

0. Nombre de la experiencia educativa

Uso efectivo de Lienzos para el desarrollo de recursos educativos

1. Modalidad de aprendizaje	Modalidad de impartición
Curso-taller	Virtual / Presencial

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
Octubre 2023	

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

Dr. Luis Alejandro Gazca Herrera, Mtro. Ismael Antonio Hernández Suárez, Lic. Karina Reyes Ramiro y Mtra. Karla Fabiola Sosa González

5. Descripción

En el curso-taller *Uso efectivo de Lienzos para el desarrollo de recursos educativos* el participante conocerá el uso de la herramienta y sus características, con especial énfasis en el desarrollo de recursos educativos para su implementación en la plataforma educativa institucional.

El presente curso-taller se enfoca en brindar a los académicos las habilidades para aprovechar al máximo las herramientas para la generación de recursos educativos reutilizables para fortalecer y enriquecer su práctica docente en las distintas modalidades educativas.

Éste forma parte del Programa de Formación de Académicos (ProFA) con un valor de 3 créditos, tiene una duración de 30 horas, 15 de teoría y 15 de práctica.

La estrategia se apoyará en una sesión presencial en la cual se introducirá a la herramienta y se realizarán ejercicios prácticos para fomentar el uso creativo y respetuoso; además se apoyará en dos sesiones sincrónicas en línea que tienen el objetivo de acompañar en el proceso de desarrollo, así como atender dudas que surjan respecto al uso de la herramienta, por lo que la asistencia a dichas sesiones resulta importante para el desarrollo de la evidencia de desempeño. Además, se complementará con trabajo asincrónico para la consulta de material educativo sobre la herramienta, los medios de comunicación serán a través del centro de mensajes de la plataforma educativa institucional.

El participante presentará como evidencia de desempeño un curso o recurso de aprendizaje que conste de, al menos una unidad de competencia u objetivo,

desarrollado con la herramienta Lienzos. Por ello, se recomienda que el participante cuente con carga académica.

Es conveniente que los participantes tengan alguna experiencia en el uso de computadoras, paquetería básica de office, navegar en internet y uso de correo.

6. Justificación

El avance e impacto de las tecnologías en la educación es inevitable, su presencia en las instituciones de educación se ha vuelto una realidad, por lo que, en este contexto la Universidad Veracruzana ha creado sistemas y plataformas que apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje en distintas modalidades educativas.

Es así, que la Universidad Veracruzana, como Institución de Educación Superior, reconoce la importancia de adaptarse a los cambios tecnológicos y desarrolla estrategias para la formación docente en el uso efectivo de estas herramientas fomentando el aprendizaje y brindando una experiencia más completa y enriquecedora.

Lienzos ofrece la gestión de contenido y facilita el manejo de actividades de autoevaluación que contribuyen al desarrollo de experiencias educativas completas; además, la herramienta se alinea a los objetivos institucionales para fortalecer las modalidades educativas a través del uso efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

El curso-taller ofrece a los docentes las habilidades necesarias para crear y gestionar recursos educativos alineándose a una estrategia institucional para el desarrollo de contenidos dinámicos y ágiles, y así, enriquecer las experiencias educativas en las distintas modalidades.

7. Unidad de competencia

El participante crea recursos educativos, a través del uso de la herramienta "Lienzos", en un ambiente de creatividad, respeto y colaboración, con el fin de fortalecer su función docente, con el apoyo de materiales digitales en la impartición de EE.

8. Articulación de los ejes

Para el desarrollo efectivo de habilidades y conocimientos en la utilización de la herramienta "Lienzos" con el propósito de mejorar la calidad de los materiales educativos, se implementará una estrategia metodológica integral, la cual incluirá una introducción a la herramienta y desarrollo de ejercicios prácticos para fomentar el uso creativo y respetuoso de "Lienzos" a través de una sesión presencial.

También, se llevarán a cabo asesorías sincrónicas durante las cuales se dará apoyo personalizado para atender los inconvenientes en el desarrollo del material educativo.

Para un seguimiento continuo, se establecerá un entorno virtual de colaboración a través de una plataforma educativa institucional, donde los participantes contarán con un foro de discusión y acceder a recursos complementarios. Esta metodología integrada permitirá a los docentes adquirir competencias fundamentales y aplicar de manera efectiva la herramienta "Lienzos", contribuyendo así a la mejora general de la calidad y la efectividad de los materiales educativos.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<p>Encuadre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfoque pedagógico constructivista y aprendizaje activo • Características e impacto • Herramienta de autoría <p>Lienzos</p> <ul style="list-style-type: none"> • La herramienta "Lienzos" y su importancia en el ámbito educativo. • Navegación básica. • Uso de herramientas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Creación de contenido. ○ Herramientas de autoevaluación. • Estrategias para incorporar "Lienzos" en la práctica educativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de computadora e internet • Búsqueda y organización de información • Búsqueda y descarga de recursos audiovisuales libres • Conocimiento de desarrollo de información • Selección de herramientas, de acuerdo a la intención didáctica. • Desarrollo de recursos educativos innovadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto en el uso de contenido digital, considerando herramientas de autoría. • Compromiso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. • Autonomía en la creación de contenido. • Iniciativa en la integración de estrategias didácticas, a partir de uso de la herramienta "Lienzos".

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de recurso educativo • Diseño de actividades de autoevaluación • Trabajo individual y colaborativo • Participación activa 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuadre • Exposición • Ejemplos • Ejercicios guiados • Asesorías

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
• Dispositivos	• Presentación en Power Point
• Internet	• Maqueta
• Herramienta de autoría Lienzos	• Recursos audiovisuales
	• Tutoriales online
	• Material complementario

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla un curso o recurso educativo en la herramienta “Lienzos” 	• Utiliza las diferentes herramientas que ofrece Lienzos para crear un curso o recurso educativo.	Mixto	50%
<ul style="list-style-type: none"> Complementa el curso o recurso educativo con las diferentes herramientas de la plataforma educativa institucional 	• Crea y añade el Lienzo a la plataforma educativa.	Virtual	30%
<ul style="list-style-type: none"> Comparte el curso o recurso educativo para retroalimentación 	• Agrega a facilitador con perfil de estudiante y notifica en el apartado “Actividades”	Virtual	20%
			Total: 100%

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

14.1 Básicas
Álvarez, E., & Rodríguez, A. (2015) Inspirando el cambio en educación. Ecosistemas de formación para aprender a emprender. Estudios Pedagógicos XLI. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v41nespecial/art02.pdf
Área, M. (2004). Los Medios y las Tecnologías en la Educación. Madrid: Editorial Pirámide. Recuperado de http://ve.scien.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0459-12832005000100006
Cassamayor, G., & Ramos, T. (2019) Ecosistemas de aprendizaje. Ed. UOC. Recuperado en https://www.marcialpons.es/libros/ecosistemas-de-aprendizaje/9788491805854/
Fernández, R. (2009). Factores antecedentes en el uso de Entornos Virtuales de Formación y su efecto sobre el desempeño docente. Tesis doctoral.

Recuperado de:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/7524/tesisUPV3215.pdf>

Gallo, A. (2018). Historia y evolución de plataformas E-learning. Recuperado de:
<https://www.preceden.com/timelines/350381-historia-y-evoluci-n-de-plataformas-e-learning>

García A., & García, F. J. (2017). A Metamodel Proposal for Developing Learning Ecosystems. In P. Zaphiris & A. Ioannou, Learning and Collaboration Technologies. Novel Learning Ecosystems. Lecture Notes in Computer Science (Vol. 10295). Cham: Springer. Recuperado de
<https://repositorio.grial.eu/handle/grial/1024>

García, A., & García, F. J. (2013). The evolution of the technological ecosystems: an architectural proposal to enhancing learning processes Proceedings of the First International Conference on Technological Ecosystem for Enhancing Multiculturality. New York, NY, USA: ACM. Recuperado de
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/2536536.2536623>

14.2 Complementarias

García, F., Hernández, A., Conde, M., Fidalgo, A., Sein-Echaluce, M., Alier, M., Iglesias-Pradas, S. (2015). Mirando hacia el futuro: Ecosistemas tecnológicos de aprendizaje basados en servicios. Recuperado de
<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/479/1/EcosistemasTecnolo%cc%81gicos.pdf>

García, F. (2016) En clave de innovación educativa. Construyendo el nuevo ecosistema de aprendizaje. I Congreso Internacional de Tendencias en Innovación Educativa, CITIE 2016, Arequipa, Perú. Recuperado de
<https://repositorio.grial.eu/handle/grial/689>

Iansiti, M., & Levien, R. (2004). Strategy as ecology. Harvard Business Review, 82, p. 68-78. Recuperado de <https://europepmc.org/article/med/15029791>