



Programa de estudio

Datos generales

0. Área Académica

HUMANIDADES

1. Programa educativo

PEDAGOGÍA

2. Facultad

SISTEMA DE ENSEÑANZA ABIERTA

3. Código

4. Nombre de la experiencia educativa

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

5. Área curricular

5.1 Básica general	5.2. Iniciación a la disciplina	5.3. Disciplinar X	5.4. Terminal	5.5. Electiva
--------------------	---------------------------------	-----------------------	---------------	---------------

6. Área de conocimiento.

DISCIPLINAR

7. Academia(s)

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN

8. Requisito(s)

8.a. Prerrequisito(s): Computación Básica

8.b. Correquisito(s):

9. Modalidad

Curso-Taller

10. Características del proceso de enseñanza aprendizaje

10.1 Individual	10.2 Grupal XXXX	10.2.1 Número mínimo: 15
		10.2.2 Número máximo: 40

11. Número de horas de la experiencia educativa

11.1 Teóricas: 4

11.2 Prácticas:

12. Total de créditos

13. Total de horas

14 Equivalencias

60

Ninguna

15. Fecha de elaboración y/o modificación

9 y 10 de Julio 2009

16. Fecha de aprobación

17. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Samuel Jiménez Abad

18. Perfil del docente

Licenciado en Pedagogía, Informática, Sistemas o área afín, con experiencia docente mínima de 5 años, con cursos del MEIF relacionados con esta experiencia educativa.

19. Espacio

19.1. Institucional

19.2. Interinstitucional xxxxxxxx

20. Relación disciplinar

Interdisciplinar.

21. Descripción mínima

La Experiencia Educativa de Nuevas Tecnologías en Educación forma parte del Área de formación disciplinar del Plan de Estudios de la Licenciatura en Pedagogía en su modalidad de curso-taller, con un total de 4 horas a la semana, distribuidos en 2 horas teóricas y 2 horas prácticas. Los contenidos temáticos se establecen en torno a la conceptualización y aplicación de la tecnología educativa en sus diferentes ramas y aplicaciones.

22. Justificación

La Experiencia Educativa de Nuevas Tecnologías de información y comunicación en la Educación pretende proporcionar al pedagogo las herramientas necesarias para la aplicación y el diseño de propuestas educativas encaminadas a fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje

23. Objetivos generales

El estudiante analiza las características de las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicadas con un enfoque pedagógico-comunicacional en el ámbito educativo propiciando así actitudes y valores favorables a las nuevas tecnologías en educación, tales como: respeto, tolerancia, apertura al diálogo, escuchar con atención, responsabilidad entre otros.

24. Articulación de los ejes

Se llevarán a cabo asesorías individuales y grupales para el desarrollo del servicio social, realizando transferencia de conocimientos adquiridos durante su formación académica, aplicando soluciones alternativas con responsabilidad, con rigor científico, y respeto por el otro y lo otro con lo que se relaciona

25. Unidades

25.1. UNIDAD I : ANTECEDENTES DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS		25.2. Duración: _____	
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
El alumno conocerá los antecedentes básicos de las nuevas tecnologías, así como el impacto que estas han tenido en las actividades y roles de la sociedad desde su aparición, enfocando de lo general a lo particular del ámbito educativo.	Antecedentes de las nuevas tecnologías de información comunicación Impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad y en la educación. Generación N Nuevos roles del docente y el alumno con la aplicación de nuevas tecnologías. Conceptos Básicos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Análisis. ● Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. ● Argumentación. ● Integración de saberes ● Comparación ● Construcción de soluciones. ● Deducción de información. ● Discriminación de ideas ● Generalización de ideas ● Inferencia ● Juicio ● Meta cognición ● Planeación de trabajo ● Relación ● Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apertura ▪ Autocritica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interés por el otro ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje: definición de objetivos de aprendizaje. Preguntas, exponer el programa, presentación información		De enseñanza: Exposición de motivos y metas,	
25.8. Recursos educativos			
Programa de la experiencia educativa Lap top, conexión a Internet, cañón, pintarrón, plumón. Foros virtuales			
25.9. Evaluación			
Elaboración del programa un mapa conceptual individual.			

25.1. UNIDAD II : MODALIDADES EDUCATIVAS		25.2. Duración: _____	
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
El alumno analizará las diversas modalidades educativas de la actualidad y el papel que las nuevas tecnologías juegan en cada una de estas.	<p>Educación Escolarizada</p> <p>Educación Abierta</p> <p>Educación en Línea</p> <p>Educación Virtual</p> <p>Educación a Distancia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis. • Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. • Argumentación. • Integración de saberes • Comparación • Construcción de soluciones. • Deducción de información. • Discriminación de ideas • Generalización de ideas • Inferencia • Juicio • Metacognición • Planeación de trabajo • Relación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apertura ▪ Autocrítica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interés por el otro ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje: Elaboración de investigaciones, conclusiones, resumen, lluvia de ideas.		De enseñanza: Exposición, seguimiento de investigaciones, dirección de acciones, facilitación de referencias de información	
25.8. Recursos educativos			
<p>Programa de la experiencia educativa</p> <p>Película educativa.</p> <p>Lap top, conexión a Internet, pizarrón , plumón.</p> <p>Chat educativo</p>			
25.9. Evaluación			
Cuadro Comparativo, Mapa Mental			

25.3. UNIDAD III: HERRAMIENTAS WEB			25.2. Duración 5 horas presenciales
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
El alumno examinará algunas herramientas web que en su aplicación educativa permiten la diversificación en el acceso y tratamiento de información, propiciando así la generación de conocimiento significativo en base a la práctica y experiencia.	LMS Internet 2 WIKI EMINUS Redes Sociales Aula de Medios	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis. • Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. • Argumentación. • Integración de saberes • Comparación • Construcción de soluciones. • Deducción de información. • Discriminación de ideas • Generalización de ideas • Inferencia • Juicio • Metacognición • Planeación de trabajo • Relación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apertura ▪ Autocritica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interes por el otro ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje:		De enseñanza:	
25.8. Recursos educativos			
Programa de la experiencia educativa Lap top, cañón, conexión a Internet, pintarrón , plumón. Debate Virtual			
25.9. Evaluación			

25.4. UNIDAD IV: HERRAMIENTAS ELECTRONICAS			25.2. Duración _____
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
El alumno evaluará en base a la interacción con diversas herramientas electrónicas que proveen variados accesos a información documentada a la forma tradicional.	Libros Electrónicos Audio-Libros Biblioteca Electrónico Biblioteca Virtual Biblioteca Digital	<ul style="list-style-type: none"> ● Análisis. ● Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. ● Argumentación. ● Integración de saberes ● Comparación ● Construcción de soluciones. ● Deducción de información. ● Discriminación de ideas ● Generalización de ideas ● Inferencia ● Juicio ● Metacognición ● Planeación de trabajo ● Relación ● Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apertura ▪ Autocritica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interes por el otro ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje:		De enseñanza:	
25.8. Recursos educativos			
Programa de la experiencia educativa Lap top, conexión a Internet, pizarrón , plumón.			
25.9. Evaluación			

25.5. UNIDAD V: Proyectos Tecnológicos Educativos		25.2. Duración	
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
El alumno analizará proyectos tecnológicos educativos que han impactado de manera significativa la práctica educativa en base a sus propuestas innovadoras y de múltiples aplicaciones.	EDUSAT Enciclomedia Proyecto Vasconcelos Universidades Virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis. • Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. • Argumentación. • Integración de saberes • Comparación • Construcción de soluciones. • Deducción de información. • Discriminación de ideas • Generalización de ideas • Inferencia • Juicio • Metacognición • Planeación de trabajo • Relación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apertura ▪ Autocrítica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interés por el otro ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje:		De enseñanza:	
25.8. Recursos educativos			
Programa de la experiencia educativa Lap top, conexión a Internet, pizarrón , plumón.			
25.9. Evaluación			

26. Evaluación

26.1. Técnicas	26.2. Criterios	26.3. Porcentaje
Tareas	Actividades propuestas por el docente a realizar en tiempo y forma, atendiendo las especificaciones consideradas por el mismo.	30%
Participaciones en clase	Interacciones dentro del aula por parte del alumno solicitadas o no por el docente y que aporten elementos, información, etc., que coadyuven a la generación del conocimiento.	20%
Examen Escrito Parcial	Actividad evaluadora que permita conocer el avance parcial de los alumnos y su comprensión total sobre los temas vistos anteriormente a este.	15%
Proyecto Final	Documento a realizar por el alumno en base a las consideraciones del docente que permitan mostrar los conocimientos obtenidos a lo largo del curso y la aplicación de los mismos en el campo educativo competente.	35%
Total		100%

27. Acreditación

Para acreditar es requisito indispensable cumplir con cada uno de los criterios de evaluación.

28. Fuentes de información

28.1. Básicas

--

28.2. Complementarias

--