



Programa de experiencias educativas

Formato



Programa de estudio

1.-Área académica

Económico – Administrativo

2.-Programa educativo

Licenciatura en Sistemas Computacionales Administrativos
--

3.-Dependencia/Entidad académica

Contaduría y Administración

4.- Código

5.-Nombre de la Experiencia educativa

6.- Área de formación

		6.- Área de formación	
		principal	secundaria
	Diseño, Desarrollo e Implementación de proyectos en Tecnología Educativa	Terminal(optativa)	

7.-Valores de la experiencia educativa

Créditos	Teoría	Práctica	Total horas	Equivalencia (s)
6	2	2	4	

8.-Modalidad

9.-Oportunidades de evaluación

Curso- Taller	ABGHJK= Todas
---------------	---------------

10.-Requisitos

Pre-requisitos	Co-requisitos

11.-Características del proceso de enseñanza aprendizaje

Individual / Grupal	Máximo	Mínimo
Grupal	40	20

12.-Agrupación natural de la Experiencia educativa (áreas de conocimiento, academia, ejes, módulos, departamentos)

TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y COMUNICACIONES	LGACs de los cuerpos académicos de la región.
---	---

14.-Fecha

Elaboración	Modificación	Aprobación
5 de Mayo 2011		16 de Mayo 2011

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

MCC. Agustín Lagunes Dominguez, M.E. Patricia Arieta Melgarejo, MA. Daniel López Lunagómez

16.-Perfil del docente

Licenciado en Sistemas Computacionales Administrativos , Licenciado en Sistemas, Ingeniero en Sistemas, Licenciado en Informática o equivalente con estudios de posgrado en el área de sistemas, con experiencia docente mínima de dos años y experiencia profesional mínima de 3 años en el área de análisis y desarrollo de sistemas. Adicionalmente que sea integrante o colaborador activo en el Cuerpo Académico y las líneas de investigación donde se ubica esta experiencia educativa.

17.-Espacio

Institucional.

18.-Relación disciplinaria

Multidisciplinaria

19.-Descripción

Esta experiencia educativa es de 2 horas teóricas, 2 prácticas y 6 créditos. La experiencia educativa muestra como se debe diseñar, desarrollar e implementar un proyecto de tecnología educativa. Se evaluara mediante un proyecto final, así como con sus investigaciones y participaciones.

20.-Justificación

Hoy en día la tecnología es una herramienta muy importante dentro de la educación, las instituciones de educación superior están recurriendo a generar sus propios materiales educativos, los podcasts, screencast, el audio y el video son comunes en la vida universitaria, solo que es necesario investigar y evaluar los modelos que nos permiten elaborar tales elementos.

Una vez hecho esto, se hace imperante diseñar, desarrollar e implementar proyectos de tecnología educativa que garanticen el aprendizaje de los estudiantes.

Las nuevas tecnologías de comunicación e información han propiciado el incremento de nuevas modalidades dentro de la educación, pero también han evidenciado la necesidad de una capacitación que permita a quienes recién se acercan a estas modalidades, adquirir las herramientas necesarias para el diseño de proyectos y la producción de materiales didácticos en los diversos soportes tecnológicos.

La incorporación de estas innovaciones tecnológicas en el ámbito laboral en general y el educativo, exige actualización permanente y adquisición de nuevas habilidades para que el desempeño profesional de respuesta al escenario de la globalización y retos futuros de la educación.

21.-Unidad de competencia

El estudiante diseña, desarrolla e implementa un proyecto de tecnología educativa apegado a los modelos y lineamientos de diseño instruccional de manera responsable, honesta y dedicación.

22.-Articulación de los ejes

En esta EE el alumno adquiere conocimientos para comprender la relevancia de la tecnología y la innovación como requisitos indispensables para el mejoramiento de la calidad educativa,(teóricos) desarrollando proyectos de software útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje,(heurísticos) en el cual se fomente el trabajo en equipo, la colaboración, creatividad y el compromiso.(axiológicos)

23.-Saberes

Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a los tres principales paradigmas aplicables al desarrollo de un proyecto en tecnología educativa • El paradigma del aula tradicional y su extensión con el uso de tecnología educativa. • El paradigma sistémico y su aplicación en el aprendizaje individualizado o independiente. • El paradigma postmodernista: el énfasis en la interacción del alumno y el aprendizaje activo combinado con la autoreflexión y la discusión. • Tres enfoques de diseño de cursos: el enfoque solitario, el enfoque tradicional en equipo y el del grupo de especialistas internacionales en constante cambio. • Distribución e implantación de un proyecto en tecnología educativa: infraestructura necesaria, tutorío remoto, consejería y evaluación • Diseño y Gestión de Entornos Virtuales <ul style="list-style-type: none"> • Diseño y Viabilidad de Proyectos • Producción y Integración de Imagen, Audio y Vídeo Digital • Tecnoética • 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña un proyecto de tecnología educativa • Desarrolla un proyecto de tecnología educativa • Implementa un proyecto de tecnología educativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración • Compromiso • Creatividad • Disciplina • Iniciativa • Respeto • Responsabilidad • Tolerancia • Tenacidad • Apertura • Honestidad

24.-Estrategias metodológicas

De aprendizaje	De enseñanza
<ul style="list-style-type: none">• Búsqueda de fuentes de información en bases de datos virtuales y libros• Lectura , síntesis e interpretación• Análisis, discusión de casos y discusiones grupales en torno de los mecanismos seguidos para aprender de las dificultades encontrada.• Mapas conceptuales• Aprendizaje basado en problemas• Resúmenes• Organizadores previos• Preguntas intercaladas	<ul style="list-style-type: none">• Método del caso• Mapas mentales, conceptuales y redes semánticas.• Resúmenes• Lectura comentada• Dirección de prácticas• Exposición con apoyo tecnológico variado• Debates• Preguntas intercaladas• Analogías

25.-Apoyos educativos

Materiales didácticos	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none">• Libros• Antologías• Software de aplicación• Sitios Web• Fotocopias• Podcast• Screencast• Videos	<ul style="list-style-type: none">• Videoproector• Proyector de cuerpos opacos• Computadora• Servicios de Red• Pizarrón y plumones• Plataforma institucional

26.-Evaluación del desempeño

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito(s) de aplicación	Porcentaje
<ul style="list-style-type: none">• Examen Ordinario	Suficiencia	Aula	20%
<ul style="list-style-type: none">• Proyecto Final (Diseño, desarrollo e implementación de un proyecto de Tecnología educativa)	Entrega oportuna, Pertinencia Coherencia Presentación y redacción adecuada Justificación Análisis crítico	Contexto empresarial Laboratorio de Cómputo Aula audiovisual	70%
<ul style="list-style-type: none">• Trabajos de investigación documental y tareas			10%

27.-Acreditación

Para acreditar la experiencia educativa será requisito la entrega satisfactoria del proyecto final, así como la acumulación de un 60% de la calificación integral.

28.-Fuentes de información

Básicas
<p>Cabero Almenara, Julio, TECNOLOGÍA EDUCATIVA. Diseño y utilización de medios en la enseñanza, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1ª ed., 1ª imp.(10/2001), 540 páginas; ISBN: 8449311357 ISBN-13: 9788449311352</p> <p>Cabero Almenara, Julio, Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación, McGraw-Hill / Interamericana de España, S.A., 1ª ed., 1ª imp.(01/2007), 368 páginas; ISBN: 8448156110 ISBN-13: 9788448156114</p> <p>RODRIGUEZ DIEGUEZ, Tecnología Educativa Nuevas Tecnologías Aplicadas Educación, Editorial Marfil, S.A., 1ª ed., 2ª imp.(09/1995), 532 páginas; ISBN: 8426808204 ISBN-13: 9788426808202</p> <ul style="list-style-type: none">•• Biblioteca Virtual: Bases de Datos: EBSCO incluye Business Source Premier, Regional Bussines News, Academic Search Premier, Fuentes Academicas•
Complementarias
<p>Poole, Bernard J., Tecnología educativa, □ McGraw-Hill / Interamericana de España, S.A., 1ª ed., 1ª imp.(08/1999) 424 páginas; ISBN: 8448124448 ISBN-13: 9788448124441</p> <p>Ortega Carrillo, José Antonio; Chacón Medina, Antonio, Nuevas tecnologías para la educación en la era digital, Ediciones Pirámide, S.A., 1ª ed., 2ª imp.(01/2007), 408 páginas; ISBN: 843682086X ISBN-13: 9788436820867</p>