

**0. Nombre de la experiencia educativa**

El aprendizaje a través de medios digitales

**1. Modalidad**

Virtual

**2. Valores de la experiencia educativa**

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	15	30	3

**3. Fecha**

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
14/10/22	

**4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.**

José Gerardo García Ortiz

**5. Descripción**

Aprendizaje a través de medios digitales es un curso virtual que forma parte del Programa de Formación Académica y consta de 30 horas distribuidas en 15 horas teóricas y 15 horas prácticas con un valor de 3 créditos, dirigido a los académicos que desean conocer e identificar cómo los medios digitales pueden favorecer o no los procesos de aprendizaje de sus estudiantes y descubrir las potencialidades que pueden brindar éstos y que, de manera institucional, se ofrecen para facilitar la labor docente en la educación. De igual manera se reflexionará sobre los factores individuales y/o personales que pueden intervenir en el impedimento de su uso en el aula o fuera de ella.

Es preciso mencionar que cuando se hace referencia a medios digitales, se tomará en cuenta el hardware y software al alcance de la educación centrándose en las ventajas y desventajas que presentan ampliando y diversificando la manera de desarrollar aprendizajes en el estudiantado.

La estrategia metodológica está encaminada en la revisión bibliográfica oportuna sobre el aprendizaje a través de los medios digitales, así como también la realización de ejercicios que serán evaluados de manera automatizada. Así pues, los participantes tendrán la información necesaria para considerar a los medios digitales como una opción en el abordaje de sus Experiencias Educativas.

## 6. Justificación

La pandemia nos ha dejado experiencias distintas con respecto a la manera de abordar los aprendizajes en nuestros estudiantes, en algunos casos de manera más sencilla y en otros de formas complejas. Ciertamente es que hay contenidos que no se prestan para compartirse de manera eficiente en la virtualidad y a su vez otros que pueden facilitarlos.

Sin embargo, es menester mencionar que en ocasiones pueden existir factores individuales y/o personales que nos hacen alejarnos de la oportunidad de usar estos recursos y por ello se requiere de una reflexión que nos permita cuestionar el rumbo que podemos tomar considerando los intereses de nuestros estudiantes mejorando el dominio de herramientas de comunicación multimodal según se menciona en el eje 3 del Plan de Trabajo 2021-2025 y tomar en cuenta a los medios digitales como elementos que coadyuven al desarrollo del aprendizaje de nuestros estudiantes.

Ahora bien, como se ha mencionado, hay aprendizajes que se pueden desarrollar con el uso de los medios digitales una vez que se ofrecen diversas herramientas que pueden potencializar el trabajo en el aula o fuera de ella y aprovecharlas, siendo necesario abrirse a la opción de conocerlos y también, por qué no, cuestionar su utilidad para la búsqueda de la mejora de estos como los que institucionalmente se ofrecen.

Es por ello que a través de esta experiencia educativa se pretende brindar una perspectiva que permita enriquecer la labor académica en este ámbito, facilitando las maneras de abordar contenido, la evaluación y el acercamiento del estudiante con el académico a través de los medios digitales creados para esta función.

## 7. Unidad de competencia

El participante incorpora a su quehacer académico el uso de medios digitales para facilitar los procesos de aprendizaje de sus estudiantes a través del análisis y metacognición y que le sirvan como apoyo permanente dentro de su práctica docente.

## 8. Articulación de los ejes

A través de la revisión de material audiovisual, documentos, evaluaciones automatizadas, el análisis, la reflexión y la metacognición conocerá elementos que pueden facilitar su práctica docente con el uso de los medios y dispositivos digitales, en un ambiente de apertura, confianza, creatividad y flexibilidad.

## 9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<b>Los medios digitales: definición</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de medios digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura analítica</li> <li>Reflexión</li> <li>Uso de TIC's</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apertura</li> <li>Creatividad</li> <li>Disposición</li> <li>Compromiso</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ventajas y desventajas</li> <li>• Factores que generan resistencia al uso de medios digitales..</li> </ul> <p><b>El aprendizaje a través de los medios digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los medios como herramientas para la educación</li> <li>• Dinamizar los procesos de aprendizaje a través de los medios digitales Audiovisuales, presentaciones interactivas, gamificación, documentos</li> </ul> <p><b>Desarrollando contenido digital para el aprendizaje en medios digitales.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataformas educativas</li> <li>• Ecosistema de plataformas UV</li> <li>• Microsoft Teams</li> <li>• Microsoft 365</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de tutoriales en internet</li> <li>• Uso de herramientas digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autodidacta</li> <li>• Honestidad</li> </ul>
---	---	---

## 10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de comprensión</li> <li>• Prácticas con herramientas digitales.</li> <li>• Exámenes automatizados</li> <li>• Reflexión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de actividades automatizadas</li> <li>• Información colocada en la plataforma Eminus 4</li> <li>• Videos</li> <li>• Lecturas</li> </ul>

## 11. Apoyos educativos

<b>11.1 Recursos</b>	<b>11.2 Materiales</b>
• Computadora/Tablet/ teléfono inteligente	• Videos
• Acceso a internet	• Exámenes automatizados
• Microsoft 365	
• Microsoft Teams	
• Ecosistema de plataformas UV	

## 12. Evaluación del desempeño

<b>12.1 Evidencia(s) de desempeño</b>	<b>12.2 Criterios de desempeño</b>	<b>12.3 Ámbito(s) de aplicación</b>	<b>12.4 Porcentaje</b>
Evaluación Conceptual: medios digitales definición	Suficiencia Oportunidad Acreditación	Virtual	<b>15</b>
Evaluación Edpuzzle (2)	Suficiencia Oportunidad Acreditación	Virtual	<b>20</b>
Autoevaluación de factores	Pertinencia Oportunidad	Virtual	<b>10</b>
Evaluación conceptual aprendizaje y medios digitales	Suficiencia Oportunidad Acreditación	Virtual	<b>15</b>
Propuesta del uso del medio digital para desarrollar el aprendizaje. (foro)	Suficiencia Pertinencia Participación	Virtual	<b>40</b>
			<b>Total: 100%</b>

## 13. Acreditación

Para acreditar esta EE. el académico deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

## 14. Fuentes de información

<b>14.1 Básicas</b>
Amar, V. (s/f). <i>LA EDUCACIÓN EN MEDIOS DIGITALES DE COMUNICACIÓN</i> . Redalyc.org. Recuperado el 23 de septiembre de 2022, de <a href="https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128009.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128009.pdf</a>

Córica, J. L. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 23(2), pp. 255-272.  
doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.23.2.26578>

Del Amo, C. (2021, septiembre 28). Diez consejos para vencer la resistencia al cambio. Cezanne HR. <https://cezannehr.com/es/hr-blog/2021/09/resistencia-al-cambio-diez-consejos-para-vencerla/>

Euroinnova Business School. (2022, julio 12). *Conoce que es la resistencia al cambio*. Euroinnova Business School. <https://www.euroinnova.mx/blog/que-es-la-resistencia-al-cambio>

La Colline-théâtre national [wwwcollinefr]. (2020, abril 25). *Journal de confinement de Wajdi Mouawad – jour 18 sous-titré en 5 langues*. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=44VIAV3tlk0>

*Los efectos de los medios digitales en la educación*. (2022, mayo 30). uic.mx; Universidad Intercontinental. <https://www.uic.mx/los-efectos-de-los-medios-digitales-en-la-educacion/>

*Los tipos de medios digitales más usados hoy*. (s/f). Snhu.edu. Recuperado el 22 de septiembre de 2022, de <https://es.snhu.edu/noticias/cuales-son-los-tipos-de-medios-digitales>

Los medios digitales como elementos en el aprendizaje contemporáneo. Unam.Mx. Recuperado el 22 de Septiembre de 2022, de <https://www.eventos.cch.unam.mx/congresosimposioestrategias/memorias/11Simposio/11Simposio09Ponencias/47A2009PONENSIMPOVARELA/Losmediosdigitales.pdf>

*Medios Digitales de Aprendizaje - TAA*. (s/f). Edu.uy. Recuperado el 22 de septiembre de 2022, de <https://taa.utec.edu.uy/medios-digitales-de-aprendizaje/>

Rumiche Valdez, M. E., & Solis Trujillo, B. P. (2021). Los efectos positivos y negativos en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación

en educación. *HAMUT AY*, 8(1), 23.

<https://doi.org/10.21503/hamu.v8i1.2233>

Talks, T. [TEDxTalks]. (2018, agosto 15). *6 claves para entender y liderar el cambio / Ane Agirre / TEDxUDEusto*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=sLlosZrHLLI>

Tricot, A. (n.d.). *Los medios digitales en las aulas*. Investigación y Ciencia. Recuperado el 22 de Septiembre de 2022, de

<https://www.investigacionyciencia.es/revistas/mente-y-cerebro/conspiraciones-704/los-medios-digitales-en-las-aulas-15225>

Unam, C. [CODEICUNAM]. (2017, diciembre 6). Los docentes y la resistencia al cambio. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=6bz9lvfr1o0>

#### **14.2 Complementarias**

Dirección General de Desarrollo Informático (2020) Eminus estudiantes, disponible en <https://sway.office.com/ieePlaPKfDbIxJvc>

Dirección General de Desarrollo Informático (2020) Eminus académicos, disponible en <https://sway.office.com/3h44hCG0BvAYLe07>

Dirección General de Desarrollo Informático (2020) Repositorio Digital Universitario (2020) disponible en <https://lumen.uv.mx/lumen/resource/filter/detail/3886>

Guato, Guillermo. Educación Y Ética En Una Sociedad “Líquida”. Redalyc.org. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846109004.pdf>

Guía de uso para la plataforma Lienzos. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de <https://www.uv.mx/plataformasacademicas/files/2021/07/lienzos-v3-2021.pdf>

Manual de uso del facilitador Eminus 4. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de <https://www.uv.mx/plataformasacademicas/files/2020/11/Manual-del-Facilitador-Eminus-4-Noviembre2020.pdf>

*Microsoft Teams: Manual de Uso*. (s/f). Ucm.es. Recuperado el 26 de septiembre de 2022, de



Universidad Veracruzana

**Universidad Veracruzana**  
Dirección General de Desarrollo Académico e  
Innovación Educativa  
**Programa de Formación de Académicos**  
**Programa de Experiencia Educativa**  
**FA-FD-F-06**



ProFA  
Programa de Formación de Académicos  
Universidad Veracruzana  
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa  
Dirección de Fortalecimiento Académico

[https://www.ucm.es/data/cont/media/www/faq/31/TutorialTEAMS\\_v2\\_o.pdf](https://www.ucm.es/data/cont/media/www/faq/31/TutorialTEAMS_v2_o.pdf)

Mouawad, W. Alphonse-Pacamambo. 2012. Los textos de la capilla.