



Universidad Veracruzana
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular
Programa de experiencia educativa
Opción Profesional Licenciatura en Psicología 2019

I. Área Académica

Ciencias de la Salud

2. Programa Educativo

Psicología

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
Facultad de Psicología Xalapa	• Xalapa
Facultad de Psicología Veracruz	• Veracruz
Facultad de Psicología Poza Rica-Tuxpan	• Poza Rica- Tuxpan

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
PSPE 48005	Tecnología educativa

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
Área de Formación Disciplinaria	Obligatorio

9. Agrupación curricular distintiva
Academia de Psicología de la Educación

10. Valores

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
2	3	0	75	7	Tecnología y educación

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje

12. Espacio

13. Relación disciplinaria

14. Oportunidades de evaluación

M: Curso-Taller	A: Presencial/ Virtual	IPA	Interdisciplinaria	Todas
--------------------	------------------------------	-----	--------------------	-------

15. EE prerequisito(s)

No aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
35	12

17. Justificación articulada a la Fundamentación del plan de estudios

Experiencia Educativa que combina el abordaje de saberes teóricos, el desarrollo y la práctica de saberes heurísticos y axiológicos por parte de la/el estudiante. Esta EE pretende que a través del estudio del desarrollo histórico del concepto de Tecnología Educativa (TE) así como del análisis de diversas perspectivas teóricas y aunado a los crecientes avances e impacto que éstos tienen en la construcción del conocimiento, así como la aplicación de metodologías que sustentan la psicología instruccional, el estudiante será capaz de implementar los principios en el Diseño Instruccional (DI) en ambientes convencionales y no convencionales, partiendo de la detección de una necesidad educativa detectada. Las principales estrategias de aprendizaje y enseñanza son la investigación documental, elaboración de mapas conceptuales y prácticas guiadas sobre la utilización ética de instrumentos de IA. El desempeño de la unidad de competencia se evidencia mediante un diseño instruccional que cumpla con los criterios metodológicos, elaboración y presentación adecuadas e inclusión de las Tecnologías y Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Asimismo, este curso-taller resalta la importancia de la planeación estratégica del aprendizaje como la base para facilitar la calidad esperada en la educación y se enfatiza el diseño de sistemas de aprendizaje y el entrenamiento metodológico que deberá poseer todo programador de la enseñanza, desde una actitud compromiso social, ética profesional, respeto y tolerancia al otro.

18. Unidad de competencia (UC)

La/el estudiante diseña un sistema instruccional a partir de una necesidad educativa específica, sustentado en una teoría del aprendizaje correspondiente, para la implementación de este sistema en entornos convencionales y no convencionales de aprendizaje, a partir de estándares nacionales e internacionales y con estricto apego al código de ética del psicólogo y con compromiso profesional

19. Saberes

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de herramientas y aplicaciones de diseño para la creación de organizadores gráficos. • Discusión argumentada en foros electrónicos. • Elaboración del DI de un curso. • Formulación objetivos de aprendizaje. • Definición de estrategias de evaluación de un curso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Tecnología Educativa. • Concepto del diseño Instruccional. • Teorías del aprendizaje en el diseño instruccional. • Metodología básica de creación de sistemas de enseñanza aprendizaje. • Materiales educativos basados en tecnología educativa e inteligencia artificial. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responsabilidad por el propio aprendizaje. ▪ Respeto por las ideas de los demás. ▪ Responsabilidad y compromiso con un plan de trabajo. ▪ Respeto por la autoría intelectual. ▪ Disposición para la interacción y el Intercambio de

<ul style="list-style-type: none"> • Definición de los requerimientos del curso. • Desarrollo de los contenidos temáticos de un curso. • Fundamentación del uso de herramientas de comunicación y software. • Desarrollo actividades temáticas. • Elaboración de guías de uso de un curso. • Uso de una plataforma educativa virtual. • Elaboración de planes generales de cursos. • Desarrollo de materiales de uso educativo con software que integra Inteligencia Artificial. • Diseño de instrumentos de evaluación de un curso multimodal (Diagnóstica, formativa y sumativa). • Creación de instrumentos de evaluación de satisfacción de un producto de Tecnología educativa. • Utilización ética de diversas herramientas de IA • Pilotaje del curso-taller y adecuaciones al mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de innovación educativa en la industria 4.0. • Concepto de inteligencia artificial generativa. • Uso de las teorías del aprendizaje en el diseño Instruccional. 	<p>información en las actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cooperación en las actividades grupales. ▪ Disposición hacia el trabajo colaborativo. ▪ Respeto a la propiedad intelectual. ▪ Apertura a las diversas opiniones. ▪ Autocrítica. ▪ Uso ético de las TAC emergentes.
--	--	--

20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

	(X) Actividad presencial	(X) Actividad virtual o ()En línea
De aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar las lecturas del curso. • Uso de foros electrónicos de discusión. • Comentar, criticar o debatir lecturas. • Construir maquetas. • Elaborar guiones. 	<ul style="list-style-type: none"> -Participación en foros de discusión en LMS (Eminus, Moodle o Google-Classroom) -Uso de los repositorios virtuales de la universidad. -Elaboración de organizadores gráficos en

	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar espacio virtual de aprendizaje. 	<p>distintas plataformas y aplicaciones de diseño. -Consulta de distintos medios interactivos para el desarrollo de los saberes.</p>
De enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar de acuerdo con los lineamientos del aprendizaje basado en proyectos. • Asesoría a grupo completo. • Asesoría a grupo pequeño. • Exposición con apoyo de TIC. • Asesoría a través de las herramientas de comunicación en línea. • Organización de grupos colaborativos. • Dirección de prácticas. • Establecer los objetivos de aprendizaje. • Realizar organizadores previos. • Creación de foros electrónicos. • Ilustraciones. 	<p>-Promover los repositorios virtuales de la universidad.</p> <p>-Crear foros de discusión en Eminus.</p>

21. Apoyos educativos

Plataformas virtuales:

- Catálogo de herramientas basadas en IAGen (www.uv.mx/iagen/)
- Biblioteca Virtual UV (<http://uv.mx/bvirtual/>)
- Gestores de referencias

Fuentes de información especializadas:

- Annual Review of Psychology
- Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación de la Universidad de Barcelona
- Revista de la American Psychological Association (APA)

Aplicaciones:

- Software para la creación de mapas mentales
- Aplicación utilizada en Psicología para la aplicación de instrumentos
- Software para la creación de mapas mentales

Dispositivos genéricos:

- Proyector
- Celular con conexión a Internet
- Cámara fotográfica o cámara de celular
- Laptop y tabletas

22. Evaluación integral del aprendizaje

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Desarrollo de actividades de aprendizaje	-Investigación profundidad y -Argumentación -Calidad de las respuestas -Activación de la discusión -Claridad y organización -Citación adecuada	Técnica: observación directa Instrumento: Rúbrica	20%
Detección y delimitación de un problema educativo (de aprendizaje).	-Ortografía -Gramática -Congruencia -Suficiencia	Técnica: observación directa Instrumento: rúbrica	15%
Planeación por módulos del curso	-Identificación -Comprendición -Reconocimiento	Técnica: evaluación por proyectos Instrumento: rúbrica de evaluación	20%
Proyecto integrador	-Forma -Compleitud -Claridad -Pertinencia	Técnica: evaluación por proyectos y observación directa Instrumento: rúbrica de evaluación	25%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Presentación del proyecto	-Modulación de la voz -Lenguaje expresiones y -Claridad -Congruencia -Pertenencia -Factibilidad -Rigor científico -Rigor disciplinar -Concisión -Manejo de los tiempos	Técnica: Observación directa Instrumento: Guía de observación	20%
			Porcentaje total: 100%

23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008.

24. Perfil académico del docente

Licenciatura en Psicología, con maestría y/o doctorado relacionados con la psicología de la educación, o afín a los contenidos de la experiencia educativa, con experiencia docente en el nivel superior y experiencia profesional relacionada con la psicología educativa.

25. Fuentes de información

- Aguilar-Trujillo, D. (2016). Ser docente virtual: Tiempo y presencia en entornos de enseñanza-aprendizaje del Campus Andaluz Virtual. Un estudio de caso [Tesis Doctoral: Políticas educativas, Universidad de Málaga]. <http://hdl.handle.net/10630/12380>
- Ajero, M. (2023). Artificial Intelligence: and Its Effects on Music Instruction. *American Music Teacher*, 72(5), 16–17. https://cccs.libguides.com/ld.php?content_id=72114545
- Alarcón, J., & Gómez, P. (2022). Las tecnologías educativas en la formación docente. *Educación y Pedagogía*, 34(1), 23-30.
- Allueva Pinilla, A. y Alejandre Marco, J. (2021). Acciones de innovación educativa en entornos enriquecidos con tecnologías del aprendizaje y la comunicación. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Alonso F, Lopez G, Manrique D, Vines J. Learning objects, learning objectives and learning design. *Innovations in Education & Teaching International* [serial on the Internet]. (2008, Nov), [cited September 25, 2011]; 45(4): 389-400. <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?sid=a511cd3e-64d0-4c75-82b2-f94d98089b3%40sessionmgr104&vid=1&hid=126&bdata=Jmxhbmc9ZXMc2I0ZT1laG9zdC1saXZl#db=aph&AN=34716537>
- Anderson, T. (2003). *The theory and practice of online learning*. Athabasca University Press.
- Area Moreira, M., y Adell, J. (2021). Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación Crítica. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 83-99. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>
- Avendaño Porras, V. (2020). La transformación de la educación a través de las TIC: estudios sobre usos de la tecnología educativa en Chiapas y Aguascalientes. Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- Balladares Burgos, J., Andrade Zapata, S. y Egas Reyes, V. (2021). Comunidades educativas y tecnología: nuevos sentidos de aprendizaje y enseñanza. Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Bolaño García, M. (2022). *Tecnologías educativas para la inclusión*. Editorial Unimagdalena
- Barnes C, Cavaliere F. To teach or not to teach: The ethics of metadata. *Education*. Summer 2009; 129(4):788-92. [citado 2011 Ag 29]. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=40310253&lang=es&site=ehost-live>
- Cajamarca-Correa, M. A., Cangas-Cadena, A. L., Sánchez-Simbaña, S. E., y Pérez-Guillermo, A. G. (2023). Nuevas tendencias en el uso de recursos y herramientas de la Tecnología Educativa para la Educación Universitaria. *Journal of Educational Sciences and Social Research*, 4(3), 1-15. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n3/124>
- Camacho Marín, R., Rivas Vallejo, C., Gaspar Castro, M., y Quiñonez Mendoza, C. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de*

Ciencias Sociales (Ve), https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28064146030	26,	460-472.
Castañeda, L., Salinas, J., y Adell, J. (2020). Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa. <i>Digital Education Review</i> , (37), 240-268. https://doi.org/10.1344/der.2020.37.240-268 .		
Chadwick, K. (1975). Tecnología educacional para el docente. Buenos Aires: Paidós.		
Cruz Campos, J., Fernández Martín, F. y Aznar Díaz, I. (2023). Las nuevas realidades educativas: el uso de tecnologías emergentes para el aprendizaje. Dykinson.		
Cueva Gaibor, D. A. (2020). La tecnología educativa en tiempos de crisis. <i>Conrado</i> , 16(74). https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1370		
García-Pinilla, J. I., Pineda Miranda, B. A., Rodríguez-Jiménez, O. R., & Nicholls-Rodríguez, D. (2023). Desarrollo de competencias tecnológicas en docentes utilizando un modelo de diseño instruccional. <i>Educación y Educadores</i> , 26(1), 1-19. https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.3		
ilctv. (2022, junio 30). Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/live/Wu711t2_0T4 .		
Llaca, A. (2019). Concepto de Tecnología Educativa [Video]. YouTube. https://youtu.be/MzaM-Adl0rU		
Mccabe, M., & Gonzalez-Flores, P. (2016). <i>Essentials of Online Teaching</i> . Routledge.		
Mercado del Collado, R. J., & Llaca Reyes, R. A. (2024). ChatGTP como compañero cognitivo. <i>REVISTA PARAGUAYA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA (REPED)</i> , 5(2), 17-31. https://doi.org/10.56152/reped2024-dossierIAI-art2		
Raposo-Rivas, M. y Cebríán de la Serna, M. (2020). <i>Tecnologías para la información de educadores en la sociedad del conocimiento</i> . Ediciones Pirámide.		
Sabzalieva, E., & Valentini, A. (2023). ChatGPT e inteligencia artificial en la educación superior : guía de inicio rápido. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385146_spa		
Sánchez Vera, M. M. (2023). Los desafíos de la Tecnología Educativa. <i>RiiTE</i> , (14), 1-5. https://doi.org/10.6018/riite.572131		
Spector, J. M., Lockee, B. B., & Childress, M. D. (Eds.). (2023). <i>Learning, Design, and Technology</i> . Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-17461-7		
Stein, J., & Graham, C. R. (2014). <i>Essentials for blended learning: A standards-based guide</i> . Routledge.		
TecniA. (2022, August 7). Impacto de la tecnología en el trabajo en la actualidad. Blog de TecniA. https://merida.anahuac.mx/tecnia/blog/impacto-tecnologia-trabajo		
Torres Fernández, C. (2024). Formación del profesorado y tecnologías del aprendizaje y el conocimiento: propuestas didácticas mediadas para la tecnología educativa. Dykinson.		
Urbina, S., Moreno, J. y Tur, G. (2024). <i>Tecnologías digitales para una práctica educativa inclusiva y creativa. Hacia la competencia digital docente y ciudadana</i> .		
Vai, M., & Sosulski, K. (2011). <i>Essentials of online course design: A standards-based guide</i> . Routledge.		
Vázquez Cano, E. (2021). <i>Medios, recursos didácticos y tecnología educativa</i> . Universidad Nacional de Educación a Distancia.		
Žerovnik, A., & Nančovska Šerbek, I. (2021). Project-Based Learning in Higher Education. In C. Vaz de Carvalho & M. Bauters (Eds.), <i>Technology Supported Active Learning</i> (pp. 31–57). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-16-2082-9_3		

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
Octubre, 2018	8 de mayo de 2025	Academia Estatal de Psicología de la Educación

27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

Academia Estatal de Psicología de la Educación

Saberes	Cronograma											
	Periodo agosto-enero						Periodo febrero-julio					
	Ago	Sept	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul
Concepto de Tecnología Educativa.	X						X					
Concepto del diseño Instruccional.	X						X					
Teorías del aprendizaje en el diseño instruccional.	X						X					
Metodología básica de creación de sistemas de enseñanza aprendizaje.		X						X				
Materiales educativos basados en tecnología educativa e inteligencia artificial.			X						X			
Concepto de innovación educativa en la industria 4.0.				X						X		
Concepto de inteligencia artificial generativa.				X						X		
Uso de las teorías del aprendizaje en el diseño Instruccional.					X						X	