



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**COORDINACIÓN DEL ÁREA ACADÉMICA 3 APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA EN CIENCIAS,  
HUMANIDADES Y ARTES**

**LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Séptimo semestre, Plan 2009**

**Programa para estudiantes**

**TEMAS SELECTOS EN  
DISEÑO DE UNIDADES DE ENSEÑANZA**

Programa del curso

48 horas, 6 créditos

## **Presentación**

El desarrollo y la difusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han impactado sobre diversas dimensiones constitutivas de la vida social, proporcionando nuevas formas de producir, transmitir y gestionar el conocimiento, así como nuevas formas de acceso, organización y distribución de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El arribo de la TIC a las universidades y a los centros escolares en general, se convirtió en un proceso inminente, en el que diversas políticas educativas tanto estatales como institucionales han asegurado no sólo el equipamiento y cambio de infraestructura, sino incluso cursos de formación y actualización permanentes dirigidos a los docentes con el fin de apoyar tanto los procesos de enseñanza como de aprendizaje y de este modo, coadyuvar a una formación de calidad acorde con las competencias sociales que hoy en día se demanda desarrollar tanto en los alumnos como en los profesores.

El curso *Diseño de unidades de enseñanza* pertenece a la Línea Curricular de Diseño de Programas y Materiales Educativos y se ubica en la fase de Formación en campos profesionales. Tiene como antecedentes los cursos de Curriculum, Planeación de la enseñanza, Comunicación educativa y Temas selectos en diseño de proyectos educativos.

El objetivo general del curso es formar a los alumnos de la Licenciatura en Psicología Educativa en el diseño y planificación de unidades de aprendizaje con TIC en escenarios de enseñanza y aprendizaje presencial, virtual o mixto. Se espera que los estudiantes diseñen una unidad de enseñanza eligiendo una de las siguientes

modalidades: a) presencial con TIC, o b) en línea. Qué tipo de programa, a quiénes va dirigido, sobre qué temas trata el programa, en dónde se impartiría, queda a elección de los estudiantes y se espera que su experiencia personal, otros cursos que han estudiado en la licenciatura, las prácticas profesionales, etc., puedan aportarles ideas e información para dicha elección.

También se busca que los estudiantes vivan la experiencia de participar en un curso presencial en el que se integren diversas TIC (como el uso de la plataforma de Moodle y los recursos que esta ofrece), reflexionen sobre dicha participación y adquieran conocimientos y experiencias que contribuyan a la realización del diseño de una unidad de aprendizaje. Por ello, una parte de los recursos y actividades que se plantean en este curso se llevará a cabo a través del uso de Moodle.

Hay tres unidades en el curso. En la Unidad I se abordan temas relacionados con el diseño en modalidad presencial con TIC mediante el análisis de literatura existente sobre competencias, conocimientos y estrategias docentes para incorporar las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje y los cambios que como consecuencia de dicha incorporación ocurren en el aula. En la Unidad II se retoma lo anterior y se profundiza sobre las características de un escenario totalmente en línea (el diseño, las competencias docentes, la interacción entre alumnos, etc.).

La Unidad III es la más extensa del programa, en ella se propone que los estudiantes sean asesorados por el profesor para realizar el diseño de una unidad de enseñanza. Se contempla también la revisión grupal de algunos ejemplos de diseño tanto presencial con TIC como en línea, para apoyar a los estudiantes en su propio diseño.

Finalmente, es importante mencionar que el diseño de programas o talleres ofrece un campo laboral muy rico para los psicólogos educativos, en diversos escenarios presenciales, virtuales o mixtos.

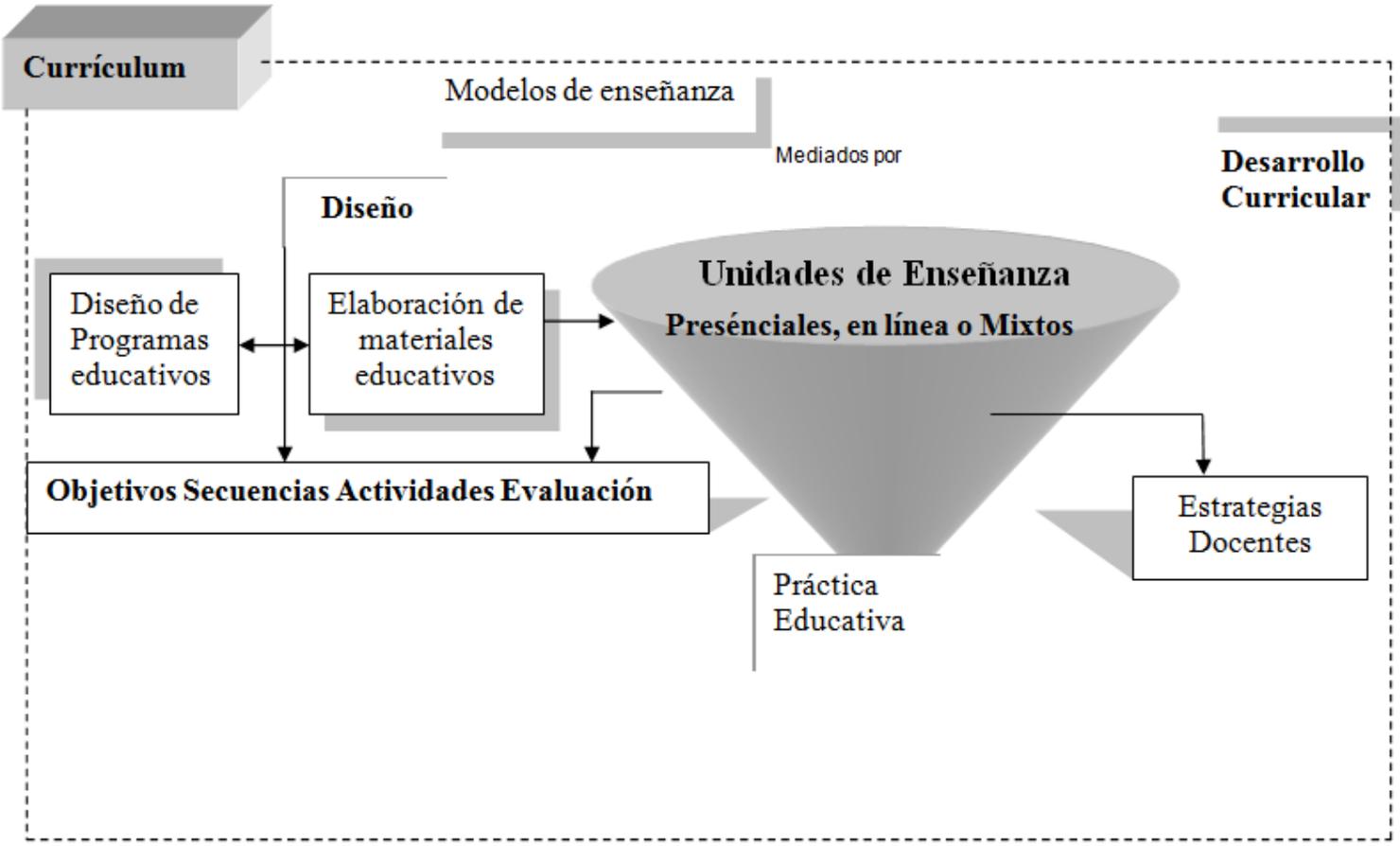
## **Propósito general**

Al término del curso, el estudiante utilizará los conocimientos teóricos adquiridos a lo largo de su formación y desarrollará habilidades prácticas para diseñar unidades de enseñanza, en modalidad presencial con TIC o en línea.

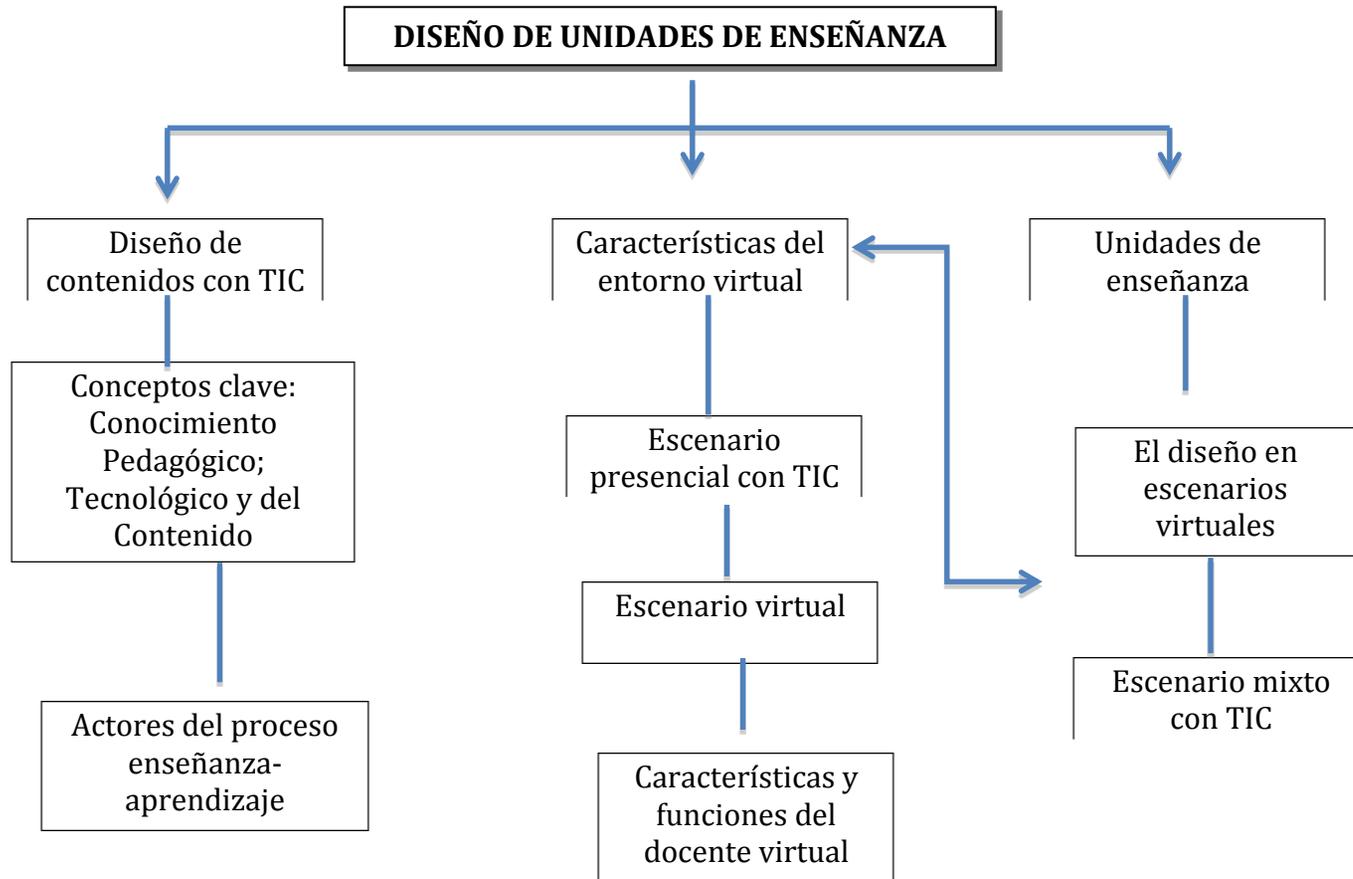
## **Propósitos específicos.**

- Conocer y reflexionar acerca de los conceptos clave, actores y características de los recursos TIC al incorporar tecnología en modalidades educativas presenciales, virtuales o mixtas.
- Aplicar herramientas básicas que promuevan el uso formativo de TIC en el aula.

**Estructura conceptual base**

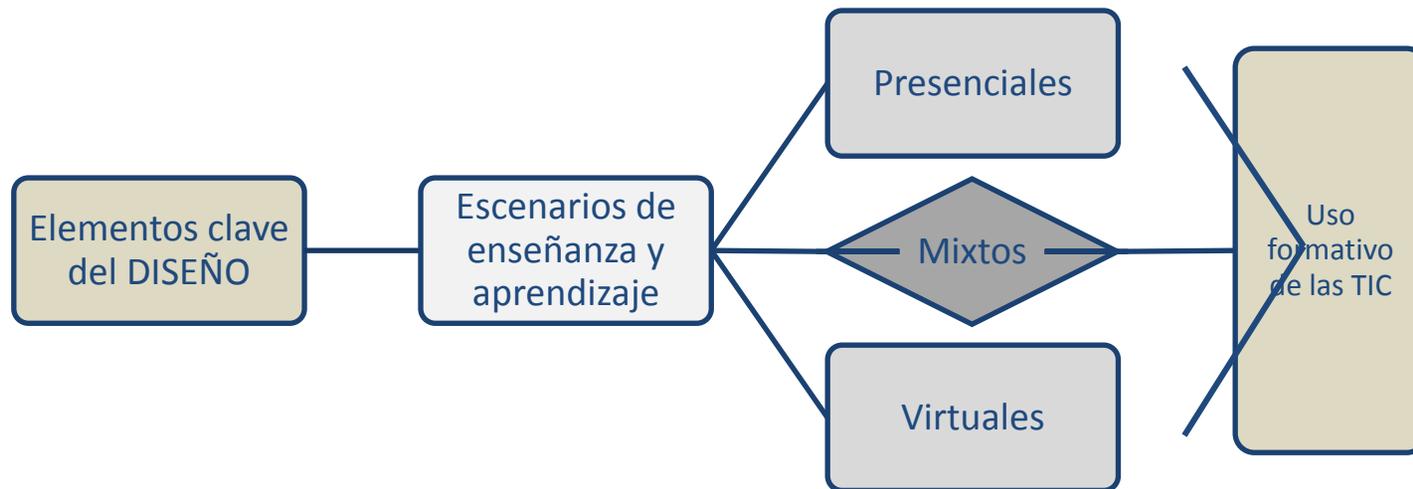


### Estructura metodológica base



**UNIDAD I. El diseño de contenidos con TIC en un modelo presencial: Contenido, Conocimiento y Tecnología.**

## Estructura metodológica base de las Unidades I y II



### Presentación

En esta unidad se pretende que los estudiantes reflexionen acerca de los elementos fundamentales del diseño y planeación de contenidos de enseñanza en escenarios presenciales con TIC desde un enfoque formativo del uso de las

tecnologías en el aula.

## **Propósitos**

Al término de la unidad el estudiante conocerá:

- Los conceptos clave para incorporar las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje en modelos presenciales.
- Usos formativos de las TIC en aula.
- Los actores y elementos involucrados en el diseño con TIC.

## **Temas**

### 1. Conceptos clave en el uso formativo de las TIC

- 1.1 Conocimiento Pedagógico
- 1.2 Conocimiento del Contenido
- 1.3 Conocimiento Tecnológico

### 2. Uso formativo de las TIC en el aula

- 2.1 Los actores
- 2.2 Los objetivos de aprendizaje
- 2.3 Las tareas de enseñanza

## **Bibliografía**

Mishra, Punya. Koehler, Matthew. (2009) Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge and Learning Activity Types: Curriculum-based Technology Integration Reframed.

Pérez, Cuitláhuac. (2011) El papel del profesor y el uso de TIC como herramienta de apoyo, en Experiencias educativas con recursos digitales: Prácticas de uso y diseño tecnopedagógico. México, D. F. UNAM. pp. 213-234

### **Bibliografía complementaria**

Badía. Antoni. (2009). Enseñar a ser competente en el uso de las TIC para manejar y transformar la información en conocimiento, en Tratamiento de la información y competencia digital. Revista Aula, No. 181

Monereo, Carles. (2009). Competencia digital: para qué, quién, dónde y cómo debe enseñarse, en Tratamiento de la información y competencia digital. Revista Aula, No. 181

## **UNIDAD II. El diseño de contenidos en escenarios virtuales**

### **Presentación**

En esta unidad se caracterizan los elementos necesarios que el estudiante deberá tomar en cuenta para el diseño de contenidos en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, así como el rol y funciones que el profesor de un curso virtual debe desempeñar.

### **Propósitos**

Al término de la unidad el estudiante conocerá:

1. Las características del entorno virtual.
2. El diseño en escenarios virtuales.

### **Temas**

1. Enseñar y aprender en entornos virtuales.
  - 1.1 El rol del docente presencial vs el rol del docente virtual.
  - 1.2 Características y funciones del docente virtual
2. Diseño de unidades de aprendizaje en un entorno virtual.
  - 2.1 ¿Qué elementos considerar en el diseño virtual?

## **Bibliografía**

Bautista, G., Borges, F y Forés, A. (2008). Diseño y planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno virtual. En: Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje. Ed. Narcea: Madrid

Morales, Luciano y Díaz Barriga, Frida (2009). “Modelo de diseño instruccional para entornos virtuales colaborativos” en Díaz Barriga, Frida et al (comps.) Aprender y enseñar con TIC en educación superior: contribuciones del socioconstructivismo. Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, pp. 161-205.

Orientaciones sobre los debates virtuales. Material en soporte Web que plantea estrategias de participación en los debates virtuales. [http://materials.cv.uoc.edu/continguts/XW08\\_74506\\_01271/index.html](http://materials.cv.uoc.edu/continguts/XW08_74506_01271/index.html)

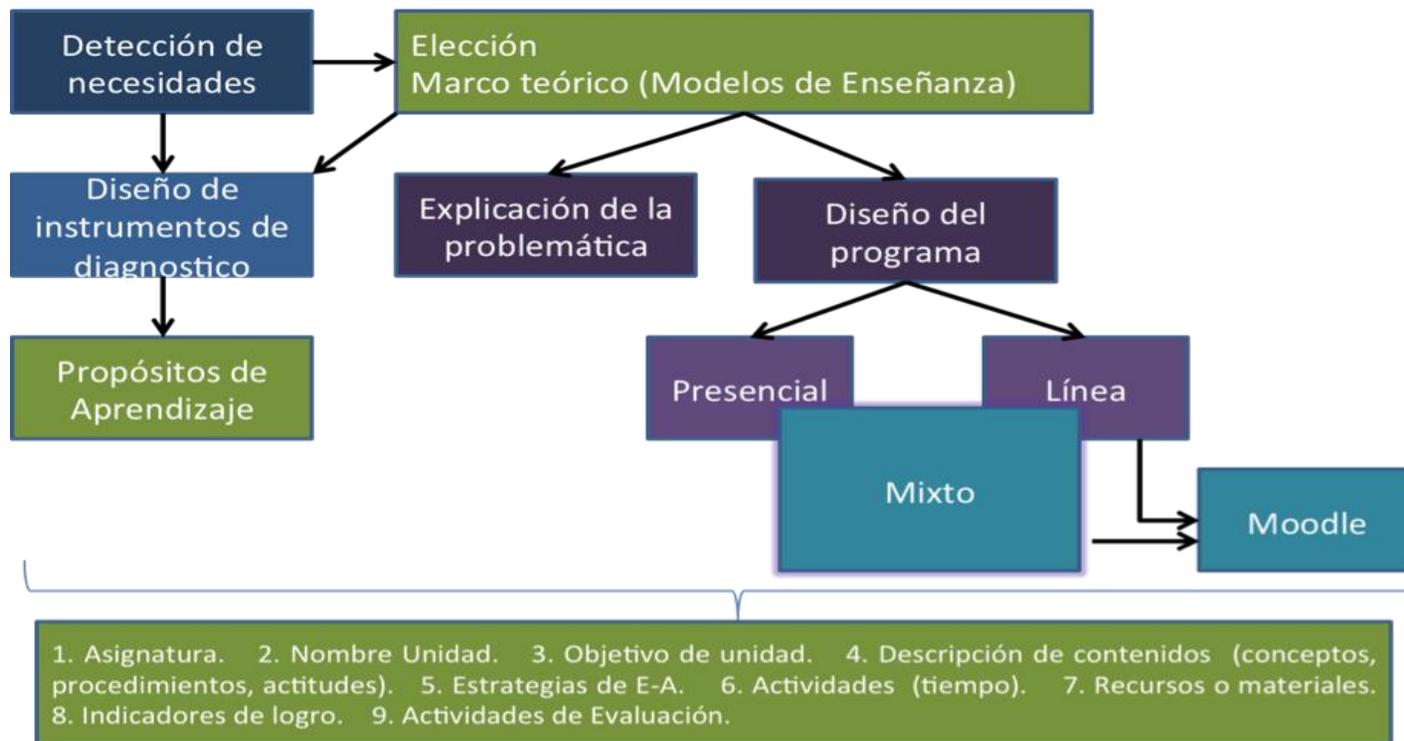
## **Bibliografía complementaria**

Barroso, Julio y Cabero, Julio (2002). “Principios para el diseño de materiales multimedia educativos para la red” en Aguaded, José y Cabero, Julio (directores) Educar en la red. Internet como recurso para la educación. Ediciones Aljibe, Málaga, pp. 135-154.

Coll, César. Monereo, Carles. (2010). Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Cap. 3. España. Morata.

### UNIDAD III. Diseño de una unidad de enseñanza

#### Estructura metodológica base de la Unidad III



## **Presentación**

En esta unidad el estudiante deberá diseñar una unidad de enseñanza que incorpore elementos TIC ya sea para un curso presencial, virtual o mixto a partir de un escenario autentico. Para ello, se profundizará en las características de diseño y planificación de una unidad de enseñanza con recursos didácticos TIC.

## **Propósitos**

Al término de la unidad el estudiante será capaz de:

1. Diseñar y planificar una unidad de enseñanza en
  - a. Entonos virtuales.
  - b. Escenario presencial con TIC.
  - c. Escenario mixto.
  
2. Aplicar recursos TIC desde un enfoque formativo

## **Temas**

1. Diseño de una unidad de enseñanza
  - 1.1 Presentación
  - 1.2 Contenidos
  - 1.3 Objetivos de aprendizaje
  - 1.4 Actividades
  - 1.5 Estrategia didáctica
  - 1.6 Recursos didácticos
  - 1.7 Planificación
  - 1.8 Seguimiento

### 1.9 Bibliografía

## 2 Recursos y ejemplos de diseño con TIC

### 2.1 Aulas virtuales

### 2.2 WebQuest

## **Bibliografía**

Barberá, E. Badía, A. (2005). El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior. España. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Consultado en:  
<http://www.uoc.edu/rusc/2/2/dt/esp/barbera.pdf>

Díaz, F. Bustos, A. Hernández, G. y Romero, V. (2011). Una experiencia b-learning enfocada a la construcción colaborativa de WebQuest con estudiantes de posgrado en Psicología y Pedagogía, en Experiencias educativas con recursos digitales: Prácticas de uso y diseño tecnopedagógico. México, D. F. UNAM. pp. 121-140

Escamilla, Amparo. (2009). Elementos específicos de la programación de aula (I): contenidos, objetivos y actividades. Relación con el desarrollo de las competencias básicas. En: Las competencias en la programación de aula. Ed. Grao. Barcelona, pp. 63-131

Hernández, Gerardo. Romero, Velia (2011). El b-learning en contextos educativos universitarios: posibilidades de uso, en Experiencias educativas con recursos digitales: Prácticas de uso y diseño tecnopedagógico. México, D. F. UNAM. pp. 95-120

## **Bibliografía complementaria**

El potencial de las TIC en la tutoría en secundaria. Consultado en:

<http://books.google.es/books?id=3PHO8Lv9YXkC&printsec=frontcover&dq=recursos+tic+per+a+la+tutoria+en&hl=es&sa=X&ei=llSpT9qHCoeu8APN97CEBA&ved=0CD4Q6AEwAA#v=onepage&q=recursos%20tic%20per%20a%20la%20tutoria%20en&f=false>

Casanova, Ma. Antonia (2006). Diseño curricular e innovación educativa. Capítulo 7 “Los proyectos institucionales de los centros docentes, como concreción del diseño curricular”, pp. 217-232

Programa elaborado por:

*Leslie Aline Cuesta Alemán*  
*Ana Laura Barriendos Rodríguez*  
*José Pérez Torres*  
*Emiliano Villavicencio Trejo*

Junio 2012