Universidad de Guadalajara

Programa de Estudio por Competencias Profesionales Integradas

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

CENTRO UNIVERSITARIO

Centro Universitario de Ciencias de la Salud

DEPARTAMENTO

Departamento de Ciencias Sociales

ACADEMIA

Pedagogía

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Materiales Curriculares para la Educación Física

Clave de la unidad de aprendizaje:	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Total de horas:	Valor en créditos:	Eje curricular
I8782	24	40	64	6	

Tipo de curso	Modalidad	Nivel en que se ubica	Programa educativo	Prerrequisitos
CT=curso-taller	● Presencial	● Licenciatura	Licenciatura en Cultura Física y Deportes/ 4to a 7mo.	Ninguno

ÁREA DE FORMACIÓN

Básica Particular Selectiva

PERFIL DOCENTE

Maestro en cultura física y deportes o en educación física, con conocimientos en la elaboración e implementación de material didáctico en educación física.

2. COMPETENCIA (S) DEL PERFIL DE EGRESO

Profesionales

Pone en práctica, de manera reflexiva y a partir de sólidos conocimientos científicos, pedagógicos y didácticos, los programas oficiales de educación física considerando las culturas escolares, las características socio económicas del entorno y las necesidades y rasgos de los estudiantes en diferentes niveles educativos.

Socio Culturales

Asume una actitud reflexiva que le permite examinar, en el ejercicio de la profesión, tanto sus propias ideas como las de los otros, ante el conocimiento de las ciencias de la salud y de las ciencias relacionadas con la actividad física y el deporte.

Técnico Instrumentales

Emplea métodos y técnicas para el análisis y la toma de decisiones, en relación con los problemas cotidianos, sociales, laborales y profesionales

3. PRESENTACIÓN

La unidad de aprendizaje Materiales Curriculares para la Educación Física pertenece al área de formación Básica Particular Selectiva del plan de estudios de la Licenciatura. Tiene una carga horaria de 64 horas (24 horas teóricas y 40 horas prácticas) y un valor curricular de 6 créditos.

Su propósito es desarrollar en el estudiantado una comprensión integral de los materiales curriculares en Educación Física y de su función dentro del currículo escolar. Su objeto de estudio se centra en el diseño, elaboración y evaluación de materiales curriculares, orientados a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física mediante propuestas contextualizadas, innovadoras e inclusivas. Asimismo, promueve el desarrollo de acciones pedagógicas que favorezcan la cultura de paz, la inclusión, la equidad y la sostenibilidad, en concordancia con las necesidades educativas y sociales actuales.

Como parte del área de formación Básica Particular Selectiva, esta unidad de aprendizaje tiene vinculación con la unidad de aprendizaje I8759 Teoría y Desarrollo Curricular de la Educación Física, cuyo objeto de estudio consiste en el diseño de programaciones de Educación Física a partir del análisis de los modelos curriculares vigentes, así como del plan y los programas de estudio de la Educación Básica. Los aprendizajes adquiridos en dicha unidad constituyen el fundamento para el diseño de materiales curriculares pertinentes y alineados con las finalidades educativas.

De igual manera, mantiene una estrecha articulación con Pedagogía y Didáctica de la Educación Física, ya que favorece la selección, justificación y aplicación de estrategias de enseñanza, estructuras organizativas y procedimientos de gestión de la clase acordes con las competencias por desarrollar y las características de los contextos educativos.

Asimismo, se vincula con Metodología de la Educación Física, en la que el estudiantado integra conocimientos, procedimientos y técnicas didácticas para planificar e implementar estrategias de enseñanza que promuevan aprendizajes significativos de manera sistemática y contextualizada.

Finalmente, los saberes construidos en esta unidad se consolidan en las Prácticas Supervisadas en Educación Física de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato, espacios formativos en los que el estudiantado diseña, adapta y aplica materiales curriculares con fundamento científico, pedagógico y didáctico, en congruencia con los programas oficiales de Educación Física, las características de las culturas escolares, las condiciones socioeconómicas del entorno y las necesidades e intereses del alumnado en los distintos niveles educativos.

4. UNIDAD DE COMPETENCIA

Diseña diferentes tipos de materiales curriculares para las sesiones de educación física en los diversos niveles educativos atendiendo a la diversidad de contextos y situaciones.

5. SABERES

Prácticos	Teóricos	Formativos

• Selecciona, adapta y utiliza materiales curriculares pertinentes para la enseñanza de los diferentes contenidos de la Educación Física, considerando las características del contexto, el nivel educativo, la diversidad del alumnado y los propósitos de aprendizaje. • Diseña, elabora y evalúa materiales curriculares impresos, digitales, alternativos y reciclados que favorezcan el desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas, estilos de vida saludables y aprendizajes significativos. • Diseña ambientes de aprendizaje innovadores mediante la integración de recursos didácticos, tecnológicos y estrategias metodológicas acordes con los principios de la Educación Física. • Emplea tecnologías digitales, plataformas educativas, recursos multimedia e Inteligencia Artificial como apoyo para la planificación, elaboración, implementación y evaluación de materiales curriculares. • Implementa y evalúa materiales curriculares mediante prácticas simuladas y experiencias de laboratorio, valorando su pertinencia, funcionalidad, seguridad e impacto en el aprendizaje. • Utiliza el pensamiento crítico, la reflexión pedagógica y la toma de decisiones fundamentadas para seleccionar, diseñar, elaborar y adaptar	• Explica los fundamentos conceptuales, pedagógicos e históricos de los materiales curriculares como mediadores del proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Física. • Analiza la evolución, clasificación, funciones e importancia de los materiales curriculares, identificando sus posibilidades de aplicación en diversos contextos educativos. • Comprende los criterios pedagógicos, didácticos, técnicos, de seguridad, inclusión y sostenibilidad para la selección, diseño, elaboración y utilización de materiales curriculares. • Reconoce las características, ventajas y limitaciones de los materiales convencionales, alternativos, reciclados, impresos y digitales empleados en Educación Física. • Comprende los fundamentos del diseño de ambientes de aprendizaje y de secuencias didácticas para favorecer experiencias educativas significativas. • Analiza las aplicaciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), plataformas digitales e Inteligencia Artificial como recursos para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación en Educación Física. • Identifica los principios éticos y legales	• Asume una actitud crítica, reflexiva y propositiva frente a las distintas perspectivas pedagógicas para construir criterios propios sustentados en evidencia científica. • Trabaja de manera colaborativa, mostrando responsabilidad, liderazgo, comunicación efectiva y disposición para el logro de objetivos comunes. • Manifiesta iniciativa, creatividad e innovación en el diseño, elaboración y mejora continua de materiales curriculares y ambientes de aprendizaje. • Valora y respeta la diversidad, promoviendo prácticas inclusivas que atiendan las diferentes características, necesidades e intereses del alumnado. • Participa activamente en las actividades académicas, demostrando compromiso, autonomía y disposición para el aprendizaje permanente. • Promueve el uso responsable, ético y seguro de los materiales curriculares, las tecnologías digitales y la Inteligencia Artificial, respetando los principios de integridad académica y protección de datos. • Actúa con responsabilidad social y ambiental, incorporando criterios de sostenibilidad en la selección, reutilización y

materiales curriculares, justificando su uso con base en criterios didácticos, inclusivos, sostenibles y éticos. ● Diseña estrategias de evaluación y portafolios digitales de evidencias que permitan documentar y valorar el proceso de aprendizaje y la efectividad de los materiales utilizados.	relacionados con el uso responsable de las tecnologías digitales y la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo.	elaboración de materiales didácticos. ● Favorece una cultura de paz mediante el diálogo, la colaboración, la empatía y el respeto en la interacción con compañeros, docentes y comunidad educativa. ● Desarrolla el pensamiento crítico, la metacognición y la capacidad de autoevaluación para fortalecer su práctica profesional y la toma de decisiones fundamentadas en el conocimiento científico y pedagógico.

6. CONTENIDO TEÓRICO-PRÁCTICO

Temas	Detalles del tema
1. Materiales curriculares para la Educación Física 1.1. Evolución histórica de los materiales curriculares. 1.2. Conceptualización, funciones e importancia. 1.3. Clasificación de los materiales curriculares. 1.4. Criterios para la selección, diseño y elaboración de materiales. 1.5. Materiales convencionales, alternativos, reciclados y digitales. 1.6. Seguridad, inclusión y sostenibilidad en el uso de materiales.	Se revisa la evolución histórica, conceptualización y clasificación de los materiales curriculares en Educación Física, analizando los criterios de selección, diseño y elaboración de materiales convencionales, alternativos, reciclados y digitales, bajo principios de inclusión y sostenibilidad.
2. Diseño de ambientes de aprendizaje 2.1. Planeación didáctica para la Educación Física. 2.2. Diseño de secuencias didácticas y ambientes de aprendizaje. 2.3. Adaptación de materiales a diferentes niveles y contextos educativos. 2.4. Implementación y evaluación de materiales curriculares.	Se desarrolla la planeación didáctica para el diseño de secuencias y ambientes de aprendizaje, adaptando los materiales a distintos niveles y contextos educativos, así como su implementación y evaluación en situaciones reales de enseñanza.
3. Innovación y tecnologías aplicadas a la Educación Física 3.1. TIC, TAC y recursos digitales para la Educación Física. 3.2. Plataformas digitales y portafolio de evidencias. 3.3. Inteligencia Artificial como apoyo al diseño y evaluación de materiales.	Se analizan las TIC y TAC como recursos digitales para la Educación Física, el uso de plataformas para documentar evidencias mediante portafolio, y el papel de la Inteligencia Artificial en el diseño y evaluación de

3.4. Uso ético y responsable de las tecnologías 4. Laboratorio vivencial de materiales curriculares 4.1. Diseño e implementación de materiales curriculares. 4.2. Organización de ambientes de aprendizaje. 4.3. Presentación de proyectos y práctica simulada. 4.4. Reflexión y evaluación de la intervención docente.	materiales, con énfasis en su uso ético y responsable. Los estudiantes diseñan e implementan materiales curriculares, organizan ambientes de aprendizaje y presentan sus proyectos en práctica simulada, cerrando con una reflexión crítica sobre su intervención docente

7. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE POR CPI

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje se desarrollan bajo un enfoque de Competencias Profesionales Integradas, privilegiando metodologías activas que favorecen el aprendizaje significativo, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la innovación didáctica y el compromiso con la sostenibilidad. Las actividades integran escenarios presenciales y virtuales mediante el uso de plataformas digitales, herramientas tecnológicas y experiencias prácticas que permiten al estudiante aplicar los conocimientos en contextos reales de la Educación Física.

Aprendizaje basado en evidencias

El estudiante integra un portafolio digital de evidencias mediante la plataforma institucional, en el que documenta de manera sistemática las actividades desarrolladas durante el curso. Este portafolio incorpora tareas, prácticas, análisis, materiales diseñados, reflexiones, reportes y productos académicos que evidencian la movilización de conocimientos, habilidades, actitudes y valores en diferentes contextos de intervención profesional.

El profesor orienta el proceso mediante retroalimentación continua, criterios de evaluación previamente establecidos y seguimiento permanente al desempeño del estudiante, favoreciendo la autoevaluación, la coevaluación y la mejora continua.

Aprendizaje basado en el pensamiento crítico y la reflexión

Con el propósito de fortalecer la conciencia ambiental y la responsabilidad social, el docente promueve el análisis crítico del uso de los materiales curriculares en Educación Física y su impacto en el medio ambiente.

Los estudiantes analizan recursos audiovisuales sobre sostenibilidad y sustentabilidad desarrollados por el Centro Universitario, realizan la medición de su huella ecológica mediante la herramienta correspondiente y reflexionan sobre las implicaciones ambientales derivadas de sus hábitos de consumo y del uso de materiales didácticos.

Posteriormente, mediante la estrategia de debate académico, organizados en dos grupos, argumentan posturas fundamentadas acerca del impacto del desarrollo tecnológico y del uso de materiales en Educación Física, apoyándose en literatura científica y fuentes confiables. La discusión gira en torno a preguntas como:

- ¿Qué acciones pueden implementarse para disminuir el impacto ambiental?
- ¿Cómo favorece o limita el uso de materiales curriculares el cuidado del medio ambiente?

- ¿Qué estrategias pueden desarrollarse desde el contexto educativo para promover una Educación Física sustentable?

Como evidencia integradora, cada estudiante elabora una reflexión crítica en la que analiza los resultados obtenidos, argumenta su postura y propone alternativas de intervención orientadas al desarrollo sostenible.

Aprendizaje basado en problemas (ABP)

A partir del planteamiento de situaciones problemáticas contextualizadas en los diferentes niveles educativos, los estudiantes identifican necesidades relacionadas con la selección, diseño, elaboración e implementación de materiales curriculares para la Educación Física.

Mediante el análisis de información científica, normativa y pedagógica, los equipos diseñan propuestas de solución considerando las características del contexto escolar, la población participante, los recursos disponibles y los principios de inclusión, seguridad y sostenibilidad.

Las propuestas son implementadas mediante prácticas simuladas donde los estudiantes ponen en funcionamiento los materiales elaborados, evalúan su pertinencia didáctica y reflexionan sobre su eficacia.

Como evidencia de aprendizaje elaboran un reporte técnico que incluye:

- Diagnóstico del problema.
- Fundamentación teórica.
- Planeación didáctica.
- Descripción de los materiales elaborados.
- Implementación de la práctica.
- Análisis crítico de resultados.
- Reflexión profesional.

El profesor funge como facilitador del proceso, promoviendo la argumentación, la toma de decisiones fundamentadas y la retroalimentación continua.

Aprendizaje colaborativo y desarrollo de competencias digitales

Los estudiantes desarrollan exposiciones colaborativas sobre los diferentes tipos de materiales curriculares utilizados en Educación Física, analizando sus características, aplicaciones didácticas, ventajas, limitaciones e impacto en distintos contextos educativos.

Posteriormente, organizados en equipos, diseñan una propuesta innovadora que incorpora Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en Educación Física. La propuesta deberá sustentarse en fundamentos pedagógicos y científicos, considerando la inclusión, la accesibilidad y la innovación educativa.

Durante las presentaciones se favorecen procesos de coevaluación, discusión académica y retroalimentación grupal que fortalecen las competencias comunicativas, el trabajo colaborativo y la capacidad argumentativa.

Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)

Los estudiantes desarrollan un proyecto integrador dirigido al diseño de un ambiente de aprendizaje para la Educación Física utilizando materiales curriculares elaborados o adaptados de

acuerdo con las necesidades específicas del alumnado y las características del contexto sociocultural.

El proyecto comprende las siguientes fases:

- Diagnóstico de necesidades.
- Fundamentación teórica.
- Diseño del ambiente de aprendizaje.
- Elaboración o adaptación de materiales curriculares.
- Planeación didáctica.
- Implementación mediante laboratorio vivencial.
- Evaluación de resultados.
- Reflexión sobre la intervención realizada.

Durante el **Laboratorio Vivencial**, los equipos implementan su propuesta con el grupo, documentando la experiencia mediante una ficha técnica en la que justifican la selección de materiales, los criterios pedagógicos utilizados, las adaptaciones realizadas y la pertinencia de las actividades diseñadas.

La evaluación considera la calidad del proyecto, la creatividad, la innovación, la viabilidad de la propuesta, la fundamentación teórica, la capacidad de intervención y la reflexión crítica sobre los resultados obtenidos.

En cada programa se deberá incluir la leyenda: “Se anexa el apartado de planeación e instrumentación didáctica, en el que se detallan las estrategias y las actividades de enseñanza y de aprendizaje (técnicas, actividades no presenciales, estudio autodirigido, entre otras), así como recursos y materiales didácticos, laboratorios, uso de las TIC u otros contextos de desempeño.”

8. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE POR CPI

Evidencias de aprendizaje que corresponden a los saberes prácticos	Criterios de desempeño	Contexto de aplicación	Calificación
- **Portafolio digital** en plataforma Classroom	- Los productos académicos cumplen con los criterios establecidos para cada actividad; incluyen identificación de la actividad, nombres de los integrantes cuando corresponda, referencias bibliográficas en formato APA 7.ª edición, redacción académica, fundamentación teórica, análisis crítico y entrega oportuna.	- En ambientes presenciales y virtuales, mediante el trabajo individual y colaborativo en distintos niveles educativos y contextos de intervención profesional, fortaleciendo habilidades de comunicación, investigación y trabajo en equipo.	20%
- **Debate académico** sobre el impacto ambiental del uso de los materiales curriculares en Educación Física.	- Investiga información proveniente de fuentes científicas y confiables sobre el impacto ambiental del uso de materiales curriculares en Educación Física. Argumenta de manera crítica y	- En espacios de discusión académica donde el estudiante desarrolla pensamiento crítico, argumentación, análisis ético y conciencia ambiental aplicables al ejercicio profesional.	10%

	fundamentada su postura durante el debate, respeta las opiniones de sus compañeros y elabora una reflexión escrita en la que analiza alternativas para promover prácticas sostenibles desde el ámbito educativo.		
- **Infografía** sobre la clasificación de los materiales curriculares en Educación Física.	- Presenta de manera organizada las diferentes clasificaciones de los materiales curriculares con base en autores especializados. Integra conceptos relevantes, características, aplicaciones didácticas y argumenta la vigencia y utilidad de cada clasificación en la práctica profesional, utilizando recursos gráficos y digitales de calidad.	- En actividades de análisis, síntesis y comunicación visual del conocimiento para apoyar los procesos de enseñanza - aprendizaje en Educación Física.	10%
- **Propuesta** de integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en Educación Física.	- Diseña una propuesta innovadora que integra las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física. Presenta coherencia entre diagnóstico, objetivos, fundamentación, estrategias, recursos, actividades y evaluación; demuestra creatividad, pertinencia pedagógica, viabilidad de implementación y sustento teórico. Defiende la propuesta mediante una presentación oral argumentada.	- En contextos educativos de educación básica, media superior y superior, favoreciendo la innovación pedagógica, el uso pertinente de recursos digitales y el desarrollo de competencias profesionales docentes.	20%
- **Diseño e implementación de materiales** curriculares para Educación Física.	- Diseña y elabora al menos tres materiales curriculares originales (entrevistas, folletos, videos, instrumentos de evaluación, planificaciones, unidades didácticas, planes de clase, material didáctico u otros).	-En prácticas simuladas o escenarios reales de intervención educativa donde el estudiante demuestra competencias para planear, implementar, evaluar e innovar mediante el uso de materiales curriculares pertinentes a diferentes niveles educativos.	20%
- **Laboratorio vivencial** de	Presenta la planeación didáctica correspondiente, implementa los materiales en	- En laboratorios vivenciales, exposiciones académicas, ferias o foros institucionales de la Licenciatura en Cultura Física y	20%

materiales curriculares.	una práctica simulada o real, documenta el proceso mediante evidencia audiovisual y elabora un reporte técnico que incluye fundamentación, descripción del proceso, análisis de resultados, reflexión crítica sobre su funcionalidad, posibilidades de aplicación y propuestas de mejora.	Deportes, aplicando los materiales curriculares en escenarios reales de aprendizaje.	

9. ACREDITACIÓN

Los resultados de las evaluaciones se expresarán en una escala de 0 a 100, utilizando números enteros, y la calificación mínima aprobatoria será de 60.

Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado de la evaluación en el periodo ordinario, deberá estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades.

El máximo de faltas de asistencia que se pueden justificar a un alumno (por enfermedad; por el cumplimiento de una comisión conferida por autoridad universitaria o por causa de fuerza mayor justificada) no excederá del 20% del total de horas establecidas en el programa.

Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, debe estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente; haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente y tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades.

10. REFERENCIAS Y RECURSOS DE ACCESO ABIERTO

REFERENCIAS BÁSICAS

1.Ali, S. K. B. S., & Zahidi, M. A. B. (2014). Teachers' planning and preparation of teaching resources and materials in the implementation of Form 4 Physical Education curriculum for physical fitness strand. Türk Spor ve Egzersiz Dergisi, 16(1), 67-71.
2. Blandez, J. (2000). Programaciones de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje, Barcelona, España: INDE.
3. Fernández, J. C. (1997). Los materiales didácticos de educación física, Sevilla, España: WANCEULEN.
4. Iglesias, M. (2008). Observación y Evaluación del Ambiente de Aprendizaje en Educación Infantil: Dimensiones y variables a considerar. Revista Iberoamericana de Educación, (47), pp.49- 70. Recuperado de: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen03/diseno_prog_ambientes_aprend/unidad_ 2/Observ_y_eval_del_amb_de_aprend_eneduc_infantil_RIE_Iglesias.pdf
5. Davis, J; Peiró, C; Pere, J. (2008). Los materiales curriculares impresos en educación física: clasificación, usos e investigación. Movimiento, VII (15), pp. 119-136. Recuperado de: https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/viewFile/61393/37406
6. Guzey, S. S., Moore, T. J., & Harwell, M. (2016). Building up STEM: An analysis of teacherdeveloped engineering design-based STEM integration curricular materials. Journal of Pre-College Engineering Education Research (J-PEER), 6(1), 2.
7. Jardi, C. (2000). 1000 ejercicios y juegos con material alternativo, Paidotribo: Barcelona.
8. Marzano, R. (1997). Dimensiones del aprendizaje, ITESO: Guadalajara.
9. Molina, A. (2004). Un estudio sobre los materiales curriculares impresos en Educación Física:

implicaciones para la formación del profesorado. Movimiento, 10 (1), pp. 41-70 Recuperado de: http://ocw.um.es/gat/contenidos/palopez/efs2012/contenidos/Uso_materiales_curriculares.pdf 10. Méndez A. (2003). Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física, Barcelona, España: Paidotribo. 11. Perkins, D. (2000). La escuela inteligente, SEP, México: GEDISA. 12. Vaillant Alcalde, D., Rodríguez Zidán, E., & Bernasconi Piñeyrúa, G. (2017). Modalidad MOOC para educación media básica: enseñanzas de una experiencia. Perfiles educativos, 39(156), 103- 118

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

1. Alías García, A. (2020). Tecnologías para la formación de profesionales en educación. Tecnologías para la formación de profesionales en educación, 1-335.
2. Barros Fonseca, A. (2015). Proyectos socioacadémicos: la práctica de la responsabilidad social en el ISECENSA. En: Universitas 14. Enero/Junio. Pp. 99-123. 3. Benítez, M. Á. C. Tecnología de la información y Comunicación en Educación física: Aproximaciones a la formación docente.
4. Colombo, G., (2016). Violencia escolar y convivencia escolar: descubriendo estrategias en la vida cotidiana escolar. Revista Argentina de Sociología, vol. 8-9, núm. 15-16, pp. 81- 104. Consejo de Profesionales en Sociología. Buenos Aires, Argentina.
5. Contreras, O. (1998). Didáctica de la educación física, un enfoque constructivista, Barcelona, España: INDE.
6. Fernández, J.M. (2000). La educación física hacia el siglo XXI. Tándem Didáctica de la Educación Física n.1
7. Hernández, N. S., Martos-Garcia, D., & Navajas, A. L. (2017). Las mujeres en los materiales curriculares: el caso de dos libros de texto de Educación Física. Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (32), 140-145.
8. Leonard, A. (2010). La historia de las cosas. De cómo nuestra obsesión por las cosas está destruyendo el planeta, nuestras comunidades, y nuestra salud y una visión del cambio. Argentina: Fondo de Cultura Económica.

9. Pérez, J., Cultura de paz y resolución de conflictos: la importancia de la mediación en la construcción de un estado de paz. Ra Ximhai, vol. 11, núm. 1, enero-junio, 2015, pp. 109-131. Universidad Autónoma Indígena de México. El Fuerte, México. 10. Rosales, A. S., & González, G. T. (2018). Las representaciones y prácticas docentes acerca de los materiales curriculares. Cambios y permanencias. Universitas Psychologica, 17(5), 1-11.

11. Santos, L; Fernández J. (2012). Uso pedagógico de un blog: Un proyecto de investigación acción en la materia de educación física en educación secundaria. EDUTEC. 42, pp. 1-14 Recuperado de: http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/349/88
12. Segrave, S., & Holt, D. (2003). Contemporary learning environments: designing e-learning for education in the professions. Distance Education, 24(1), 7-24.

13. Sotomayor, J., y García, F. (2017). Metodología de la investigación desde la responsabilidad social universitaria. México: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Links: https://inefc.gencat.cat/es/inefc/recerca_i_doctorat/oficina-projectes/projectes-inefc/fomentarinclusio-social/curs-mooc/
https://www.educaciontrespuntocero.com/formacion/plataformas-moocs-formacion-del-profesorado/

RECURSOS DE ACCESO ABIERTO

En formato APA, referir los materiales disponibles en línea sin costo alguno para consultar, descargar, copiar, distribuir, imprimir, buscar o enlazar sin restricciones o conflicto con derechos de autor (por ejemplo: videos, podcast, audiolibros, plataformas digitales…).

Elaborado por:	**Evaluado y actualizado por:**
Dra. María Elena Vargas Hernández Dra. Maritza Alvarado Nando	Dra. Maritza Alvarado Nando Dra. María Elena Vargas Hernández Mtro. Francisco Javier Chávez Alvarado Mtro. René Gerardo Nuño Torres Mtro. Carlos Alberto Vázquez Guerrero
Fecha de elaboración:	**Fecha de última actualización aprobada por la Academia:**
Julio del 2024.	Agosto 2026