



Programa de estudios

0. Nombre de la experiencia educativa

Saberes digitales: Sistemas de cómputo y profesión docente

1. Modalidad

Mixta

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	15	30	3

(15 horas teoría: 2 créditos) (15 horas prácticas: 1 crédito)

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
23 de noviembre de 2018	

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

Dr. Miguel Angel Casillas Alvarado
Dr. Alberto Ramírez Martinell
Mtra. Ingrid Aguirre González
Mtra. Adriana Elizabeth Meza Meraz

5. Descripción

El curso-taller Saberes digitales: Sistemas de cómputo y profesión docente, es un programa que trata de conocimientos genéricos, sobre un grado de dominio básico de los saberes digitales; las actividades favorecen el uso y dominio de los formatos, recursos institucionales de la UV, incluida la plataforma Eminus, donde se hospeda el curso.

A lo largo del curso-taller, se trabajará en el reconocimiento de los dispositivos existentes, pasando por el uso y reconocimiento de archivos, programas y sistemas de información especializados sin dejar a un lado el papel de la cultura digital en la educación superior.

Los saberes teóricos abordados se encuentran agrupados en cuatro temas desarrollados con estrategias que implican la lectura de los materiales de estudio, análisis resolución de casos, desarrollo de actividades prácticas, reflexiones colectivas a través de los foros, así como el desarrollo de ejercicios prácticos en las sesiones presenciales.

Cada semana se realizarán actividades específicas para el cumplimiento de la competencia; así mismo, habrá sesiones presenciales en donde los

académicos participantes podrán asistir y realizar prácticas informáticas así como actividades enfocadas al tema que se esté revisando. La evaluación y acreditación del curso-taller contempla la entrega de evidencias y la participación pertinente en el trabajo tanto en línea como presencial.

6. Justificación

Sabemos que en la sociedad contemporánea se están modificando todos los oficios; está emergiendo una cultura digital en la que se reconstruyen las prácticas y las identidades, por lo que es necesario replantearnos el sentido de la educación.

Actualmente las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y la cultura digital atraviesan a las instituciones educativas en todos sus niveles, en todos sus procesos y a todos sus actores, y la educación superior no es la excepción. Hasta ahora, de manera lenta, azarosa e irreflexiva, la escuela se ha visto impelida a incorporar las TIC a sus procesos organizacionales y comunicacionales; a los procesos educativos de enseñanza; y a sus prácticas cotidianas.

La cultura digital está transformando los procesos generales de comunicación, y específicamente las prácticas e interacciones escolares cotidianas. Los dispositivos móviles les permiten a los actores de la educación un uso y un acceso casi ilimitado a los recursos digitales, con baterías que dan cada vez mayor autonomía, movilidad y tiempo de utilización, con comunicaciones instantáneas, con acceso a datos e información, aplicaciones, redes sociales y con acceso a contenido digital en tiempo real. Una vasta cantidad de aplicaciones se desarrollan todos los días; y millones de estudiantes y maestros las instalan en sus dispositivos, que son cada vez más potentes, dado que el manejo de software se volvió accesible y popular.

En este sentido, la enseñanza y la figura del maestro, el aprendizaje y el rol del estudiante, la escuela y sus procesos organizacionales y de gestión están siendo transformados con esta serie de incorporaciones tecnológicas.

Precisamente por la intensidad de los cambios, por la explosión en la producción de software específico para la educación y por la velocidad con que los docentes de educación superior hemos tenido que ajustar nuestras prácticas docentes, por ello es que este curso ofrece una alternativa sintética de formación y actualización profesional.

7. Unidad de competencia

El académico reconoce la importancia del uso y aplicación de la tecnología en el aula, mediante del estudio y apropiación de los saberes digitales, bajo un ambiente de aprendizaje centrado en la honestidad y responsabilidad.

8. Articulación de los ejes

Los Saberes que se abordan en esta curso-taller comprenden la utilidad de los saberes digitales y recuperan experiencias para construir referencias a partir del hacer, que orienten en el desarrollo de habilidades prácticas para el uso pertinente de las TIC dentro del ámbito educativo, principalmente para su quehacer docente (eje heurístico),

También abordan los conceptos básicos de los temas tratados y reconocen el impacto de la cultura digital en la educación superior, la evolución y la normativa, los procedimientos y herramientas (eje teórico) mediante la promoción de la confianza, el respeto y la honestidad en la aplicación de los saberes digitales. (eje axiológico)

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • La Cultura Digital en el contexto educativo • Lineamiento, procedimiento y normativa en el uso de los Dispositivos • La organización de archivos electrónicos • Los programas y sistemas de Información 	<p>Reflexión sobre las TIC a la educación superior en México</p> <p>Análisis sobre la incorporación de las TIC en su facultad o dependencia</p> <p>Comprensión, organización y reflexión de saberes para su transferencia</p> <p>Acceso, recuperación y uso de información en diversas fuentes.</p> <p>Producción de textos escritos</p> <p>Generación de ideas</p> <p>Manejo de la paquetería básica de <i>Office</i></p> <p>Manejo de carpetas en la nube</p>	<p>Honestidad</p> <p>Respeto a los derechos de autor</p> <p>Asertividad</p> <p>Cuidado de datos personales</p> <p>Apertura a la interacción e intercambio de información</p> <p>Disposición para el aprendizaje</p> <p>Colaboración</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Cuidado del medio ambiente</p>

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas • Revisión de videos 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de materiales de

<ul style="list-style-type: none"> • Discusión en plenaria y foros • Búsquedas de información • Solución de casos • Trabajo en equipo • Participación activa y colaborativa presencial y en línea • Diseño de infografía 	<p>estudio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de actividades de enseñanza aprendizaje • Moderación de foros • Promoción constante de la aplicación del conocimiento. • Evaluación y retroalimentación del conocimiento
--	--

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
<p>Sesiones presenciales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo con conexión a internet • Proyector electrónico para PC • Smartphone 	<p>Sesiones presenciales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planeación y calendario del curso, • Materiales de estudio de las sesiones presenciales en archivos digitales.
<p>Sesiones en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curso publicado en Web • Materiales de estudio (textos y video) • Herramientas de comunicación electrónica • Casos y ejercicios prácticos 	<p>Sesiones en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadora personal con conexión a Internet

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Foros	Coherencia Pertinencia Suficiencia Respetar reglas de ortografía y redacción. Atender los lineamientos de participación en Foro Entrega en tiempo y forma	En línea (Eminus)	30%
Prácticas informáticas	Coherencia Pertinencia Suficiencia	Presencial y en línea	40

Documentos escritos	Entrega en tiempo y forma Respetar reglas de ortografía y redacción.	Presencial y en línea	20%
Plenarias grupales	Respeto Tolerancia Participación activa	Presencial	10%
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE los participantes deberán haber presentado con suficiencia el 70% de las evidencias de desempeño solicitadas así como contar con el 80% de asistencia a las sesiones.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

Tedesco, J.C Tecnologías de la Información y desigualdad educativa en América Latina, Disponible en: http://www.virtualeduca.info/Documentos/veBA09%20_confTedesco.pdf

Casillas, M. A., y Ramírez, A. (2015). Génesis de las TIC en la Universidad Veracruzana: Ensayo de periodización. México: Productora de Contenidos Culturales Sagahón Repoll. Accesible en <https://www.uv.mx/blogs/brechadigital/2015/10/30/librogenesistic/>

Lévy, P. (2001). Cyberculture (Vol. 4). University of Minnesota Press.

14.2 Complementarias

Casillas, M. A., Ramírez, A., Carvajal, M., y Valencia, K. (2016). La integración de México a la sociedad de la Información. En E. Téllez (Coord.), Derecho y TIC. Vertientes Actuales (pp. 1-31). México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas. Disponible en <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/9/4065/5.pdf>

Casillas, M. A., y Ramírez, A. (2017). Videos de Saberes Digitales para profesores Universitarios [videos] https://youtu.be/ym_sjBtV_as