



**Universidad Autónoma de Chihuahua**

**Dirección Académica**

**Coordinación General de Educación Continua, Abierta y a Distancia**

**Diplomado:**

**Competencias Docentes para el Diseño de Ambientes**

**Virtuales de Aprendizaje**

Chihuahua, Chih., marzo 2010

## Introducción

La mejor manera de lograr una adecuada formación de los maestros universitarios en el trabajo en Ambientes de Aprendizaje es desarrollando sus competencias docentes en el diseño de dispositivos pedagógicos, que respondan a un enfoque pro competencias y a un modelo pedagógico asociado a esta postura.

Necesariamente tendrá que partirse de la identificación de sus necesidades profesionales de formación continua, orientada a la acción práctica (para que no se quede solo en teoría) y, por supuesto, facilitando los adecuados medios tecnológicos y un buen asesoramiento permanente.

Aprovechando la necesidad de formación en diseño de AVA por parte de los docentes en modalidad virtual es necesario promover su actualización pedagógica y desarrollo de sus competencias docentes en TIC.

El maestro universitario no solo debe ver la necesidad y utilidad de las TIC en su práctica docente, debe además descubrir las ventajas de articular los procesos pedagógicos y didácticos, como eje del trabajo en las AVA y situar en su exacta dimensión a las TIC de las cuales debe sentirse apoyado.

Regularmente las competencias docentes para entender la docencia consideran o se ubican en cuatro:

1. *Competencias disciplinares:* que implica el conocimiento y dominio de su materia.
2. *Competencias pedagógicas:* incluyen las competencias de diseño de la docencia, la gestión de la progresión de los aprendizajes, el desarrollo de competencias estudiantiles, tutorizar a sus alumnos, interacción didáctica, capacidad para resolver conflictos, organizar y animar situaciones y ambientes de aprendizaje, trabajo docente en equipo y la evaluación de competencias.
3. *Competencias comunicativas:* considera aquellas habilidades instrumentales y conocimiento de diversos lenguajes, entre los que se incluye a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), los lenguajes audiovisual e hipertextual.
4. *Competencias personales:* es necesario que el profesor cuente con competencias personales como son: madurez y seguridad, autoestima y equilibrio emocional, empatía, imaginación y capacidad de negociación.

Estas competencias o deben adquirirse en formación profesional de los profesores o formarse en servicio mediante procesos de educación continua. En cualquiera de los casos el maestro deberá estar actualizado en este terreno, ya que de ello depende el éxito de los estudiantes.

Con base en lo expuesto, este proyecto pretende desarrollar las competencias docentes necesarias para el diseño en AVA y de materiales multimedia, a ser empleados en cualquier modalidad de estudio, pero fundamentalmente de apoyo a la modalidad virtual en nuestra universidad.

Se parte de un principio básico, las competencias no se enseñan, se desarrollan, en ese sentido, el proyecto incluye un amplio proceso de formación docente, que busca desarrollar a la competencias pedagógicas, específicamente a la de diseño de la docencia en AVA, entendiendo que en torno a ella se movilizan otras competencias que tienen que ver con el proceso de Aprendizaje en Ambientes Virtuales en su conjunto.

La infraestructura necesaria para desarrollar estos procesos implica el equipamiento y adecuación de espacios de trabajo adecuados al logro de nuestros propósitos. Así mismo, la incorporación de personal técnico y pedagógico calificado en sistemas, diseño gráfico, diseño Web, diseño instruccional y asesores pedagógicos.

En suma, se busca con este diplomado desarrollar procesos de innovación educativa para incluir en la mejora de la calidad de los PE (modalidades presencial y virtual) y en el desempeño de profesores y estudiantes, mediante la incorporación de tecnologías de información y comunicación a los procesos de desarrollo de competencias docentes.

## Justificación

El diseño de software educativo para apoyar los procesos de aprendizaje en AVA es una necesidad sentida, sobre todo para quienes se desenvuelven en modalidades no convencionales.

Se busca que los materiales contruidos como producto de este diplomado ofrezcan al estudiante recursos interactivos diseñados bajo el paradigma de educación centrada en el aprendizaje y que le propongan actividades que desarrollen en él competencias para el aprendizaje autónomo.

El desarrollo de competencias docentes en el diseño y empleo de ambientes de trabajo flexibles, diseñados bajo un modelo pedagógico capaz de generar aprendizajes, será de gran utilidad y apoyo para profesores y estudiantes.

Los dispositivos pedagógicos contruidos serán diseñados con el propósito de facilitar el trabajo del profesor; incorporan en su elaboración el diseño de secuencias de aprendizaje basadas la pedagogía de la integración y en principios constructivistas. Esto permite el desarrollo de competencias, tanto docentes, como estudiantiles; así mismo, coloca al estudiante ante contextos situados o ambientes simulados de práctica profesional, en donde los estudiantes aplican estrategias

de solución de las situaciones problema, que les permiten desarrollar las competencias necesarias para desempeñarse adecuadamente en sus trayectorias escolares.

Nuestra propuesta busca establecer modelos y un sistema de aprendizaje que permita a los estudiantes enfrentar situaciones-problema que incentiven su creatividad y capacidad para resolverlos.

## Propósito General

Este diplomado en **Competencias Docentes para el Diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje**, además de responder a los fines institucionales, tiene como objetivo general proporcionar elementos teórico-prácticos sobre los principales enfoques metodológicos para el diseño y elaboración de materiales multimedia y objetos de aprendizaje, a fin de que los académicos participantes sean capaces de innovar su docencia, que planifiquen, diseñen y lleven a la práctica, alternativas educativas innovadoras tendientes a elevar la calidad educativa de los Programas Educativos virtuales y presenciales de la UACH.

Para ellos se ha definido lo siguiente:

*Promover el desarrollo de competencias docentes para el diseño de AVA; mediante la producción de material multimedia y objetos de aprendizaje, buscando con ello fortalecer los cursos en línea y el ampliar la cartera de medios y materiales de los que dispone el maestro con la creación de un repositorio.*

## Objetivos específicos:

1. Crear y desarrollar material educativo interactivo para el trabajo en AVA, sustentado en el enfoque basado en competencias y en un modelo pedagógico constructivista para generar dispositivos pedagógicos y andamios cognitivos.
2. Construir objetos de aprendizaje.
3. Trabajar en torno al concepto y práctica de Web docentes y Web Quest.

4. Construir un modelo para el trabajo de desarrollo de competencias de los docentes que trabajan por competencias.

### **Metas:**

Desarrollar 20 objetos de aprendizaje mediante aplicaciones multimedia para su uso en LMS (Diseño Educativo y Pedagógico, Diseño de Guiones Multimedia, Diseño tecnológico, Generación de Medios, audiovisuales y digitales, integración de medios, integración a SCORM de la Plataforma de Gestión de Aprendizaje), implementar un repositorio de Objetos de Aprendizaje.

Acorde con estos propósitos, el diplomado tiene como fundamento el análisis de los procesos de docencia en modalidades virtual y presencial, que permita identificar las competencias docentes para el diseño de AVA, su problemática y dimensionarla a la luz de diversos enfoques teóricos y prácticos de la Docencia, lo cual posibilitará la elaboración de propuestas de solución concretas.

Para ello, la propuesta didáctica que subyace en este diplomado constituye la estrategia para su desarrollo, atendiendo el principio básico de colocar a los participantes en una situación determinada, mediante la cual la tarea o reto que nos tracemos se constituya en la fuente de aprendizaje, instrumentándolo de tal manera que los conocimientos adquiridos sean aplicados directamente a la realización del trabajo.

De esta manera, el Diplomado que aquí se ofrece, presenta una forma de organización tendiente al desarrollo de competencias docentes básicas para el diseño de AVA que hagan de sus prácticas educativas, procesos de práctica innovadora centrada en el aprendizaje.

Se busca con este Diplomado vivenciar una forma de aprendizaje esto significa que los participantes, esto significa que los participantes trabajen con: un modelo por competencias, en las modalidades presencial y no convencional, y con el empleo de medios y materiales de apoyo.

### **Coordinación general**

- *Departamento de Educación Continua, Abierta y a Distancia*

### **Asesores Académicos:**

Dr. Rigoberto Marín Uribe

Dra. Isabel Guzmán Ibarra

Mtro. Juan Lara Acosta

Lic. Elvia Velázquez

Mtro. Víctor Valles

### **Asesores Técnicos**

Mtro. Armando González V.

Lic. Wilmer Gutiérrez

Arq. Dante Ulises Marín Guzmán

Lic. Elia Espinoza

### **Asesores externos**

Participarán asesores externos en la conducción de algunos de los módulos que considera la operación del diplomado, así como la asistencia de expertos en el área técnica y pedagógica.

## **LUGAR DE REALIZACIÓN DEL DIPLOMADO**

### **DECAD**

## **PARTICIPANTES**

*El diplomado está dirigido a los catedráticos universitarios de las distintas Unidades Académicas, se incorporarán conforme a los espacios disponibles dando prioridad a docentes en Modalidad Virtual. Se admitirá a máximo de veinte catedráticos por grupo.*

## **Perfiles**

### **A. PERFIL DE INGRESO**

El diplomado está dirigido a: equipos multidisciplinarios, docentes, diseñadores instruccionales, investigadores, informáticos de tecnología educativa, diseñadores Web y todos aquellos profesionistas interesados en el diseño en AVA y elaboración de multimedia y objetos de aprendizaje y las temáticas vinculadas a ellos, tales como estándares, herramientas, diseño, uso y reuso; entre otros.

### **Requisitos:**

Considerando que este diplomado está dirigido a académicos adscritos a las unidades académicas, los rasgos que deben tener los aspirantes son los siguientes:

- Disposición de tiempo para dedicar a la lectura, análisis y elaboración de trabajos
- Actitudes propositivas ante la problemática de su área de trabajo
- Actitud de búsqueda permanente que permita el autodidactismo
- Capacidad de crítica y autocrítica constructiva.

### **Requisitos académicos:**

- Manejo de herramientas de cómputo para el desarrollo de materiales.
- Uso cotidiano de Internet y sus herramientas (manejo de foros de discusión y correo electrónico).

### **Requisitos de trabajo semana:**

- Diez horas semanales, aproximadamente.

### **Requisitos generales:**

- Nombrar un coordinador por Unidad Académica, responsable de identificar y dar seguimiento al trabajo de los participantes. Dicho responsable deberá estar familiarizado con el desarrollo de material educativo y moderación de foros de discusión.
- Enviar una carta compromiso al DECAD, firmada por una autoridad de la institución, donde se indiquen los nombres de los participantes y responsable del grupo que participará en el diplomado.
- Estar involucrado en el desarrollo de material educativo digital (ya sea como diseñador instruccional, diseñador gráfico, desarrollo de contenidos o programador).
- Habilidades de colaboración para trabajar en taller con otros participantes.
- Asistir a las sesiones presenciales o por videoconferencia que serán con una periodicidad semanal.

### Requisitos de equipo:

Contar con computadora y conexión a Internet.

## B. PERFIL DE EGRESO

Con el propósito de hacer realidad la reconceptualización y transformación de las prácticas educativas del participante, el diplomado en Competencias Docentes en Diseño de AVA pretende:

Como **Competencia** fundamental que el participante:

*Desarrolle materiales multimedia y/u objetos de aprendizaje para su empleo en una práctica educativa innovadora centrada en el aprendizaje.*



Esto implica cubrir los siguientes **dominios** de la **competencia**

1. Describe las posibilidades para el desarrollo de sus competencias docentes en el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje para una práctica educativa por competencias.
2. Emplea un modelo pedagógico sustentado en los principios de la pedagogía de la integración en el diseño de secuencias de aprendizaje para la innovación de la práctica educativa en las diferentes modalidades educativas.
3. Construye dispositivos pedagógicos para el desarrollo de competencias estudiantiles.
4. Mejora la calidad del diseño de sus cursos en línea.

### Requisitos de egreso:

- Obtener evaluación favorable en todas y cada una de las áreas temáticas, así como en el trabajo integrador.
- Cumplir con los trabajos que en cada área especifique el o los instructores.
- Presentar proyecto final integrador del diplomado, consistente en un Objeto de aprendizaje o un material multimedia.
- La Universidad Autónoma de Chihuahua otorgará el Diploma a quien cubra todos y cada uno de los requisitos establecidos en el programa.

### Contenido

Con base en estos criterios se plantea que los contenidos, situaciones y experiencias de aprendizaje deberán contribuir a la actualización de los participantes y a satisfacer sus necesidades e inquietudes educativas, pedagógicas y didácticas para mejorar sus competencias docentes, de tal forma que les permita responder a las preguntas claves que están surgiendo en la modalidad virtual.

- ¿Cómo mejorar las competencias docentes en el diseño educativo en AVA?

- ¿Cómo se realiza el diseño educativo y la producción de materiales multimedia y objetos de aprendizaje?
- ¿Cuáles son los modelos y escenarios más adecuados para la integración de objetos de aprendizaje y materiales multimedia?
- ¿Cómo se clasifican y administran los materiales multimedia y los objetos de aprendizaje?
- ¿Cómo se realiza la evaluación del aprendizaje, basado en software educativo y objetos de aprendizaje?

## Organización y estructura del diplomado

La orientación del aprendizaje busca propiciar la reflexión, la crítica y la creatividad; todo ello a través de un proceso constante de autocomprensión, autoformación, autogestión y autodesarrollo, que induzca al sujeto a ser protagonista de su formación.

Congruentes con el tipo de formación requerida para atender la problemática de este campo se optó por un sistema de trabajo organizado por módulos.

Estas dimensiones contemplan la interdisciplinariedad y la multidisciplina como elementos fundamentales del módulo, estructurado a partir de problemas reales que dan la posibilidad de interactuar para transformarse.

El proceso de pedagogía constructivista a emplear en este diplomado consiste en la participación y realización personal, no sólo a través de la resolución de situaciones problema propuestos en los diferentes módulos, sino a través de actividades complementarias. El propósito se sitúa en el desarrollo del individuo, no tanto en el contenido concreto de las disciplinas científicas, sino en el desarrollo de las habilidades para resolver los problemas educativos a partir de la interacción con su realidad.

## Organización y modalidad

El diplomado será teórico-práctico, con apoyo de asesores en cada uno de los módulos que garantice el trabajo autónomo y colaborativo en la generación de los productos. La modalidad de trabajo será a distancia mediante sesiones presenciales o por videoconferencia y a través de un

ambiente virtual de trabajo. A lo largo del diplomado se promoverá el trabajo multidisciplinario en equipos.

Durante el diplomado se irán revisando y evaluando los avances de cada módulo para la generación de los objetos de aprendizaje y en la conformación del repositorio.

Congruentes con el tipo de formación para atender la problemática específica de este campo se optó por un sistema de trabajo organizado por módulos.

Estas dimensiones contemplan la interdisciplinariedad y la multidisciplina como elementos fundamentales del módulo, estructurado a partir de problemas reales que den la posibilidad de interactuar para transformarse.

El proceso de pedagogía constructivista a emplear en este diplomado consiste en la participación y realización personal, no sólo a través de la resolución de situaciones problema propuestos en los diferentes módulos, sino a través de actividades complementarias. El propósito se sitúa en el desarrollo del individuo, no tanto en el contenido concreto de las disciplinas científicas, sino es el desarrollo de las habilidades para resolver los problemas educativos a partir de la interacción con su realidad.

### **Organización y modalidad**

El diplomado será teórico-práctico, con el apoyo de asesores en cada uno de los módulos que garantice el trabajo autónomo y colaborativo en la generación de los productos. La modalidad de trabajo será a distancia mediante sesiones presenciales o por videoconferencia y a través de un ambiente virtual de trabajo. A lo largo del diplomado se promoverá el trabajo multidisciplinario en equipos.

Durante el diplomado se irán revisando y evaluando los avances de cada módulo para la generación de los objetos de aprendizaje y en la conformación del repositorio.

La acreditación del diplomado estará sujeta a obtener un rendimiento adecuado en los 5 módulos del diplomado. Dicho rendimiento será evaluado conjuntamente por los tutores del Módulo.

Los materiales a utilizar serán lecturas y formatos diseñados por los asesores de los módulos.

Duración: 150 horas (30 horas por cada módulo).

### **PRIMERA EDICIÓN**

**Periodo:** Mayo 2010 – enero 2011 (teniendo receso entre cada módulo)

| Módulo | Inicio      | Término      | PRES/VC | Horario       | Descanso               |
|--------|-------------|--------------|---------|---------------|------------------------|
| 1      | 17 Mayo-10  | 18 Junio-10  | Semanal | 10:00 a 11:00 | 22 jun. al 8 Ago-10    |
| 2      | 9 Agosto-10 | 10 Sept.-10  | Semanal | 10:00 a 11:00 | 11 al 26 septiembre-10 |
| 3      | 27 Sept.-10 | 22 Oct.-10   | Semanal | 10:00 a 11:00 | 23 al 31 octubre-10    |
| 4      | 1º Nov.-10  | 26 Nov.-10   | Semanal | 10:00 a 11:00 | 27 nov. Al 9 enero-10  |
| 5      | 10 Enero-11 | 4 Febrero-10 | Semanal | 10:00 a 11:00 |                        |

El Diplomado comprende cinco módulos obligatorios. Quien tome los módulos y cumpla con los requisitos estipulados aquí, se le acreditará el Diplomado con un total de 150 horas. Los módulos son los siguientes:

**Módulo 1.** Competencias Docentes y Diseño Educativo

1. Competencias Docentes en AVA
2. Componentes y conceptualización
3. Modelo Pedagógico
4. Concepto y aplicaciones de los Web Quest y las Web Docentes

**Modulo 2.** Diseño y producción de objetos de aprendizaje y proyectos

1. Delimitación de contenidos
2. Elaboración de secuencias de aprendizaje y guiones
3. Desarrollo y producción de materiales (Utilización de herramientas de software libre para desarrollo de materiales educativos)
4. Integración de medios y materiales (objetos de aprendizaje y herramientas de gestión de contenido)

### **Modulo 3. Clasificación y administración de objetos de aprendizaje**

#### **1. Introducción a SCROM**

- Importancia de los estándares en la generación de materiales educativos, y en el software para su producción
- Conceptos básicos de SCROM
- Contenido web básico
- Aprendizaje basado en web
- LMSs sin SCROM
- Un mejor LMS
- Contenido reutilizable
- Lo que hay en un SCO
- Objetivos de SCORM

#### **2. Introducción a los Metadatos**

- ¿Qué son los metadatos?
- La etiqueta son los metadatos
- Metadatos
- Etiquetas “pegadas”
- ¿Qué tipo de información?

#### **3. Modelo de información de los Metadatos**

- Modelo de Datos de los METADATOS

- Los Metadatos de SCROM
- El modelo de información
- Metadatos y XML

#### 4. Equipamiento de Contenidos

- Content Packaging
- IMS Content Package
- Content Packaging Information Model
- Content Packaging XML Binding

### **Módulo 4.** Almacenamiento y recuperación de objetos de aprendizaje

1. Administración del conocimiento
2. Discretización del conocimiento
3. Bases de conocimiento
4. Repositorios digitales (su administración y su uso)
5. Buscadores
6. Diseño de LAMS

### **Módulo 5.** Evaluación de los materiales y objetos de aprendizaje

1. Conceptos generales
2. La evaluación
3. Criterios para la evaluación de materiales y objetos de aprendizaje

Para cada módulo se elabora un curso en línea y una guía en las sesiones presenciales/videoconferencia y en el trabajo a distancia. Los materiales y medios con los que interactúa el participante, las actividades que diseña y realiza, las acciones en que participa y los productos integradores que logra, son algunos de los elementos que propiciarán el expresar o evidenciar mediante desempeños, los dominios de las competencias docentes básicas.

## Productos

Por cada **Objeto de estudio** el participante deberá obtener y **entregar** en las fechas que se le vayan indicando:

- Las tareas o Evidencias de desempeño, y al final del módulo
- Tareas o Evidencias de desempeño finales o un caso integrador

## Evaluación

Por cada **Módulo** se dará una evaluación de los productos entregados (**las tareas o evidencias de desempeño**). Estas se promediarán con el **Caso integrador** y el proceso de aprendizaje de todo el Diplomado.

**La primera versión del Diplomado es financiado por el proyecto ECOESAD**

## Bibliografía

AEBLI, Hans. 1973. Una didáctica fundada en la Psicología de Jean Piaget, Ed. Kapelusz, Buenos Aires,

AVEDIS, AZNAVURIAN y REYES MIR, Rosalía (comp.), 1990. Los troncos comunes en la currícula universitaria, México, UAM-Xochimilco,.

BERGER Peter y Thomas Luckman,. (1995). La construcción social de la realidad. Amorrortu editores. Argentina.

CASTORINA José Antonio. (1994). Problemas epistemológicos de las teorías del aprendizaje en su transferencia a la educación. Perfiles Educativos Número 65, Julio-Septiembre

CASTRO, Edgardo. (1995) Pensar a Foucault, Buenos aires, Editorial Biblos.

CHAN, María Elena. Educación a distancia y competencias comunicativas. La tarea. Revista de educación y cultura de la sección 47 del SNTE. México.

FERNÁNDEZ-COCA Antonio. (2006). Proceso de experiencia multimedia interactiva desde el punto de vista comunicativo visual: conceptos de presencia y nuevas tecnologías. <File:///E:/AAA-EDUCACI%D3N%20VIRTUAL/materiales/experiencia%20multimedia.htm#bio#bio>

FIERRO, Cecilia y cols. 2000. Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación-acción. México, Paidós.

FOUCAULT Michel. (1994). Michel Foucault por sí mismo. "Literatura y conocimiento", 1999. "Foucault" en: M. Foucault, Dits et Écrits (Ewald, F.; Defert, D. (Eds.)), t. IV, pp. 631-636, Gallimard, París, 1994. Traducción de Jorge Dávila.

FOUCAULT, Michel. (1999). Las palabras y las cosas. México, Editorial siglo XXI.

FOUCAULT, Michel. (2001). La arqueología del saber. México, vigésima edición. Editorial Siglo XXI.

FREGOSO MARGARITA Y JOVER FERNANDO. (1994) Evaluación de los materiales didácticos. UNAM/SEP, ponencia presentada en la V Reunión Nacional de Educación a Distancia.

FURTH, Hans G. 1974. Las ideas de Piaget su aplicación en el aula. Editorial Kapelusz. Argentina

GONZÁLEZ, Óscar M. 1997. Impacto de la tecnología moderna en la educación, en "Revista de la educación superior". México, Anuies, v.24, octubre-diciembre.



HESSEN, Johan. (1985) Teoría del conocimiento. Editores mexicanos unidos, S.A. México.

HOYOS Medina Carlos Ángel. (1998) Sujeto, Kitsch y alter logos hacia una reconceptuación del currículum. CESU-UNAM. Perfiles Educativos Número 81, Año 1998

IGLESIAS Carlos. (2006). La idea de sujeto y objeto en las teorías actuales <http://www.fts.uner.edu.ar/publicaciones/fondo/num15/iglesias.htm>. Consultado 28 de septiembre 2006.

INHELDER, Barbel y PIAGET, Jean. De la lógica del niño a la lógica del adolescente. Paidós. España 1985.

JIMENEZ, Raiza. (2006) Las palabras de Foucault (Entre Episteme y Sujeto). Código ISPN de la publicación: EEVEpAlkFleqAWCOg. Publicado Friday 23 de June de 2006

JUNTSCH, Erich. 1980. Hacia la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad en la enseñanza y la innovación, en "Revista de la educación superior". México, ANUIES, No. 34, abril-junio.

NOT, Louis. 1986. Pedagogías del conocimiento. Fondo de cultura Económica. México

**PANSZA, M. 1981. Enseñanza modular, en Perfiles Educativos 11, UNAM, México.**

PANSZA, Margarita. Pedagogía y curriculum. 1993. Ediciones Gernika. México.

PÉREZ, Esther Carolina y otros. 1990. Fundamentación y operatividad de la didáctica. Ed. GERNIKA, TOMO I Y II

PIAGET, Jean. 1981. Psicología y pedagogía. Ariel. México

PIAGET, Jean. 1983. La psicología de la inteligencia, España, Grijalbo.

PIAGET, Jean. 1983. Psicología y epistemología. Buenos Aires, Emecé

PIAGET, Jean,. 1985. Seis estudios de psicología. Seix Barral, España

PINTO Sierra, José Manuel y MARTINEZ Sánchez, Jorge. 1994. La teoría de Jean Piaget y el aprendizaje de las ciencias. CESU-UNAM. México

SERRANO, Rafael. 1981. Objeto de transformación y educación (sus dimensiones epistemológicas y sociales). Foro Universitario, 10, México, SITUAM, septiembre de 1981.

**STENHOUSE, L. 1991. Investigación y desarrollo del curriculum. Morata, Madrid.**

**TALIZINA, N.F. 1993. Los fundamentos de la enseñanza en la educación superior.**

**Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco/Ángeles Editores, México**

**TALIZINA, N.F. 1994. La teoría de la actividad de estudio como base de la didáctica en la educación superior. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México.**

TORRES, Rosa María. 1998. Qué y cómo aprender. Necesidades básicas de aprendizaje y contenidos curriculares, México, SEP/Biblioteca para la actualización del maestro.

**UNESCO. 1995. Documento de Política para el cambio y el desarrollo en la Educación Superior, UNESCO, París.**

VOGOTSKY, L.S. 1978. El desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Barcelona, Grijalbo.

VIGOTSKY, L.S. 1990. Pensamiento y lenguaje. Ediciones Quinto Sol, México.