



Programa de estudio



1.-Área académica

Cualquiera

2.-Programa educativo

Cualquiera

3.-Dependencia/Entidad académica

Universidad Veracruzana Virtual

4.- Código

5.-Nombre de la Experiencia educativa

6.- Área de formación

		principal	secundaria
UVVI 80005	Aplicaciones Web para el aprendizaje	Electiva	

7.-Valores de la experiencia educativa

Créditos	Horas Teoría	Horas Práctica	Total horas	Equivalencia (s)
3	15	15	30	Ninguna

8.-Modalidad

9.-Oportunidades de evaluación

Curso Virtual	AGJ= Cursativa
---------------	----------------

10.-Requisitos

Pre-requisitos	Co-requisitos
Ninguno	Ninguno

11.-Características del proceso de enseñanza aprendizaje

Individual / Grupal	Máximo	Mínimo
Grupal	25	15

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

--	--

14.-Fecha

Elaboración	Modificación	Aprobación
01/10/2008		

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

Mtra. Alejandra Yamel Assad Meza
Lic. Adriana Elizabeth Meza Meraz

16.-Perfil del docente

Licenciado en Informática, Sistemas Computacionales, Psicología, Comunicación o carreras afines; que tenga conocimiento y habilidades en el uso y manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. De preferencia haber cursado por lo menos una experiencia como estudiante en línea así como haber tomado el curso "Competencias del Facilitador en línea".

17.-Espacio

Institucional

18.-Relación disciplinaria

Interdisciplinaria

19.-Descripción

Esta experiencia educativa pertenece al Área de Formación de Elección Libre del Modelo Educativo Integral y Flexible (MEIF), cuenta con 3 créditos y será impartida en un ambiente virtual de aprendizaje. La EE tiene como finalidad proporcionar al estudiante los conocimientos y habilidades necesarias en el uso de las aplicaciones Web tales como foros, wikis y blogs, entre otras, para el desarrollo de sus actividades disciplinares y laborales. De este modo, a lo largo de esta EE el estudiante contará con los elementos prácticos que le permitirán hacer un uso académico de las aplicaciones mencionadas en aras de enriquecer su desempeño escolar. La evaluación se realizará a lo largo del curso con base en las evidencias de desempeño establecidas en cada uno de los temas abordados, así como por la elaboración de un proyecto integrador como eje central del desarrollo de las actividades del curso.

20.-Justificación

Hoy en día las nuevas tecnologías de la información y comunicación están presentes en todas las actividades de nuestra vida llegando a modificar sustancialmente la forma no sólo de comunicarnos y de relacionarnos sino también la forma en que aprendemos, pues nos proporcionan herramientas innovadoras que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, y por lo tanto han cambiado de alguna manera la forma en que vivimos y percibimos la realidad.

Por otro lado, las empresas y organizaciones demandan personal que además de tener competencias específicas de su área de desarrollo, cuenten con habilidades tecnológicas como un *plus* para el mejoramiento de su desempeño laboral mediante su aplicación, innovación y actualización.

Estamos viviendo una revolución tecnológica que ha impactado e impactará con mayor fuerza el mundo en que vivimos, creando nuevos estilos de aprender, nuevos estilos de trabajo y nuevas formas de interacción, por tanto debemos formar a nuestros estudiantes para el permanente cambio y actualización tecnológica en todas las áreas de la vida.

21.-Unidad de competencia

Mediante el desarrollo un proyecto de investigación basado en el estudio y aplicación de las herramientas informáticas disponibles, el estudiante incorpora el uso de aplicaciones Web dentro los procesos de aprendizaje de su área de estudio, como un medio para mejorar sus propias habilidades y competencias tecnológicas.

22.-Articulación de los ejes

Los saberes que se abordan en esta Experiencia Educativa se relacionan con el uso de tecnología como son sus conceptos básicos, tipos de tecnología, su aplicación dentro de la educación (*eje teórico*) a través del análisis, descripción, transferencia, y uso de las aplicaciones Web (*eje heurístico*) con disciplina, respeto, tolerancia, honestidad y respeto a los demás(*eje axiológico*).

23.-Saberes

Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • La tecnología educativa hoy y siempre. Antecedentes. Avance de las tecnologías • Diferencias entre Tecnología de la información y Tecnología de la comunicación • Ventajas, desventajas de las TICs • Tipos de TIC's • Aplicaciones Web • Internet • Web 1.0 • Web 2.0 • Blogs • Wikis • Localizador geográfico interactivo. • Repositorio de imágenes • Repositorios de Audio y Video • WebQuest 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis • Argumentación • Asociación de ideas • Búsqueda en fuentes de información variadas, en español e inglés • Comparación • Construcción de soluciones alternativas. • Descripción • Discriminación de ideas • Elaboración de mapas conceptuales • Generación de ideas • Lectura analítica • Lectura crítica • Lectura de comprensión • Manejo de buscadores de información. • Manejo de paquetería básica de Office (Word, Power Point, Excel, correo electrónico, chat, navegador) • Organización de información • Planeación del trabajo • Revisión y selección de información • Solución de problemas • Aplicación de tecnología Web 2.0 (wikis, blogs, mapas,etc) • Discusiones en foro • Elaboración de proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> • Autocrítica. • Autonomía • Autorreflexión • Colaboración • Compromiso • Confianza • Creatividad • Curiosidad • Disciplina • Apertura para la interacción y el intercambio de información • Flexibilidad • Honestidad • Integridad • Interés cognitivo • Mesura • Paciencia • Perseverancia • Respeto intelectual • Tolerancia a la frustración

24.-Estrategias metodológicas

De aprendizaje	De enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> • Analogías • Mapas conceptuales • Cuadros comparativos • Resolución de ejercicios prácticos • Participación en foros • Elaboración de proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de materiales de estudio. • Coordinación de actividades de comunicación electrónica • Moderación de foros • Promoción constante de la aplicación del conocimiento. • Orientación de proyectos • Evaluación y retroalimentación del conocimiento.

25.-Apoyos educativos

Materiales didácticos	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none">• Curso Web<ul style="list-style-type: none">○ Materiales de estudio○ Herramientas de comunicación electrónica○ Casos y ejercicios prácticos	<ul style="list-style-type: none">• Computadora personal con conexión a Internet

26.-Evaluación del desempeño

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito(s) de aplicación	Porcentaje
Trabajos escritos	<ul style="list-style-type: none">• Manejo del tema.• Entrega en tiempo y forma.• Redacción clara y correcta.• Atender a los lineamientos específicos para su realización.	Web	25%
Debates en foro	<ul style="list-style-type: none">• Atender los Lineamientos de participación en Foro.• Manejo del tema.• Participación dentro de los periodos establecidos.	Foro de discusión	25%
Resolución de ejercicios prácticos.	<ul style="list-style-type: none">• Manejo del tema.• Entrega en tiempo y forma.	Web	20%
Proyecto Integrador	<ul style="list-style-type: none">• Distribución de los temas en páginas independientes.• Utilización de etiquetas específicas en su totalidad.• Creatividad y originalidad.• Uso correcto de las reglas gramaticales: redacción ortografía, acentuación y puntuación.• Trabajo colaborativo a distancia en equipos de máximo 3 integrantes.	Web	30%

27.-Acreditación

Para acreditar esta experiencia educativa se requiere de la calificación mínima de seis, así como el 80 % de los trabajos solicitados y la presentación del proyecto integrador.

28.-Fuentes de información

Básicas

Anderson, P. Seis ideas que subyacen a la Web 2.0. Consultado el 09 de marzo de 2009 en: <http://www.eduteka.org/Web20Ideas.php>

Bates, T. (2001). Cómo gestionar el cambio tecnológico. España: Gedisa.

Cabero, A. J. (2002). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. Comunicar, 3, 14-25. Universidad de Sevilla. Consultado el 09 de marzo de 2009 en: <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/12.htm>

Cómo elaborar una Webquest de calidad o realmente efectiva. Consultado el 09 marzo de 2009 en: <http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>

Dodge B. Cinco reglas para escribir una fabulosa Webquest. Sn. Diego., Cal. USA Consultado el 09 de marzo de 2009. En: www.eduteka.org

Entienda la Web 2.0 y sus principales servicios.(2007) Consultado el 09 de marzo de 2009 en : www.eduteka.org

Escamilla, S. J.G. (2000) Selección y usos de tecnología educativa. México: Trillas.

García, A. L. (2007). ¿Web 2.0 vs Web 1.0? Editorial del BENED. Consultado el 09 de marzo de 2009 en : <http://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n10a4.pdf>

Jonassen, D. (2004) Las computadoras como herramientas de la mente. Consultado en 09 de marzo, 2009 en: http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/efect_cog.pdf

Negroponte, N. (1995). El mundo digital. España: Ediciones B. S.A.

Martínez C. M.C. (2007) Wikis: un nuevo instrumento para el aprendizaje colaborativo mediado por ordenador. Granda. Consultado el 09 de marzo, 2009. En: <http://www.mepsyd.es/redele/Biblioteca2007/FIAPeII/ComunicacionMartinezCarrillo.pdf>

Uso educativo de los Blogs. (2008). Consultado el 09 de marzo de 2009 en: www.eduteka.org

Complementarias

Gorghiu, G., Gorghiu, L. Gonzáles, V., García de la S. A. (2005). WebQuest en el Aula. Análisis del impacto. Consultado el 09 de marzo 2009 En: http://cfievalladolid2.net/thinkweb/web/pdf/Webquest_en_el_aula.pdf

Poole, B. J. (1999). Tecnología Educativa. 2ª. Edición. España: Mc Graw Hill.

Reyes, H. C. (2000). Evolución de las Nuevas tecnologías y su aplicación en la Educación. Consultado el 25 de noviembre de 2008 en www.somece.org.mx/memorias/2000/docs/212.DOC