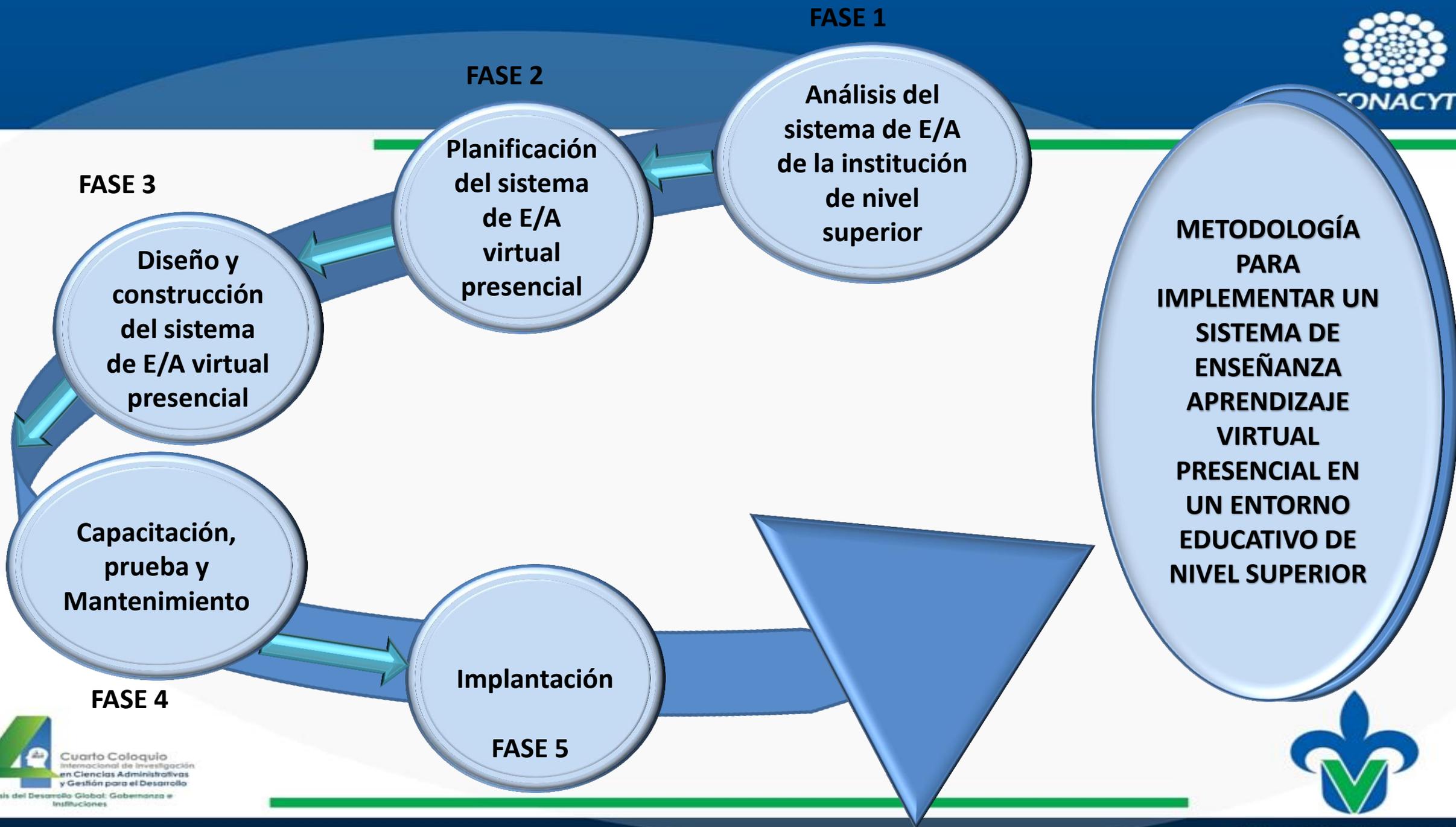
MODELOS INSTRUCCIONALES

MODELOS EDUCATIVOS

MODELOS DE AMBIENTES VIRTUALES

SE PROPONE  
  
METODOLOGÍA PARA IMPLEMENTAR UN SISTEMA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE VIRTUAL-PRESENCIAL EN UN ENTORNO EDUCATIVO DE NIVEL SUPERIOR.





## ANÁLISIS DEL SISTEMA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN DE NIVEL SUPERIOR

### CONOCER MEDIO AMBIENTE

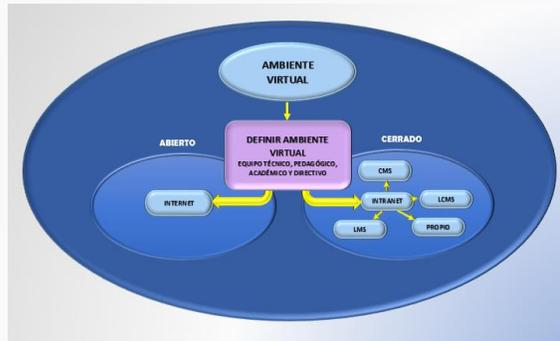
- 1.1 GENERAL
- 1.2 PARTICULAR

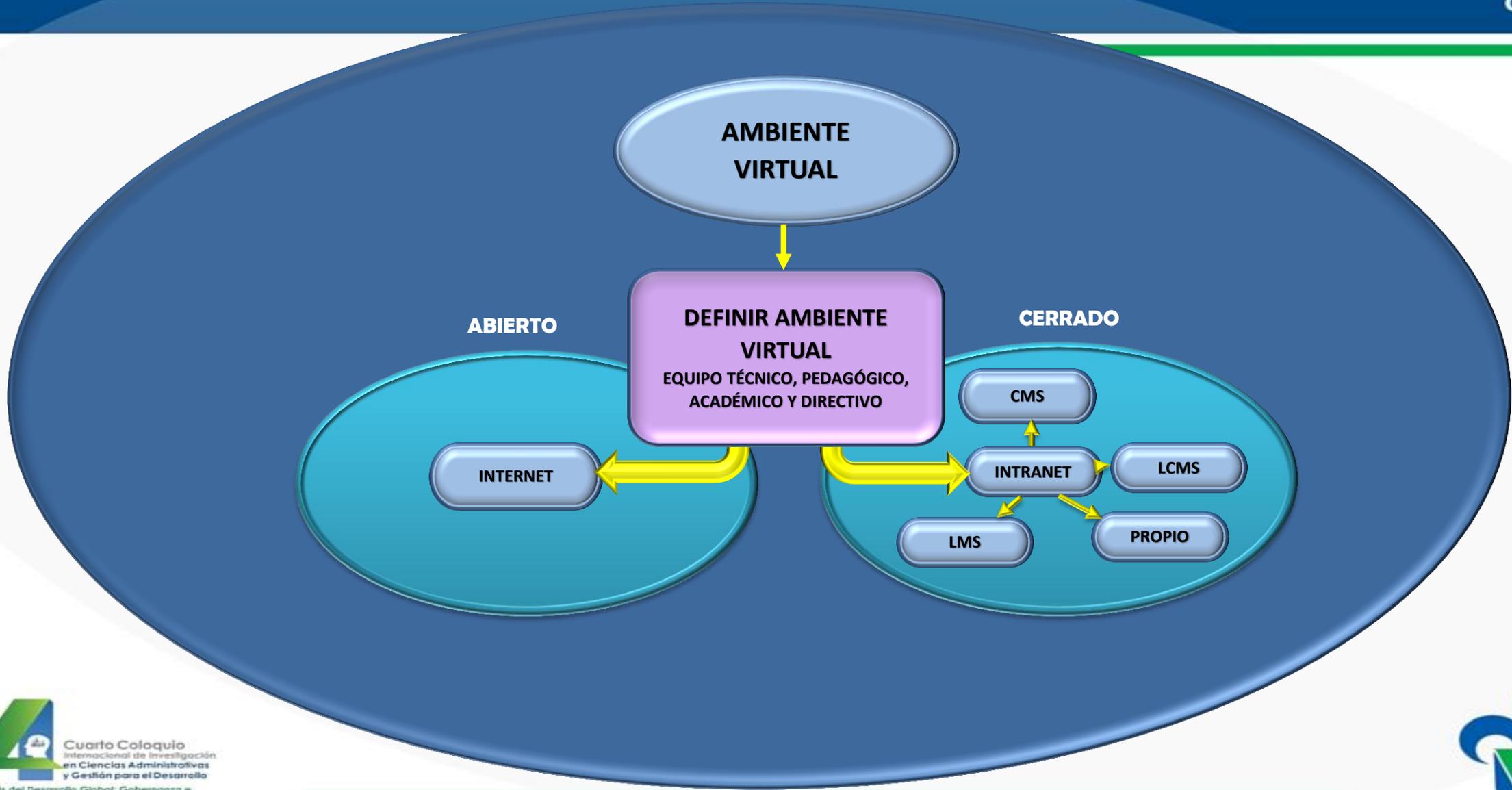


### 1.3 DEFINIR EQUIPOS DE TRABAJO Y SUS FUNCIONES



### 1.4 DEFINIR EL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE





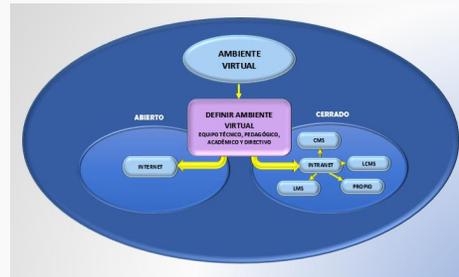
CONOCER MEDIO AMBIENTE  
1.1 GENERAL  
1.2 PARTICULAR



1.3 DEFINIR EQUIPOS DE TRABAJO Y SUS FUNCIONES

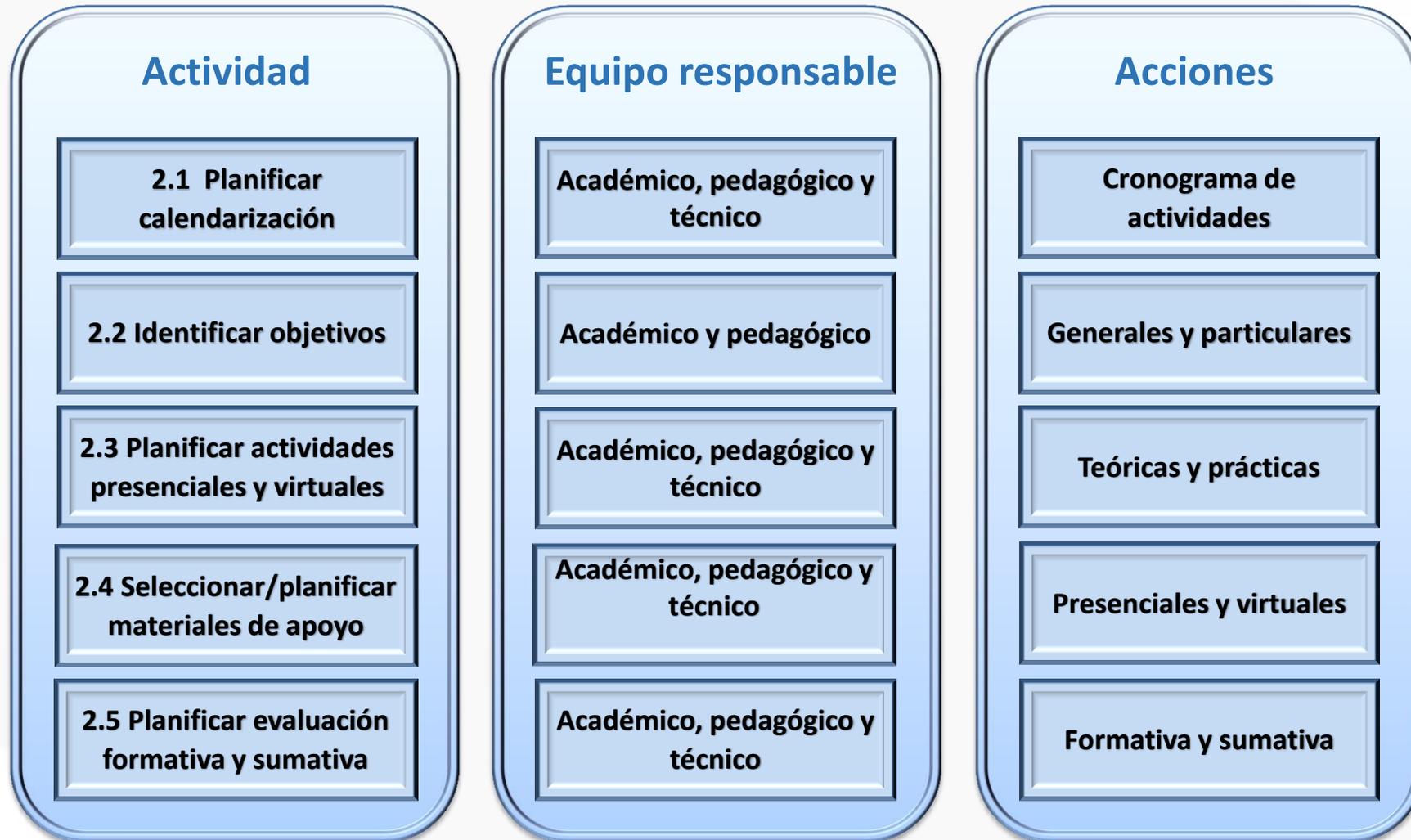


1.4 DEFINIR EL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE



1.5 PROPONER LA SOLUCIÓN O PLAN DE ACCIÓN





DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE VIRTUAL PRESENCIAL

3.1 DISEÑO Y ELABORACIÓN DE MATERIALES VIRTUALES Y PRESENCIALES

MATERIAL DIDÁCTICO A DETALLE	
UNIDAD 1 ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN	
TEMA: Algoritmos numéricos.	
1º. OBJETIVO CONCEPTUAL	
Analizar el concepto de algoritmo y sus características.	
2º. CONTENIDO	Concepto de algoritmo y sus características.
2.1. Formato	Formato de texto: Word (.doc). Formato de imagen: jpg.
2.3. Desarrollo	Iniciar con el concepto describiéndolo con un lenguaje sencillo y claro. En las características de un algoritmo explicar a detalle apoyándose con imágenes.
2.1. Introducción	Dar una breve explicación sobre el uso cotidiano de algoritmos, apoyándose con ejemplos.
3º. CIERRE	Realizar un resumen mediante un cuadro sinóptico.
4º FICHA METADATOS	Escribir la clave con la que se identifica el material didáctico. Carrera_Asignatura_Unidad_Tema IQ_AYP_1_1.1

FICHA DE METADATOS Clave: IQ_AYP_1_1.1	
CATEGORÍA	ELEMENTOS
GENERAL	<u>Título:</u> Concepto de algoritmo. <u>Descripción:</u> Texto sobre concepto, características y ejemplos en el que se incluye imágenes.
USO EDUCATIVO	<u>Tipo de recurso educativo:</u> Archivo de texto Word. <u>Dificultad:</u> Muy fácil. <u>Tiempo:</u> 15 minutos. <u>Descripción acerca del uso:</u> Mediante plataforma Eminus se coloca el enlace al archivo que puede abrir el alumno.

3.2 DISEÑO Y ELABORACIÓN DE EVALUACIÓN FORMATIVA Y SUMATIVA.

ASIGNATURA: ALGORITMOS COMPUTACIONALES Y PROGRAMACIÓN		
UNIDAD 1		
Tema General: Desarrollo de Algoritmos numéricos.		
Objetivo: El estudiante identifica el concepto de algoritmo y sus características.		
Descripción: Examen escrito con opciones cerradas sobre los temas de la unidad.		
Tiempo: 20 minutos.		Escenario: Presencial.
EVALUACIÓN SUMATIVA DE LA UNIDAD		
Evidencia de aprendizaje	Técnica de evaluación	Instrumento de evaluación
Elaboración de enunciados con opciones cerradas de respuesta.	Examen escrito con opciones de relacionar, complementar y falso/verdadero.	Escala de calificación

ASIGNATURA: ALGORITMOS COMPUTACIONALES Y PROGRAMACIÓN		
UNIDAD 1		
Tema General: Desarrollo de Algoritmos numéricos.		
Objetivo: El estudiante identifica el concepto de algoritmo y sus características.		
Descripción: Proyecto de unidad.		
Tiempo: 20 minutos.		Escenario: Virtual.
EVALUACIÓN SUMATIVA DE LA UNIDAD		
Evidencia de aprendizaje	Técnica de evaluación	Instrumento de evaluación
Elaboración de una solución a un problema utilizando los conocimientos de la unidad, mediante un software específico.	Ejercicio práctico mediante software específico.	Rúbrica

CRITERIOS	MUY BIEN (2.5 puntos)	BIEN (1.5 puntos)	SUFICIENTE (1 punto)	INSUFICIENTE (0 puntos)
Secuencia lógica.	La secuencia lógica es completamente definida.	La secuencia lógica es bien definida.	La secuencia lógica es poco definida.	No hay secuencia lógica.
Interfaz	Bien definida y muy amigable.	Clara y bastante amigable	No es clara y es poco amigable.	No apoya al usuario.
Conocimientos de la unidad	Utiliza muchos conocimientos de la unidad.	Utiliza pocos conocimientos de la unidad.	Utiliza muy pocos conocimientos de la unidad.	No utiliza los conocimientos de la unidad.
Solución.	Soluciona por completo el problema.	Es una alternativa de solución pero no la óptima.	Soluciona en parte el problema.	No soluciona el problema.
Documentación	Completa.	Faltan algunos puntos pero es aceptable.	Poco aceptable ya que no es muy definida.	No hay documentación.

## 3.3 DISEÑO Y ELABORACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VIRTUALES Y PRESENCIALES

ASIGNATURA: ALGORITMOS COMPUTACIONALES Y PROGRAMACIÓN			
UNIDAD 1			
Tema General: Desarrollo de Algoritmos numéricos.			
Tema Específico: Concepto de algoritmo y sus características.			
Unidad de Competencia: El estudiante identifica los conceptos básicos sobre algoritmos y sus características.			
ACTIVIDADES PLANEADAS			
PRESENCIALES	TIEMPO	VIRTUALES	TIEMPO
Tipo: Conocimiento		Tipo: Comprensión	
Descripción general: Realización de ejemplos según la lectura realizada.	25 min	Descripción general: • Lectura de la información del tema a través de un archivo electrónico. • Foro mediante plataforma Eminus sobre concepto de algoritmo.	15 min
			10 min
SE APOYAN CON			
ESTRATEGIAS		TÉCNICAS	
De control de comprensión con apoyo de cuadro sinóptico.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura comentada</li> <li>• Lluvia de ideas.</li> </ul>	

# FORMATO CONCENTRADO DE ACTIVIDADES



UNIVERSIDAD OBJETO DE ESTUDIO								
PROGRAMA DE TRABAJO DE LA ASIGNATURA: ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN								
NIVEL SEGUNDO SEMESTRE							CLAVE ASIGNATURA	
GRUPO : IQ_4							HRS. TEORÍA: 2	
PERIODO: AGOSTO 2014-ENERO 2015							HRS. PRÁCTICA: 2	
OBJETIVO GENERAL: El estudiante elabora soluciones a problemas con enfoque en la Ingeniería Química mediante software específico.								
Unidad 1: El estudiante elabora soluciones a problemas mediante un software específico.								
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	FECHA	ACTIVIDADES	TIEMPO	TÉCNICAS	MATERIAL	EVIDENCIA	
							EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS
Identificar los conceptos básicos sobre algoritmos y sus características	Concepto de algoritmo y sus características	06/06/2014	<b>Presencial</b> Ejemplos de algoritmos <b>Virtual</b> Lectura archivo electrónico Foro Eminus	25 min 15 min 10 min	Lectura comentada Lluvia de ideas	Concepto de algoritmo Clave: IQ_AYP_1_1.1	Ejercicio práctico mediante software específico	Rúbrica
2.2	2.3	2.3	2.3	3.3	3.3	3.1	3.2	3.2
FECHA DE ELABORACIÓN			ACTIVIDADES			NOMBRE Y FIRMA DEL DOCENTE		

**FASE 3**  
**DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**  
**DE LA INSTITUCIÓN DE NIVEL SUPERIOR**



**3.4 INSTALACIÓN DE ACTIVIDADES VIRTUALES**



### 4.1 DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS

PRESENCIALES

VIRTUALES

### 4.2 ELECCIÓN DEL EQUIPO DE PRUEBA

DOCENTE

ALUMNOS

PEDAGOGO

TÉCNICO

### 4.3 CAPACITACIÓN A USUARIOS

ESCENARIO PRESENCIAL Y VIRTUAL

EQUIPO PEDAGÓGICO

EQUIPO TÉCNICO

### 4.4 EJECUCIÓN DE PRUEBAS

### 4.5 REALIZACIÓN DE MODIFICACIONES EN BASE A NUEVOS REQUERIMIENTOS Y/O FALLAS

ASIGNATURA: ALGORITMOS COMPUTACIONALES Y PROGRAMACIÓN			
UNIDAD 1			
<b>Tema General: Desarrollo de Algoritmos numéricos.</b>			
<b>Tema Específico: Concepto de algoritmo y sus características.</b>			
Unidad de Competencia: El estudiante identifica los conceptos básicos sobre algoritmos y sus características.			
PRUEBAS			
ELEMENTO	CUMPLE OBJETIVO	NO CUMPLE OBJETIVO	AJUSTE
Actividad presencial: Ejemplo de algoritmo	✓		
Actividad virtual: • Lectura Archivo electrónico • Foro Eminus	✓ ✓		✓
Tiempo Actividad presencial: 25 minutos. Actividad virtual: 25 minutos.	✓ ✓		
Técnicas Lectura comentada Lluvia de ideas	✓ ✓		
Material	✓		
Evaluación	✓		
Instrumentos		✓	✓

DETALLE PRUEBAS		
ELEMENTO	RESULTADO	AJUSTE
<b>Tema General: Desarrollo de Algoritmos numéricos.</b>		
<b>Tema Específico: Concepto de algoritmo y sus características.</b>		
Unidad de Competencia: El estudiante identifica los conceptos básicos sobre algoritmos y sus características.		
Actividad presencial: Ejemplo de algoritmo	✓	Se requiere <b>agregar</b> actividad de cuestionario para reforzar el concepto debido a que en la prueba se observa dificultad para comprender características que en los ejercicios se refleja.
Actividad virtual: • Lectura Archivo electrónico • Foro Eminus	✓ ✓	
Tiempo Actividad presencial: 25 minutos. Actividad virtual: 25 minutos.	✓ ✓	
Técnicas Lectura comentada Lluvia de ideas	✓ ✓	
Material	✓	
Evaluación	✓	
Instrumentos	X	Se requiere <b>modificar</b> los valores de la rúbrica.

# FASE 5 IMPLANTACIÓN



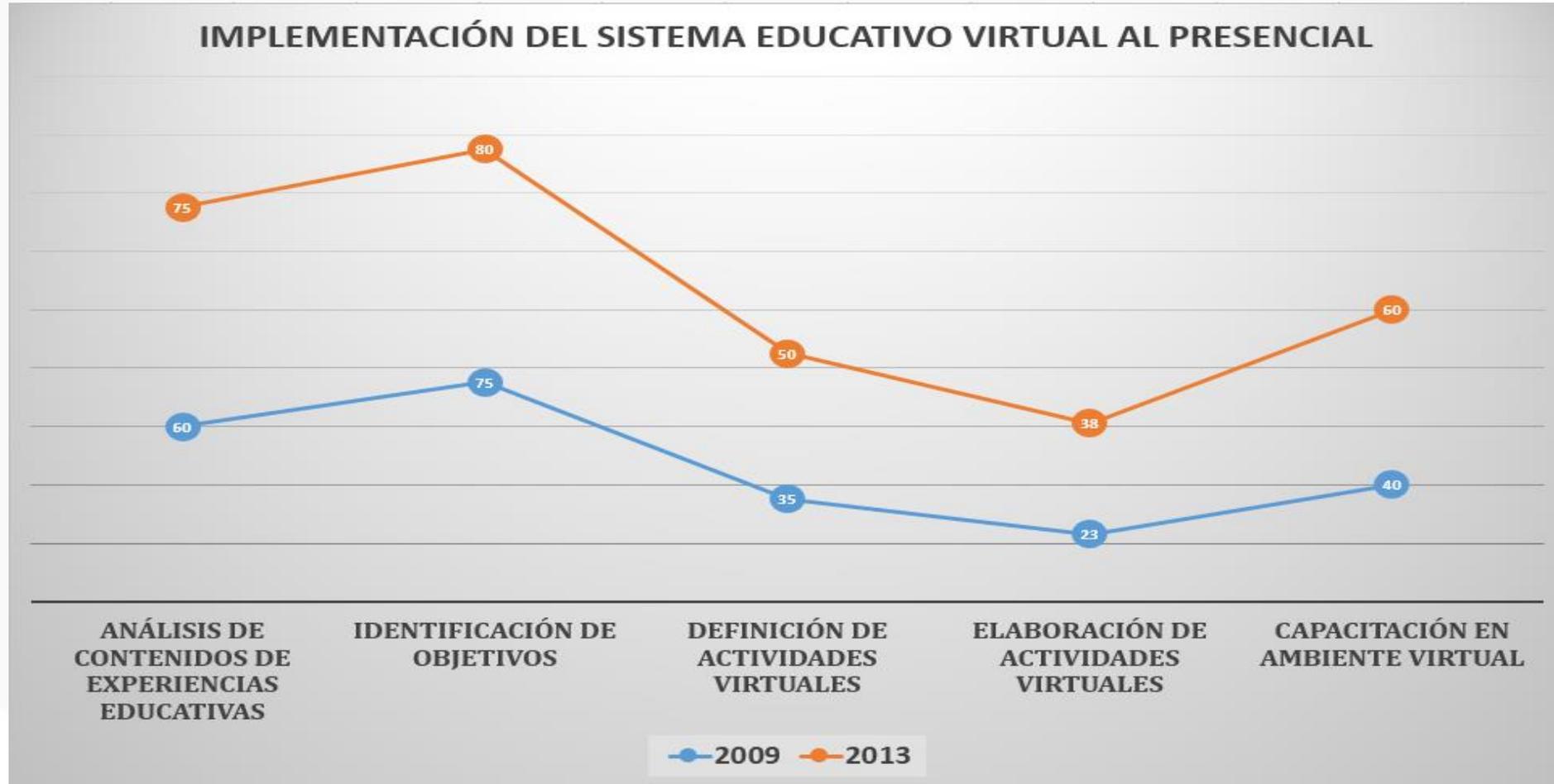
**5.1 RECOMENDACIONES  
PARA EL  
ADMINISTRADOR**  
↓  
**EQUIPO  
TÉCNICO Y ACADÉMICO**

**5.2 RECOMENDACIONES  
PARA EL DOCENTE**

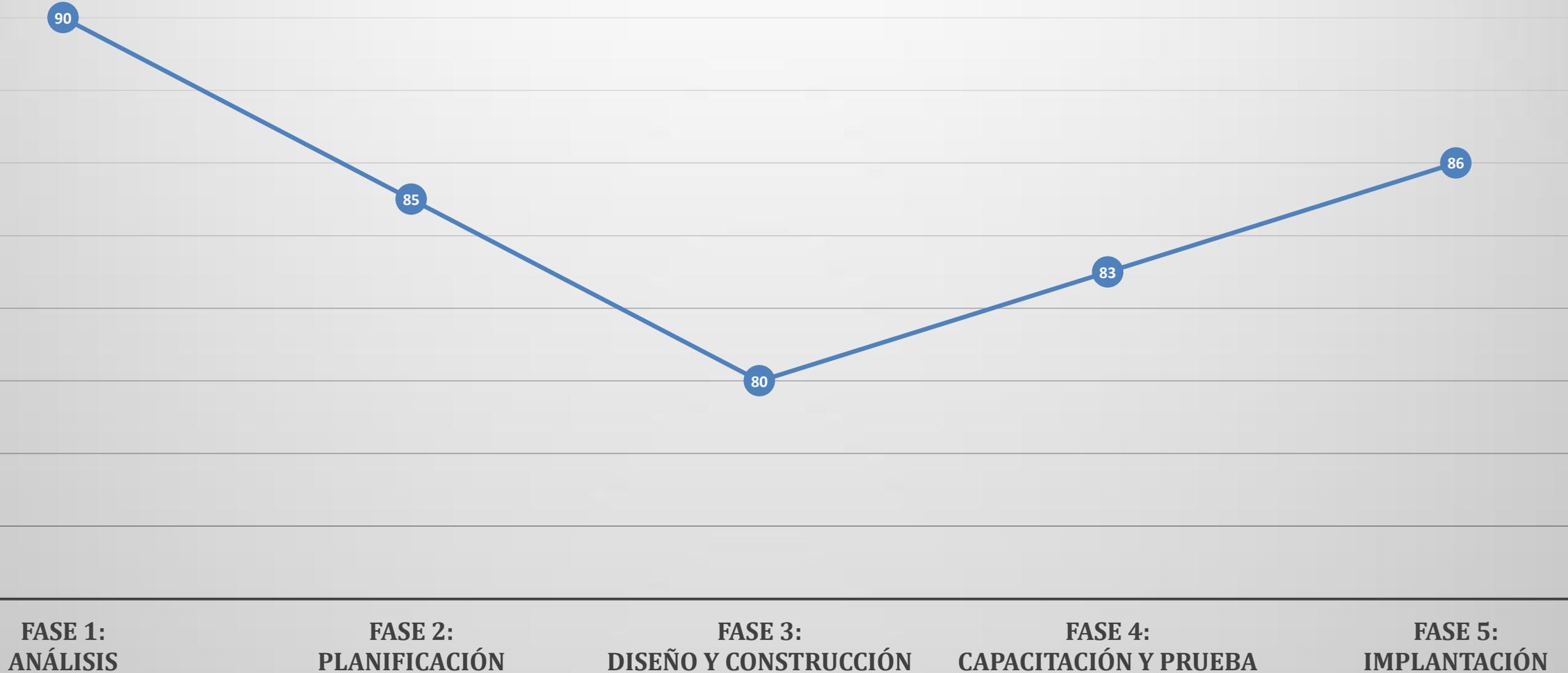
**5.3 RECOMENDACIONES  
PARA EL ALUMNO**

# RESULTADOS

## IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA EDUCATIVO VIRTUAL AL PRESENCIAL



# IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA VIRTUAL-PRESENCIAL UTILIZANDO LA METODOLOGÍA PROPUESTA RESULTADOS 2015



# CONCLUSIONES



## RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

SEP

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



### Diseño Instruccional



Planes y programas de estudios



# GRACIAS POR SU ATENCIÓN

## Metodología para implementar un Sistema de Enseñanza- Aprendizaje Virtual-Presencial en un Entorno Educativo de Nivel Superior



*“La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón.”*

*HOWARD G. HENDRICKS*