



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Acciones de formación de carácter nacional

Fichas técnicas

Unidad de Promoción de Equidad y Excelencia Educativa
Dirección General de Formación Continua a Docentes y Directivos

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

Ficha técnica

CURSO

Hacia una pedagogía digital de la práctica docente

1. Información general

Vertiente de participación o Autoridad Educativa Estatal, responsable del diseño de la acción de formación	Dirección General @prende.mx Secretaría de Educación Pública
Modalidad de implementación	A distancia
Duración (entre 20 y 200 horas)	60 horas
Nivel educativo	Inicial, Preescolar, Primaria, Secundaria
Tipo de servicio y modalidad	General, Técnica, Telesecundaria y Multigrado
Función del personal al que se dirige	Docente, Técnico docente, Directivo, Supervisor, Asesor Técnico Pedagógico

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

2. Información académica

Presentación

Las tecnologías digitales han tenido un innegable impacto en todas las actividades esenciales de la humanidad, tales como las de consumo, el mercado electrónico; actividades económicas como el surgimiento del dinero electrónico e incluso las de salud. La práctica educativa no ha sido la excepción, pues se han transformado, ya sea mediante la implementación de videoproyectores, el uso de las diversas plataformas para la educación a distancia o bien la utilización de la realidad virtual o el metaverso.

Se han generado un sin fin de prácticas pedagógicas que las y los docentes, haciendo uso de sus habilidades, han llevado a cabo, colocando a los principales actores del proceso educativo en un contexto de transición hacia la llamada Pedagogía digital.

En este curso se identifican y ponen en práctica distintas tecnologías digitales que, mediadas pedagógicamente, serán de gran utilidad para el desempeño docente con el fin de dar respuesta a las diversas transformaciones educativas que conlleva el uso de la tecnología digital en el ámbito educativo.

Fundamentación:

La era digital ha transformado diversos ámbitos sociales, entre ellos, la educación, siendo enriquecidos los procesos de enseñanza y aprendizaje debido al acceso a Internet, e incluso, el uso de dispositivos móviles.

La pandemia generó una experiencia de acercamiento al uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que permitió reconocer las fortalezas educativas al diseñar estrategias que hizo que muchas escuelas adoptaran el modelo de educación a distancia para continuar con el aprendizaje de los estudiantes; sin embargo, también se identificaron ciertas áreas que aún requieren fortalecerse, tales

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

como la infraestructura de los centros escolares, la accesibilidad a las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) y, sobre todo, la formación docente. Es importante garantizar que todas y todos los estudiantes tengan acceso a una educación de calidad y puedan aprovechar al máximo las herramientas digitales disponibles.

De acuerdo con Cardini y otros (2021) “La transformación digital del aprendizaje requiere que toda la comunidad educativa esté preparada para los cambios. Esto implica, primero, invertir en el desarrollo de capacidades de los docentes para no sólo saber enseñar utilizando estas tecnologías, sino también para que se sientan empoderados y tengan la flexibilidad para editar, enriquecer y adecuar los recursos digitales y los trayectos curriculares de los estudiantes a sus necesidades particulares”.

Los nuevos contenidos, recursos o materiales digitales como objetos virtuales de aprendizaje permean la esencia metodológica para los nuevos modelos de formación. La neuroeducación, la automatización cognitiva de la inteligencia artificial, la robótica en la educación digital o el aprovechamiento social y cognitivo de los cursos abiertos masivos en línea llamados MOOC (por sus siglas en inglés), deberán ser otras experiencias más de estrategias de innovación educativa. El valor de una multiplataforma única en red de contenidos o recursos digitales generados para y por docentes y estudiantes es un valor en sí mismo de aprovechamiento y coordinación única de la educación digital.

Es por ello que este servicio formativo propone una línea de capacitación a través de la cual, las y los docentes, así como toda aquella persona interesada en fortalecer las prácticas educativas, podrán enriquecer sus conocimientos y potenciar sus competencias orientadas a la implementación pedagógica de las tecnologías digitales.

Referencias:

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	-Cardini, A. y otros (2021), "Educar en tiempos de pandemia: Un nuevo impulso para la transformación digital del sistema educativo en la Argentina". Documento para discusión N° IDB-DP-00864 IDB. -Recuperación de análisis de la realidad de la educación digital en México. (s.f. - Secretaría de Educación Pública. (2020). Agenda Digital Educativa. Ámbitos de formación: Pedagogía, didáctica, saberes y experiencias. Saberes y pensamiento científico
Objetivo	Implementar el uso de Tecnologías de Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digitales (TICCAD), mediadas por la pedagogía digital para transformar la práctica educativa hacia el desarrollo de ambientes digitales e inmersivos.
Metodología	Los criterios de evaluación son: • Visualización de las sesiones sincrónicas (30%) • Realización de actividades de aprendizaje (60%) • Responder a encuesta de satisfacción (10%) El mínimo aprobatorio para este curso es el 80%
Contenidos	Inicio de curso Presentación Bienvenida Metodología de trabajo Módulo 1. (5 horas 30 minutos estimados) 1.1 Presentación 1.1.1 Objetivo específico 1.2 La pedagogía digital, emergencia e importancia en el contexto actual 1.2.1 La necesidad de explicaciones pedagógicas ante las nuevas realidades educativas 1.2.2 Contexto sociocultural 1.2.3 Hacia una disciplina pedagógica de esencia

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	transdisciplinar 1.3 Conferencia 1.3.1 Visualización 1.4 Practica lo aprendido 1.4.1 Actividad de aprendizaje Elaborar un meme con herramientas digitales y posteriormente publicarlo en el Foro de discusión. 1.4.2 Actividad de aprendizaje 1.5 Referencias 1.5.1 Fuentes consultadas Módulo 2. (5 horas 30 minutos estimados) 2.1 Presentación 2.1.1 Objetivo específico 2.2 Resistencia y resiliencia en docentes ante el uso de las TIC 2.2.1 Resistencia y Resiliencia 2.2.2 Ejercicio 1 Desarrollar un test 2.2.3 El riesgo de desarrollar Burnout 2.2.4 Ejercicio 2 Resolver cuestionario de Burnout de Maslach para Docentes 2.2.5 ¿Qué hacer ante el riesgo de Burnout? 2.3 Conferencia 2.3.1 Visualización 2.4 Practica lo aprendido 2.4.1 Actividad de aprendizaje Compartir una reflexión en el Foro de discusión. 2.5 Material complementario 2.5.1 Para profundizar 2.6 Referencias 2.6.1 Fuentes consultadas Módulo 3. (7 horas 30 minutos estimados) 3.1 Presentación
--	---

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	3.1.1 Objetivo específico 3.2 Ingeniería psicoemocional 3.2.1 Introducción 3.2.2 Ingeniería en sistemas 3.2.3 El sistema humano 3.2.4 Neuroanatomía y sistemas 3.2.5 Cibernética cerebral 3.2.6 Emociones básicas 3.3 Conferencia 3.3.1 Visualización 3.4 Continuación 3.4.1 Trazado del emociograma Escribir un Emociograma con el propósito de monitorear el estado emocional 3.4.2 Afrontar las emociones 3.4.3 Técnicas de afrontamiento 3.4.4 Rutas del afrontamiento 3.5 Practica lo aprendido 3.5.1 Actividad de aprendizaje Realizar un ejercicio con el Emociograma escrito anteriormente. 3.6 Material complementario 3.6.1 Para profundizar 3.7 Referencias 3.7.1 Fuentes consultadas Módulo 4. (5 horas 30 minutos estimados) 4.1 Presentación 4.1.1 Objetivo específico 4.2 Entornos Personales de Aprendizaje 4.2.1 ¿Qué son los PLE? 4.2.2 Características y perspectivas de los PLE 4.2.3 Aspectos pedagógicos de los PLE 4.2.4 Tecnologías y PLE 4.2.5 Los PLE en la práctica educativa 4.3 Conferencia
--	--

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	4.3.1 Visualización 4.4 Practica lo aprendido 4.4.1 Actividad de aprendizaje Resolver cuestionario. 4.5 Material complementario 4.5.1 Para profundizar 4.6 Referencias 4.6.1 Fuentes consultadas Módulo 5. (7 horas 30 minutos estimados) 5.1 Presentación 5.1.1 Objetivo específico 5.2 Educación virtual y a distancia 5.2.1 Inicios de la educación a distancia 5.2.2 Distintas formas de educación a distancia 5.2.3 Componentes de la educación virtual 5.2.4 Flexibilidad y calidad 5.2.5 Ejercicio Relacionar imágenes con conceptos 5.2.6 Autonomía y cooperación 5.2.7 Diseños pedagógicos 5.2.8 Actores y nuevos roles 5.2.9 Teorías del aprendizaje 5.3 Conferencia 5.3.1 Visualización 5.4 Practica lo aprendido 5.4.1 Actividad de aprendizaje Resolver cuestionario . 5.5 Reflexiones finales 5.5.1 Para finalizar 5.6 Material complementario 5.6.1 Para profundizar 5.7 Referencias 5.7.1 Fuentes consultadas Modulo 6. (5 horas 30 minutos estimados)
--	--

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	6.1 Presentación 6.1.1 Objetivo específico 6.2 La importancia del Diseño instruccional en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje 6.2.1 La innovación educativa y los ambientes virtuales de aprendizaje 6.2.2 ¿Qué es el diseño instruccional? 6.2.3 Modelos de diseño instruccional 6.2.4 La importancia del Diseño instruccional en los Sistema de Gestión de Aprendizaje 6.3 Conferencia 6.3.1 Visualización 6.4 Practica lo aprendido 6.4.1 Actividad de aprendizaje Participación en el Foro de discusión con una serie de preguntas. 6.5 Material complementario 6.5.1 Para profundizar 6.6 Referencias 6.6.1 Fuentes consultadas Módulo 7. (5 horas 30 minutos estimados) 7.1 Presentación 7.1.1 Objetivo específico 7.2 MOOC y educación 7.2.1 ¿Qué son los MOOC y cómo funcionan? 7.2.2 ¿Qué me ofrecen los MOOC como docente? 7.2.3 Plataformas MOOC 7.2.4 Los 7 pasos para cursar un MOOC 7.3 Conferencia 7.3.1 Visualización 7.4 Practica lo aprendido 7.4.1 Actividad de aprendizaje Responder cuestionario. 7.5 Material complementario 7.5.1 Para profundizar
--	--

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

7.6 Referencias

7.6.1 Fuentes consultadas

Módulo 8. (5 horas estimadas)

8.1 Presentación

8.1.1 Objetivo específico

8.2 Videos en casa para evaluar el aprendizaje con
alumnos de primera infancia

8.2.1 Evaluación del y para el aprendizaje

8.2.2 Funciones de la evaluación formativa

8.2.3 Videos caseros como estrategia de evaluación

8.2.4 Instrumentos de Evaluación

8.3 Conferencia

8.3.1 Visualización

8.4 Practica lo aprendido

8.4.1 Actividad de aprendizaje

Diseñar una actividad de aprendizaje con una
aplicación o herramienta digital.

8.5 Material complementario

8.5.1 Para profundizar

8.6 Referencias

8.6.1 Fuentes consultadas

Módulo 9. (6 horas 30 minutos estimados)

9.1 Presentación

9.1.1 Objetivo específico

9.2 Pedagogía lúdica con videojuegos

9.2.1 Videojuegos: ¿por qué usarlos?

9.2.2 Relevancia en la educación

9.3 Procesos cognitivos y videojuegos

9.3.1 ¿Cómo influyen los videojuegos?

9.3.2 Comprensión del lenguaje

9.3.3 Producción oral del lenguaje

9.3.4 Lectura

9.3.5 Escritura

9.3.6 Fluidez lectora

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	9.3.7 Comprensión de conceptos físicos y matemáticos 9.4 Elección de videojuegos 9.4.1 ¿Qué videojuegos utilizar? 9.4.2 ¿Cómo elegir un videojuego? 9.5 Conferencia 9.5.1 Visualización 9.6 Practica lo aprendido 9.6.1 Antes de comenzar 9.6.2 Cuenta Microsoft Office 9.6.3 ¿Jugamos? 9.6.4 Actividad de aprendizaje Compartir Construcción elaborada en Minicraft en el Foro de discusión. 9.7 Material complementario 9.7.1 Para profundizar 9.8 Referencias 9.8.1 Fuentes consultadas Módulo 10. (7 horas estimadas) 10.1 Presentación 10.1.1 Objetivo específico 10.2 Definiciones conceptuales 10.2.1 Realidad virtual 10.2.2 Realidad aumentada 10.2.3 Mundos virtuales 10.2.4 Realidad mixta 10.2.5 Realidad extendida 10.3 Metaverso 10.3.1 Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT) 10.3.2 Comprendiendo qué es un mundo virtual, Metaverso y sus sinónimos 10.3.3 Posibilidades pedagógicas de los EDITS 10.4 Conferencia 10.4.1 Visualización
--	---

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	10.5 Practica lo aprendido 10.5.1 Actividad de aprendizaje Creación de Metaverso y posteriormente compartirlo en el Foro de discusión. 10.6 Material complementario 10.6.1 Para profundizar 10.7 Referencias 10.7.1 Fuentes consultadas 11. Cierre de curso 11.1 Antes de finalizar 11.2 Despedida 11.3 Constancia de participación 11.4 Encuesta de satisfacción
Bibliografía	Adell, J., & Castañeda Quintero, L. J. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. Aguaded Gómez, Ma Cinta, Almeida Pires Cavaco, Nora Alejandra (2016), La resiliencia del docente como factor crucial para superar las adversidades en una sociedad de cambios, Tendencias Pedagógicas (28) 167-180, http://hdl.handle.net/10486/671840. Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/14.pdf Allende Avila, F. (2018). Diseño Instruccional. Conceptos, propósitos y características. https://www.youtube.com/watch?v=FU4FYI9vAZ0 Bartolomé, A., y Steffens, K. (2015). ¿Son los MOOC una alternativa de aprendizaje? Comunicar. Revista Científica de Educomunicación, 44, 91-99. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3916/C44-2015-10

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	Benítez, M.G. (2010). El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia. Tlatemoani, Revista Académica de Investigación, n°1. http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/pdf/63-77_mgbl.pdf Blackmore, S. (2000). La máquina de los memes, Barcelona: PAIDÓS Cabero, J. (2012). Tendencias para el aprendizaje digital: de los contenidos cerrados al diseño de materiales centrado en las actividades. El Proyecto Dipro 2.0. Revista de Educación a Distancia. Número 32. http://www.um.es/ead/red/32 Castañeda, L. y Adell, J. (2013). Claves para el ecosistema educativo en red. España: Marfil. Castañeda, L., Tur, G., y Torres-Kompen, R. (2019). Impacto del concepto PLE en la literatura sobre educación: la última década. Chaves-Barboza, E., Trujillo-Torres, J.M., Hinojo-Lucena, F.J., y Cáceres-Reche, P. (2019). Personal Learning Environments (PLE) on the bachelor's degree in early education at the University of Granada. En P. Novais et al., (Eds.), ISAmI 2018 (pp. 381-388). https://doi.org/10.1007/978-3-030-01746-0_45 Chiappe-Laverde, A., Hine, N., y Martínez-Silva, J. (2015). Literatura y práctica: una revisión crítica acerca de los MOOC Literature and Practice: A Critical Review of MOOCs. Comunicar. Revista Científica de Educomunicación, 22(44), 9-18. https://doi.org/10.3916/C44-2015-01 Dijkers, S. (2015). TeacherCraft: How teachers learn to use Minecraft in their classrooms. Pittsburg: ETC Press. Dominguez, S. (04 de mayo de 2021). Minecraft alcanzó 140 millones de usuarios mensuales y generó ganancias millonarias. SomosXbox. Recuperado el 13 de abril de 2022 de https://www.somosxbox.com/minecraft-
--	--

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	alcanzo140-millones-de-usuarios-mensuales-y-generoganancias-millonarias/899356 Duve Alex, (2020) Consejos y estrategias contra el Burnout docente. https://youtu.be/0LSHfHm7BUY Espeso, P. (2021). Plataformas MOOC imprescindibles y gratuitas para profesores. Educación 3.0. https://www.educaciontrespuntocero.com/formacion/plataformas-moocs-formacion-delprofesorado/ Esteller, V. y Medina E. (2009). Evaluación de cuatro modelos instruccionales para la aplicación de una estrategia didáctica en el contexto de la tecnología. Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación. http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/vol3n1/art5.pdf Fasty (19 de enero 2022). ¿Por cuánto compró Microsoft Minecraft?. Abctech.news. Recuperado el 13 de abril de 2022 de https://abctech.news/por-cuanto-compro-microsoft-minecraft/ Fernández, R. M. J., Angós, U. J. M., y Salvador, O. J.A., (2001). Interfaces de usuario: Diseño de la visualización de la información como medio para mejorar la gestión del conocimiento y los resultados obtenidos por el usuario. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1456152.pdf Fuentes S, D., Hernández S, M.; Para M, I. (2013), El mini video como recurso didáctico en el aprendizaje de materias cuantitativas. RIED. 16(2) pp. 177-192. Garcés R., y Garcés J., (2015) Diseño y construcción de instrumentos de evaluación de aprendizaje y competencias. Editorial REDIFE. García Aretio, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil.
--	---

**Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua**

	RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. García Aretio, L. (1999). Historia de la educación a distancia. Guzmán, T. O., & González-Martínez, J. (2020). Hacia una visión aglutinadora del concepto de PLE. Universitas Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació, (2), 21-37. Hernández, N. (2021). Cómo han cambiado los MOOCs la formación de los docentes. Educación 3.0. https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/como-han-cambiado-moocs-la-formacion-delos-docentes/ Jiménez-Porta, A.M. (2019). Análisis de algunas competencias propiciadas mediante el uso de Minecraft en una muestra de niños mexicanos con y sin dislexia. [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Querétaro]. http://ring.uaq.mx/handle/123456789/1655 Kervin, L. (2016). Powerful and playful literacy learning with digital technologies. Australian Journal of Language & Literacy., 39(1), 64-73. Retrieved from http://web.b.ebscohost.com.libproxy.unitec.ac.nz/ehost/detail/detail?vid=16&sid=fef4486e-acf0-4a51-bbfd3e3d4d8923dc%40sessionmgr2&bdata=JnNpdGU9ZWWhvc3QtbGl2ZSZy29wZT1zaXRl#A N=112725832&db=a9h Levy, P. (2004). Inteligencia Colectiva (por una antropología del ciberespacio). Marín, V. I., Lizana, A., & Salinas, J. (2013). Estudio inicial sobre la percepción del propio PLE por alumnos de grado en pedagogía. In XVI Congreso EDUTEC. Méndez, C. (2013). Diseño e implementación de cursos abiertos masivos en línea (MOOC): expectativas y consideraciones prácticas. RED. Revista de
--	---

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	Educación a Distancia, 36(39), 1-19. http://www.um.es/ead/red/39/mendez.pdf Moreno O, T. (2016). Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje. Reinventar la evaluación en el aula. México, Universidad Cuajimalpa, 2016. Morelli, T. (2015). In-Game Minecraft Quests for Elementary Education. International Journal for Innovation Education and Research, 3(8), 167-174. Retrieved from http://ojs.ijer.net/index.php/ijer/article/view/15 Morer, A. S. (2002). Educación a distancia, educación presencial y usos de la tecnología: una tríada para el progreso educativo. Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa, (15), a024-a024. Núñez, A. (2019). Propuesta de una metodología para el diseño instruccional de Cursos en Línea Masivos y Abiertos [Universidad Autónoma de México]. http://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/1639 Pérez-Sanagustín, M., Maldonado, J. J., & Morales, N. (2016). Estado del arte de adopción de MOOCs en la Educación Superior en América Latina y Europa. MOOC-Maker Construction of Management Capacities of MOOCs in Higher Education, 1. goo.gl/CmskRE Pernías, P., & Luján, S. (2013). Los MOOC: orígenes, historia y tipos. Centro de Comunicación y Pedagogía. http://www.centrocp.com/los-moocorigenes-historia-y-tipos/ Reigeluth, C. M. (1983). Meaningfulness and Instruction: Relating What Is Being Learned to What a Student Knows. Instructional Science. https://www.jstor.org/stable/23368307 Richey, R. C., Fields, D. C. y Foxon, M. (2001). Instructional design competencies: The standards (3.ª ed.). Syracuse, NY: ERIC ClearinghouseRIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 22(1), pp. 221-241. http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.1.22079
--	--

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	Rueda, C. J. A. (2019). Diseño de un Modelo Didáctico para introducir al maestro en el uso de los Mundos Virtuales con fines educativos. https://bit.ly/3kOY8tr Salinas, J. y De-Benito, B. (2020). Construcción de itinerarios personalizados de aprendizaje mediante métodos mixtos. Comunicar, 65(28), 31-42. https://doi.org/10.3916/C65-2020-03 Samperio, M. E. (2018). Habilidades socioemocionales con NeuroSicolIngeniería, de la inteligencia a la conciencia. Fábrica de libros. Sánchez Teruel, David, Robles Bello, Maria Auxiliadora, (2015) Escala de Resiliencia 14 ítems (RS - 14), Propiedades Psicométricas de la Versión en Español, Revista iberoamericana de diagnóstico y evaluación psicológica, ISSN 1135-3848, (2) 40, 103 -113. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6474694 Sharp, L. (2017). The Geology of Minecraft. Teachingscience, 68(1), 14-18. Schamroth, S. (2017). Emotionally Crafted Experiences: Layering Literacies in Minecraft. The Reading Teacher, 70(4), 501-506. https://doi.org/10.1002/trtr.1515 SCOPEO. (2013). SCOPEO Informe No 2 MOOC: Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro. SCOPEO Informe No. 2, 2. http://scopeo.usal.es/wpcontent/uploads/2013/06/scopeoi002.pdf Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital Tabares-Díaz, Yuranny Alejandra, Martínez-Daza, Viviana Alexandra, & Matabanchoy-Tulcán, Sonia Maritza. (2020). Síndrome de Burnout en docentes de Latinoamérica: Una revisión sistemática. Tatnell, D. (2015). More about Minecraft. Retrieved April 14, 2019, from https://davidtatnell.myblog.arts.ac.uk/author/davidtatnell/
--	--

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	Tur, G., Ramírez-Mera, U. y Marín, V. I. (2022). Aprendizaje autorregulado y Entornos Personales de Aprendizaje en la formación inicial docente: percepciones del alumnado y propuestas de herramientas y recursos. Revista complutense de educación, 2022, vol. 33, núm. 1, p. 41-55. https://doi.org/10.5209/rced.71002 Unir, La universidad en internet, (2018) Burnout o el síndrome del profesor quemado, https://youtu.be/Eyl4boiJ_EQ Universidad y Salud, 22(3), 265-279. Epub September 01, 2020. https://doi.org/10.22267/rus.202203.199 UTEID. (2014). Guía metodológica para la planificación, diseño e impartición de MOOCs. http://portal.uc3m.es/portal/page/portal/biblioteca/UTEID/repositorio_documentos/Guia-ProfesorMOOC.pdf Valdés, Godínes; Rudman, Paul y Angel, Rueda Crhistian Jonathan (2021). Aprendizaje significativo a través de entornos digitales inmersivos tridimensionales (EDIT), Querétaro: UAQ. https://bit.ly/2VOErJQ Valdés, C., Rudman, P. y Angel, R. C. J. (2021). Aprendizaje significativo a través de entornos digitales inmersivos tridimensionales (EDIT), Querétaro: UAQ. Varela Carla, Lepe Guadalupe, (2021) Cómo manejar y combatir el síndrome de Burnout, https://youtu.be/7kEcTci-nvo Vázquez Mejía, E., Vite Cisneros, S., Contreras Hernández, S. (2012). Diseño instruccional en la educación a distancia: la importancia y contribución del tecnopedagogo. http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/320/286 Veloza Cano, Héctor, (2020), Neuroresiliencia o cómo pasar de un estrés depresivo a un estrés productivo. https://youtu.be/JQZqdHSevyk.
--	---

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	Villavicencio, L. M. (2004). El aprendizaje autónomo en la educación a distancia. Primer congreso virtual Latinoamericano de educación a distancia (pp. 1-11). Williams, P., Schrum, L., Sangrà, A. (2000), y Guàrdia, L. (2014). Fundamentos del diseño técnicopedagógico en e-learning. Modelos de diseño instruccional. https://docplayer.es/3926746-Modelos-de-diseno-instruccional.html Yurén, C. M. T. (2016). Formación y puesta a distancia, Barcelona: PAIDÓS
--	---