

Introducción a la tecnología educativa

Curso-Taller
Modalidad virtual
45 horas
4 Créditos

DESCRIPCIÓN

Atiende a la necesidad de diversificar y flexibilizar las oportunidades de aprender, mediante la revisión de la propuesta de tecnología educativa contemporánea centrada en los aprendizajes para la generación y aplicación de nuevos ambientes de aprendizaje.



Informes:
www.uv.mx/dgda/competencias
dca@uv.mx (228) 818-19-64

 /profauv
 @dcaprofa



Programa de estudios

0. Nombre de la experiencia educativa

Introducción a la tecnología educativa

1. Modalidad

Curso-Taller Virtual

2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	30	45	4

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
Julio 2009	Noviembre 2009

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

Edgar Fernández Mendoza, José Gerardo García Ortiz, Myriam Cruz Soto, Viridiana Anaid Lobato Curiel, Antonio García Ortiz

5. Descripción

Este curso-taller forma parte del Programa de Formación de Académicos y consta de 45 hrs., distribuidas en 15 teóricas y 30 prácticas, con un valor de 4 créditos. Tiene el propósito de dar a conocer al académico la nueva propuesta de la tecnología educativa, encaminada hacia la promoción, generación y aplicación de nuevos ambientes que respondan a la necesidad de diversificar y flexibilizar las oportunidades de aprender, atendiendo a las diferencias individuales, promoviendo así el aprendizaje significativo y el autoaprendizaje; asumiendo los retos que afronta actualmente la educación como resultado del proceso actual de globalización y la brecha digital que esta produce; considerando además factores como la sociedad de la información y la necesidad de una educación virtual encaminada al paradigma constructivista y a su vez hacerlo evidente en su práctica académica. La estrategia metodológica consiste en la revisión de literatura, grupos de discusión, análisis de la sociedad de la información y las diferentes aportaciones de la tecnología educativa; a través de un proceso de apertura, tolerancia, respeto, colaboración, confianza, creatividad, disposición y autonomía. Esta Experiencia Educativa (EE) se evalúa con la participación activa, elaboración de mapas mentales, cuadros comparativos, y ensayos sobre el papel de la tecnología frente a los retos actuales de la educación.

6. Justificación

La tecnología educativa es un paradigma que ha estado latente en la educación desde que se incorporaron herramientas que facilitarían la enseñanza; principalmente como apoyo a la didáctica, la tecnocracia ha hecho evidente que a mayor avance tecnológico mayor apoyo didáctico. Sin embargo con el nacimiento de las llamadas tecnologías de la información y la comunicación, aquellas que permiten la interacción del individuo con la información, los usuarios no sólo se han ubicado como receptores pasivos de ésta, sino que se han convertido en usuarios activos capaces de difundir y crear

información. La tecnología educativa por lo tanto no debe ser sólo entendida como el uso de las máquinas para la enseñanza o la elaboración de objetivos de aprendizaje; sino como una corriente nueva en educación, cuya mayor carencia es presentarse con un carácter eminentemente técnico, instrumental aséptico, neutral, fundamentado en el pragmatismo de la psicología conductista, en el análisis de sistemas y en la formación de recursos humanos de corte empresarial.

Los nuevos ambientes de aprendizaje basados en tecnología educativa deben responder pues al sentido general, a la necesidad y a la exigencia de diversificar y flexibilizar las oportunidades de aprender cualquier cosa en cualquier lugar, tiempo y de distinto modo, atendiendo a las diferencias individuales y de grupo. No se trata de seguir haciendo lo mismo con nuevos recursos, es innovar haciendo uso de los aciertos de la pedagogía, de la psicología contemporánea y por supuesto de las tecnologías emergentes.

La intención de la nueva tecnología educativa, no se reduce a informar, sino que se plantea la necesidad, dado su enfoque holístico, de desarrollar habilidades tanto cognitivas como psicomotoras, afectivas y sociales, así como el desarrollo de actitudes, valores, virtudes, creencias y convicciones necesarias para el desempeño profesional y con la ética correspondiente.

Debido a la presencia latente de los medios de comunicación social, los estudiantes cada vez saben más (aunque no necesariamente del “currículum oficial”) y aprenden más cosas fuera de la escuela. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente instituciones como la Universidad Veracruzana, es el de integrar las aportaciones de estos poderosos canales formativos a los procesos de aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos que obtienen a través de los “mass media” o medios masivos de información y la internet. El Programa de Formación de Académicos atiende esta necesidad de innovación, a través de ésta experiencia educativa, la cual proporciona saberes correspondientes al nuevo paradigma de la tecnología educativa, a fin de que el académico desarrolle habilidades que le permitan promover nuevos ambientes de aprendizajes, asumiendo el su nuevo rol como facilitador del aprendizaje, innovando y enriqueciendo su labor académica de forma permanente.

7. Unidad de competencia

El participante incorpora a su quehacer académico los saberes del nuevo paradigma de la tecnología educativa, para promover el desarrollo de nuevas prácticas educativas a través de las tecnologías emergentes, a fin de propiciar en sus estudiantes aprendizajes significativos, sustentados en la autonomía, la flexibilidad, la autogestión y el trabajo colaborativo; en un ambiente de apertura, confianza, creatividad, tolerancia, colaboración y respeto.

8. Articulación de los ejes

El participante descubre, a través de la pedagogía y la psicología contemporánea, el nuevo paradigma de la tecnología educativa, a fin de generar nuevos ambientes de aprendizaje autónomos, flexibles, autogestibles y colaborativos; a través de la reflexión, el análisis, la exploración y la discusión, en un ambiente de apertura, confianza, creatividad, tolerancia y colaboración, donde deberá elaborar una matriz descriptiva sobre las tecnologías para el aprendizaje, así como un cuadro comparativo entre tecnocracia y tecnología educativa y un ensayo sobre su postura ante el nuevo paradigma de la tecnología educativa, los cuales compartirá con sus compañeros en un debate grupal.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Conceptos básicos <ul style="list-style-type: none"> ○ Ciencia ○ Técnica ○ Tecnología ○ Tecnología educativa ○ Escenario tecnocrático ○ Escenario reformista ○ Escenario holístico ✚ Paradigma tecnocrático <ul style="list-style-type: none"> ○ Psicología conductista ○ Enseñanza progr ○ Teoría de sistem ○ Recursos tecnológicos ○ Diseño instruccional ✚ Nuevo paradigma de la tecnología educativa <ul style="list-style-type: none"> ○ Sociedad del conocimiento y de la información ○ Tecnologías de la información y la comunicación ○ Aprendizajes <ul style="list-style-type: none"> -Significativo -Flexible -Autónomo -Autogestible -Colaborativo ○ Ambientes <ul style="list-style-type: none"> -Presencial -Distribuido -Virtual ○ Nuevos roles <ul style="list-style-type: none"> -Profesor -Estudiante ○ Estrategias <ul style="list-style-type: none"> -Aprendizaje basado en problemas -Aprendizaje colaborativo -Aprendizaje basado en red ✚ Tecnología para el aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> ○ Internet <ul style="list-style-type: none"> -Foros electrónicos -Weblogs -Wikis -Redes sociales -Repositorios de 	<p>Manejo de aplicaciones web Manejo de paquetería ofimática Generación de ideas Manejo de conceptos Identificación de ideas Metacognición Habilidades de pensamiento analítico Acceso, recuperación y uso de información en fuentes diversas Discriminación de la información relevante de la irrelevante Discriminación de ideas Generación de ideas Manejo de buscadores de información en la Internet S elección de tecnología Lectura analítica Lectura crítica Análisis y crítica de textos en forma oral y/o por escrito</p>	<p>Apertura a la crítica Apertura a la interacción y el intercambio de información Autonomía Colaboración Confianza Creatividad Flexibilidad Imaginación Iniciativa Perseverancia Responsabilidad Tolerancia Ética</p>

información -Plataformas educativas ○ Objetos de aprendizaje		
---	--	--

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
Discusión acerca del valor y uso del conocimiento Lluvia de ideas Analogías Clasificación Preguntas aclaratorias e indagatorias Participación activa y cooperativa Lecturas, síntesis e interpretación Generación de ideas	Aclaración de dudas Organización de grupos colaborativos Dirección de ejercicios Guía de actividades Tareas para el estudio independiente Dirección de propuesta

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
Plataforma virtual Internet Computadora	Guía del estudiante Lecturas Videos Audios

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Mapa mental sobre conceptos básicos	Coherencia Pertinencia Suficiencia Relación	En línea (Internet)	15%
Cuadro comparativo sobre el paradigma tecnócrata y el nuevo paradigma de la tecnología educativa	Coherencia Pertinencia Suficiencia Relación	En línea (Internet)	20%
Debate en foro electrónico entre paradigma tecnócrata y el nuevo paradigma de la tecnología educativa	Oportunidad Coherencia Suficiencia Pertinencia	En línea (Internet)	15%
Matriz descriptiva sobre Tecnologías para el Aprendizaje	Claridad Oportunidad Coherencia Pertinente Fluidez Suficiencia	En línea (Internet)	25%
Ensayo sobre la	Claridad	En línea (Internet)	25%

propuesta del nuevo paradigma de la tecnología educativa	Oportunidad Coherencia Pertinente Fluidez Suficiencia		
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE el participante habrá presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas deberá haber obtenido cuando menos el 70%, también habrá cubierto el 80% de las asistencias.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

Burbules, N., Callister, T. (2006). ¿Qué clase de comunidad puede ser la Internet? En Granica (Ed.), Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información (pp. 249-290). Buenos Aires, Argentina.

Pansza, M., Pérez, E. C., y Morán, P. (2007) Fundamentación de la didáctica. (Vol. 1). GERNIKA. México

Postman, N. (1992). De las herramientas a la tecnocracia. En Círculo de lectores (Ed.), Tecnópolis: La rendición de la cultura a la tecnología (pp. 35-57). Barcelona, España.

Tapscot, D. (1999). El salto generacional. En Mac Graw Hill Interamericana (Ed.), Creciendo en un entorno digital (pp. 31-49). Santa Fe de Bogotá, Colombia.

14.2 Complementarias

Alva, R. (2004). El uso de la tecnología como herramienta para profundizar el aprendizaje. México, D.F. Red Escolar. ILCE.

Castells, M. (2001). Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Recuperado el 13 de octubre de 2009, de <http://www.uoc.es/web/esp/articles/castells/print.html>

Postman, Neil (1992). De la tecnocracia a la tecnópolis. En Tecnópolis: La rendición de la cultura a la tecnología. (pp 59-78) (Cap. 3) (Barcelona, España): Galaxia Guternberg/Círculo de Lectores.

Terceiro, J. B., Matías, G. (2001). Debates: Información, tecnología y desarrollo. En Santillana (Ed.), Digitalismo: El nuevo horizonte sociocultural (pp. 157-185). México.