

PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DATOS GENERALES DE IDENTIFICACIÓN

Nombre de la asignatura	Entornos Virtuales de Aprendizaje		
Tipo	Obligatoria		
Modalidad	Mixta		
Ubicación	Quinto Semestre		
Duración total en horas	128	Horas presenciales 64	Horas no presenciales 64
Créditos	8		
Requisitos académicos previos	Haber acreditado la asignatura de Informática Educativa		

COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Diseña y utiliza entornos virtuales de aprendizaje para asistir la enseñanza de las matemáticas en escenarios de aprendizaje bajo las modalidades mixta y no presencial, de manera pertinente y de acuerdo con el nivel de atención

CONTEXTUALIZACIÓN

El estudio de los Entornos Virtuales de Aprendizaje es importante para la formación del Licenciado en Enseñanza de las Matemáticas, ya que le permitirá diseñar e implementar cursos bajo las modalidades mixta y no presencial en conjunto con los recursos y escenarios de aprendizaje necesarios.

La asignatura de Entornos Virtuales de Aprendizaje aporta los conceptos y características de las modalidades de educación presencial, mixta o a distancia, las técnicas de diseño instruccional para la elaboración de entornos de aprendizaje, así como las herramientas para elaborarlos dentro de un entorno virtual de aprendizaje, tales como objetos de aprendizaje y sistemas de gestión de aprendizaje.

Entornos Virtuales de Aprendizaje se relaciona con las asignaturas Informática Educativa y Programación Específica, ya que contribuyen al desarrollo de las competencias en el área de Tecnologías de la Información y de la Comunicación, en particular promueve el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la elaboración de entornos de aprendizaje, según la pertinencia didáctica.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DISCIPLINARES QUE SE MOVILIZAN EN LA ASIGNATURA

COMPETENCIAS DISCIPLINARES

- Reconoce las diferentes características de los paradigmas educativos, de manera eficiente
- Utiliza procesadores de texto, software de presentación así como hojas de cálculo como apoyo a su práctica profesional, de manera pertinente y responsable.
- Utiliza herramientas disponibles en internet como apoyo a su práctica profesional de manera pertinente y responsable.

UNIDADES Y COMPETENCIAS

Unidades	Competencias	Duración	
		HP	HNP
I. Introducción a los entornos virtuales de aprendizaje	Explica las características de un entorno virtual de aprendizaje y su función dentro de programas de estudio de modalidad presencial, mixta o no presencial.	10	10
II. Diseño instruccional para modalidad mixta y no presencial	Crea entornos de aprendizaje utilizando herramientas y modelos de diseño instruccional para programas de estudio de modalidad presencial, mixta o no presencial.	10	10
III. Diseño y elaboración de recursos de aprendizaje para entornos virtuales	Elabora recursos de aprendizaje en entornos virtuales para programas de estudio de modalidad presencial, mixta o no presencial.	20	20
IV. Implementación de cursos en entornos virtuales de aprendizaje	Elabora cursos en entornos virtuales de aprendizaje para programas de estudio de modalidad presencial, mixta o no presencial.	24	24

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS DE LA ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENÉRICAS	UNIDAD I	UNIDAD II	UNIDAD III	UNIDAD IV
Se comunica en inglés en forma oral y escrita en sus intervenciones profesionales y en su vida personal, utilizando correctamente el idioma.	X	X	X	X
Usa las TIC en sus intervenciones profesionales y en su vida personal de manera pertinente y responsable.	X	X	X	X
Interviene con iniciativa y espíritu emprendedor en su ejercicio profesional y personal de forma autónoma y permanente.	X	X	X	X
Aplica los conocimientos en sus intervenciones profesionales y en su vida personal con pertinencia.	X	X	X	X
Trabaja con otros en ambientes multi, inter y transdisciplinarios de manera cooperativa.	X	X	X	X

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA UNIDAD I

Unidad I	Introducción a los entornos virtuales de aprendizaje
Competencia	Explica las características de un entorno virtual de aprendizaje y su función dentro de programas de estudio de modalidad presencial, mixta o no presencial.

Secuencia de contenidos	Resultados de aprendizaje	Desagregado de contenidos	Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Actividades de aprendizaje		
				Descripción	Duración	
					HP	HNP
1. Tecnología educativa	Describe las tecnologías educativas utilizadas en el aprendizaje	1.1 Introducción 1.2 Educación a distancia 1.3 E-Learning 1.4 B-Learning 1.5 M-Learning	Investigación documental Aprendizaje mediado por las TIC Aprendizaje cooperativo	De manera grupal, investigar en fuentes impresas o electrónicas información sobre tecnología educativa, educación a distancia, e-learning, b-learning m-learning, aprendizaje asincrónico, instrucción basada en computadora, entrenamiento basado en la web, educación en línea y aprendizaje colaborativo; integrar la información en un organizador gráfico; y explicarlo en plenaria. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, editor de gráficos, motor de búsqueda.	5	5
2. Entornos Virtuales de Aprendizaje	Describe las características y funciones de las plataformas que soportan Entornos Virtuales de Aprendizaje.	2.1 Características y estructura 2.2 Sistemas de gestión del aprendizaje: herramientas y funciones.	Investigación documental Aprendizaje mediado por las TIC Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en problemas	De manera individual, investigar en fuentes impresas o electrónicas información sobre entornos virtuales de aprendizaje y sus características e integrar la información en un ensayo. De manera grupal, investigar en fuentes impresas o electrónicas información sobre los entornos virtuales de aprendizajes más utilizados; posteriormente seleccionar el entorno virtual de aprendizaje que mejor se ajuste al caso de estudio asignado; y finalmente realizar una presentación justificando la selección del entorno virtual de aprendizaje. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, software de presentación, motor de búsqueda.	5	5

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA UNIDAD II

Unidad II	Diseño instruccional para modalidad mixta y no presencial
Competencia	Describe los modelos de diseño instruccional para programas de estudio de modalidad presencial, mixta o no presencial.

Secuencia de contenidos	Resultados de aprendizaje	Desagregado de contenidos	Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Actividades de aprendizaje		
				Descripción	Duración	
					HP	HNP
1. Introducción al diseño Instruccional	Identifica los componentes de un proceso de diseño instruccional, de forma correcta.	1.1 ¿Qué es diseño instruccional? 1.2 Diferencia entre diseño instruccional y sistema de diseño instruccional. 1.3 Estrategias del diseño instruccional.	Investigación documental Aprendizaje mediado por las TIC	De manera individual, investigar en fuentes impresas o electrónicas información sobre diseño instruccional y resolver un cuestionario. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, procesador de texto, motor de búsqueda.	4	4
2. Modelos y teorías de diseño instruccional	Describe las características de los principales modelos de diseño instruccional para entornos virtuales de aprendizaje.	2.1 Los nueve pasos de Robert Gagné. 2.2 Diseño motivacional ARCS de John Keller. 2.3 Modelo 4C/ID de van Merriënboer. 2.4 Diseño Instruccional Rápido (RID). 2.5 Diseño de Aprendizaje Ágil. 2.6 Modelo ADDIE.	Investigación documental Aprendizaje mediado por las TIC Aprendizaje cooperativo Exposición Aprendizaje basado en problemas	De manera grupal, investigar en fuentes impresas o electrónicas acerca del modelo de diseño instruccional asignado; a partir de esto, elaborar el diseño instruccional de un contenido seleccionado por el grupo; y realizar una presentación relacionando el modelo de diseño instruccional con el contenido seleccionado. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, procesador de texto, software de presentación, motor de búsqueda.	6	6

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA UNIDAD III

Unidad III	Diseño y elaboración de recursos de aprendizaje para entornos virtuales
Competencia	Diseña y elabora recursos de aprendizaje en entornos virtuales para ser usados en programas de estudio de modalidad presencial, mixta o no presencial.

Secuencia de contenidos	Resultados de aprendizaje	Desagregado de contenidos	Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Actividades de aprendizaje		
				Descripción	Duración	
					HP	HNP
1. Introducción a los objetos de aprendizaje	Describe la función y las características de un objeto de aprendizaje adecuadamente.	1.1 Definiciones 1.2 Características	Investigación documental Aprendizaje mediado por las TIC Aprendizaje cooperativo Exposición	De manera individual, investigar en fuentes impresas o electrónicas información sobre objetos de aprendizaje e integrar la información en una infografía; posteriormente de manera grupal y a través de una votación, seleccionar las cinco mejores infografías para presentar en plenaria. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, procesador de texto, motor de búsqueda.	4	4
2. Estándares de objetos de aprendizaje	Identifica los distintos estándares para la creación de objetos de aprendizaje y sus características, de forma correcta.	2.1 SCORM 2.2 IMS 2.3 AICC 2.4 EPUB	Investigación documental Aprendizaje mediado por las TIC	De manera individual, investigar en fuentes impresas o electrónicas información sobre estándares de objetos de aprendizaje; y responder al cuestionario de estándares de objetos de aprendizaje. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, motor de búsqueda.	2	2
3. Herramientas para la elaboración de objetos de aprendizaje	Utiliza herramientas para la elaboración de objetos de aprendizaje de forma correcta.	3.1 eXeLearning	Investigación documental Aprendizaje mediado por las TIC Aprendizaje cooperativo Exposición Aprendizaje basado en problemas	De manera individual, explorar las funciones de la herramienta eXeLearning; y elaborar un objeto de aprendizaje del área de matemáticas utilizando esta herramienta. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, motor de búsqueda.	8	8

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
 LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
 ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

4. Repositorios de objetos de aprendizaje	Utiliza repositorios de objetos de aprendizaje para la reutilización de objetos de aprendizaje en la práctica docente.	4.1 Definición 4.2 Características 4.3 Ejemplos de repositorios de aprendizaje	Investigación documental Aprendizaje mediado por las TIC Aprendizaje cooperativo Exposición Aprendizaje basado en problemas	De manera individual, utilizar un repositorio de objetos de aprendizaje para colocar tu objeto de aprendizaje. De manera grupal, explorar distintos repositorios de aprendizaje; a partir de éste, seleccionar un objeto de aprendizaje y presentarlo en plenaria. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, motor de búsqueda.	6	6
---	--	--	---	--	---	---

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA UNIDAD IV

Unidad IV	Implementación de cursos en entornos virtuales de aprendizaje
Competencia	Elabora cursos en entornos virtuales de aprendizaje para programas de estudio de modalidad presencial, mixta o no presencial.

Secuencia de contenidos	Resultados de aprendizaje	Desagregado de contenidos	Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Actividades de aprendizaje		
				Descripción	Duración	
					HP	HNP
1. Características de la educación en línea	Describe las características de la educación en línea.	1.1 Características 1.2 Ventajas 1.3 Desventajas 1.4 Roles 1.5 Dimensiones	Investigación documental Aprendizaje mediado por las TIC Demostración	De manera individual, investigar en fuentes impresas o electrónicas acerca de la educación en línea, sus características, ventajas y desventajas, los roles que desempeñan los distintos actores dentro de la educación en línea y las dimensiones que debe trabajar el tutor dentro del curso e integrar la información en una infografía. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, procesador de texto, motor de búsqueda.	4	4
2. Gestión del curso	Configura las opciones del curso que definen su estructura y comportamiento	2.1 Configuraciones generales 2.2 Secciones 2.3 Bloques 2.4 Matriculación 2.5 Grupos y agrupamientos	Aprendizaje mediado por las TIC Demostración	De manera individual, después de la demostración de las opciones de configuración por parte del profesor, configurar un curso en línea que se adapte a las características requeridas para impartir un contenido preestablecido. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, motor de búsqueda.	2	2
3. Gestión de recursos	Elabora recursos de aprendizaje dentro de un curso en línea.	3.1 Archivos 3.2 Carpetas 3.3 Etiquetas 3.4 Páginas 3.5 Libros 3.6 Enlaces	Aprendizaje mediado por las TIC Demostración	De manera individual, después de la demostración de la elaboración de recursos de aprendizaje dentro de un curso en línea por parte del profesor, elaborar al menos tres tipos distintos de recursos de aprendizaje dentro de su curso en línea. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, motor de búsqueda.	2	2

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

4. Gestión de tareas	Utiliza las herramientas que apoyan la entrega, recepción y evaluación de trabajos realizados por los estudiantes de manera individual o en grupos, en un curso en línea.	4.1 Tareas 4.2 Taller	Aprendizaje mediado por las TIC Demostración	De manera individual, después de la demostración de la elaboración de actividades de tipo tarea y taller dentro de un curso en línea por parte del profesor, elaborar una actividad de aprendizaje de cada tipo dentro de su curso en línea. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, motor de búsqueda.	4	4
5. Gestión de discusiones	Utiliza las herramientas que apoyan las actividades de discusión para el aprendizaje de un tema o la comunicación entre estudiantes y profesores, en un curso en línea.	5.1 Foro 5.2 Chat	Aprendizaje mediado por las TIC Demostración	De manera individual, después de la demostración de la elaboración de actividades de tipo foro y chat dentro de un curso en línea por parte del profesor, elaborar una actividad de aprendizaje de cada tipo dentro de su curso en línea. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, motor de búsqueda.	4	4
6. Gestión de glosarios	Utiliza las herramientas que apoyan la construcción de un glosario de términos, considerando la participación del profesor y los estudiantes.	6.1 Glosario	Aprendizaje mediado por las TIC Demostración	De manera individual, después de la demostración de la elaboración de un glosario de términos dentro de un curso en línea por parte del profesor, elaborar una actividad de aprendizaje de este tipo dentro de su curso en línea. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, motor de búsqueda.	2	2
7. Gestión de cuestionarios	Utiliza las herramientas que apoyan la construcción de cuestionarios como actividad de aprendizaje o instrumento de evaluación, en un curso en línea.	7.1 Cuestionario 7.2 Bancos de preguntas 7.3 Tipos de preguntas 7.4 Preguntas aleatorias	Aprendizaje mediado por las TIC Demostración	De manera individual, después de la demostración de la elaboración de un cuestionario dentro de un curso en línea por parte del profesor, elaborar una actividad de aprendizaje de este tipo dentro de su curso en línea. Recursos y materiales: Antología del curso, equipo de cómputo, motor de búsqueda.	6	6

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO

EVALUACIÓN DE PROCESO

Estrategia de evaluación	Criterios de evaluación	Ponderación
Investigación documental	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar correctamente el lenguaje • Mantener claridad del texto • Reflejar ideas principales 	80%
Aprendizaje mediado por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las TIC • Creatividad • Innovación 	
Exposición	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento y preparación del tema • Expresión de ideas • Estructura y orden • Uso verbal del lenguaje 	
Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Eficacia para resolver los problemas • Eficiencia para resolver los problemas • Creatividad para resolver los problemas 	

EVALUACIÓN DE PRODUCTO

Estrategia de evaluación	Criterios de evaluación	Ponderación
Proyecto integrador	<p>A través de las rúbricas específicas para cada producto definido. Algunos criterios generales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar correctamente el lenguaje • Mantener claridad del texto • Reflejar ideas principales • Uso adecuado de las TIC • Creatividad e Innovación • Eficacia y Eficiencia 	20%

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO	
Evaluación de proceso	80%
Evaluación de producto	20%
Total	100%

DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE DOMINIO

Puntaje	Categoría	Descripción
90 – 100	Sobresaliente (SS)	Elabora entornos virtuales de aprendizaje, para el aprendizaje de la matemática en la modalidad presencial, mixta y no presencial, de manera pertinente, ágil, creativa e innovadora.
80 – 89	Satisfactorio (SA)	Elabora entornos virtuales de aprendizaje, para el aprendizaje de la matemática en la modalidad presencial, mixta y no presencial, de manera pertinente, ágil.
70 – 79	Suficiente (S)	Elabora entornos virtuales de aprendizaje para el aprendizaje de la matemática en la modalidad presencial, mixta y no presencial, de manera pertinente.
0 - 69	No acreditado (NA)	No cumple con los atributos descritos para obtener un desempeño Suficiente (S).

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES QUE FOMENTAN LA FORMACIÓN INTEGRAL

DIMENSIONES DE LA FI	ACTIVIDADES
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración creativa de entornos virtuales de aprendizaje. • Búsqueda y evaluación de información proveniente de Internet para promover el uso del pensamiento crítico. • Resolución de cuestionarios para promover la obtención de la información, análisis y resolución de problemas teóricos
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de proyectos en equipos de trabajo colaborativo. • Discusiones para el intercambio de opiniones y críticas sobre temas propuestos
Emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión de su desempeño en el curso.
Valoral-actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción con otros de manera respetuosa durante las sesiones de la asignatura. • Uso de archivos digitales promoviendo el cuidado del medio ambiente. • Uso apropiado de la energía eléctrica. • Reconocimiento a la autoría de los trabajos utilizados como referencia
Física	<ul style="list-style-type: none"> • Asumir las recomendaciones ergonómicas para el cuidado de la salud en la interacción con los equipos de cómputo.

REFERENCIAS

1. Anderson W. G. 2009. Handbook of Distance Education. LEA.
2. Barros, B. (1999). Aprendizaje colaborativo en enseñanza a distancia: Entorno genérico para configurar, realizar y analizar actividades en grupo. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Madrid.
3. Dillenbourg P. 1999. Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches. Oxford: Elsevier.
4. Hernández, N. (2005) Lineamientos Generales para el diseño de cursos en línea en la educación superior. Revista Comportamiento. Vol. 7. Num. 1. pp. 4-17.
5. Horton W. 2006. e-Learning by Design. Pfeiffer.
6. Jain L. C., Howlett R. J., Ichalkaranje N. S., Tonfoni G. 2002. Virtual Environments for Teaching & Learning. World Scientific Publishing Company.
7. McGee P. 2005. Course Management Systems for Learning. Information Science Publishing
8. Northrup P. T., 2007. Learning Objects for Instruction: Design and Evaluation. Information Science Publishing.
9. Palloff R., Pratt K. 2007. Building Online Learning Communities: Effective Strategies for the Virtual Classroom. Jossey-Bass, 2 ed.
10. Polsani, P. (2003) Use and abuse of reusable learning objects. Journal of Digital Information. Vol. 3, Issue 4.
11. Reigeluth, C.M. & Carr-Chellman A. 2009. Instructional-Design Theories And Models: Building a Common Knowledge Base. Vol III. Taylor and Francis, Publishers.
12. Simonson M., Smaldino S. E., Albright M., Zvacek S. 2007. Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education. Prentice Hall, 4 ed.
13. Shackelford B. 2002. Project Managing E-Learning. ASTD Press.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

14. Wiley, D. (2000) Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. Disponible en [<http://www.reusability.org/read/chapters/wiley.doc>]
15. Youngblut, C. (1998) Educational Uses of Virtual Reality Technology. Technical Report D-2128, Institute for Defense Analysis. Alexandria, VA.
16. Pierre Dillenbourg, Daniel Schneider, Paraskevi Synteta. (2002) Virtual Learning Environments. 3rd Hellenic Conference "Information & Communication Technologies in Education". Disponible en [<https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190701>]
17. Consuelo Belloch. Entornos Virtuales de Aprendizaje. Unidad de Tecnología Educativa, (UTE). Universidad de Valencia. Disponible en [<http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>]
18. Cabrero, J. y Llorente, M.C. (2005): Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación. Revista electrónica Alternativas de Educación y Comunicación. Disponible en [http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/plataformas_virtuales_teleformacion_2005.pdf]
19. Consuelo Belloch. Diseño Instruccional. Unidad de Tecnología Educativa, (UTE). Universidad de Valencia. Disponible en [<http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>]
20. Peter Williams, Lynne Schrum, Albert Sangrà, Lourdes Guàrdia. Modelos de Diseño Instruccional. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en [<http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODELOS+DE+DISEÑO+INSTRUCCIONAL.pdf>]
21. Clark, D.R. (2004). Instructional Design. Disponible en [<http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/learning/development.html>]
22. Diaz Barriga. (2005) Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. ILCE. Disponible en [<http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>]
23. Stephen Downes. (2001) Learning Objects: Resources for distance education worldwide. The International Review of Research in Open and Distributed Learning. Disponible en [<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/32/378>]
24. Rory McGreal. (2004) Learning Objects: A Practical Definition. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. Disponible en [http://www.itdl.org/journal/sep_04/article02.htm]
25. Comunidad Moodle. (2015) Documentación de Moodle en Español. Moodle.org. Disponible en [https://docs.moodle.org/all/es/Página_Principal]

PLANEACIÓN DIDÁCTICA ELABORADA POR:

- L.C.C. Rodrigo Esparza Sánchez

FECHA DE ENTREGA:

- Agosto de 2015