



UNIVERSIDAD VERACRUZANA
PROGRAMA DE ESTUDIOS
Posgrado
Maestría en Educación Virtual

0. Nombre de la experiencia educativa

Seminario I: Tecnología, educación y sociedad

1. Modalidad de la EE

Seminario (semi presencial) (75% presencial)

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
6	2	90	8

3. Fecha

3.1 Elaboración

Enero de 2014

4. Descripción

El seminario de Tecnología, Educación y Sociedad corresponde a la Línea de Aplicación y Generación de Conocimiento del mismo nombre. Está pensado para que los estudiantes analicen el impacto de las Tecnologías de Información y Comunicación (mejor conocidas como TIC) en la sociedad contemporánea, particularmente en los mundos juveniles. En este seminario también se discutirá acerca de las prácticas cotidianas de los estudiantes universitarios, con relación al acceso, uso y apropiación de las tecnologías, tanto en el ámbito social como escolar, asimismo, se reflexionará acerca de los retos y perspectivas críticas de la educación superior en el siglo XXI. Su modalidad es semipresencial, el 75% de las sesiones son presenciales y el 25% restante en modalidad virtual. Para su administración escolar esta experiencia educativa se divide en cuatro semestres; la complejidad de las lecturas, el grado de detalle en el análisis y el nivel de crítica y reflexión determinan las diferencias graduales de cada uno de los cuatro seminarios.

5. Justificación

El seminario Tecnología, Educación y Sociedad surge de la necesidad de enmarcar la reflexión crítica del desarrollo histórico de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto de la sociedad contemporánea, puesto que dichas tecnologías ocupan cada vez un papel más central en las funciones, prácticas y proceso de las organizaciones y los agentes universitarios. De tal forma, que la revisión, análisis y discusión de los distintos materiales bibliográficos y multimedia contribuyen a la construcción del marco teórico conceptual del proyecto de investigación de cada estudiante.

6.1. Unidad de competencia de la Evolución de la investigación

El estudiante construye el objeto de estudio de su investigación con base en la revisión de literatura, planteamiento de preguntas de investigación, supuestos e hipótesis, así como la operacionalización de variables y definición de la propuesta metodológica para la elaboración de un plan de trabajo que permita al estudiante desarrollar su investigación.

6.2. Unidad de Competencia del Análisis Conceptual

El estudiante analiza el impacto del desarrollo tecnológico en la evolución de la sociedad contemporánea, pasando por distintos momentos históricos y profundizando en los múltiples efectos que las Tecnologías de la Información y la Comunicación tienen en la vida de los sujetos, primordialmente en los agentes universitarios, con el fin de construir una postura crítica de los avances y desafíos de la educación superior en el marco de la convergencia digital.

7.1 Subcompetencia de la Evolución de la investigación

- ✓ **Presentación de proyecto inicial** a partir del interés de investigación del estudiante y su tutor que sea coherente con sus perfiles académicos y las limitaciones económicas, espaciales y temporales.
- ✓ Ubicación de los **antecedentes** y estado del arte del objeto de estudio con base en la revisión de literatura.
- ✓ Identificación, planteamiento y argumentación de **preguntas de investigación** con base en el análisis e interpretación de literatura científica.
- ✓ Delimitación de la **hipótesis** o supuestos a explorar a partir de la investigación y sus preguntas.
- ✓ **Operacionalización de las variables** a partir del análisis de las dimensiones e indicadores de la investigación.
- ✓ Delimitación de la **metodología** de investigación a emplear durante la ejecución del proyecto con base en la hipótesis, preguntas de investigación y operacionalización de variables.

7.2 Subcompetencia del Análisis Conceptual

U1. Perspectiva histórica. Economía y sociedad

El estudiante analiza el contexto histórico social donde se desarrollan las tecnologías con el fin de que elaboren una postura crítica acerca de su evolución y formas de producción de la sociedad, con base en la lectura, análisis y síntesis de los diversos materiales propuestos.

U2. Globalización y TIC

El estudiante reflexiona sobre la globalización y sus repercusiones en diversos contextos y agentes, asimismo, analizará la cultura digital y la sociedad de la información y del conocimiento, con base en la lectura, análisis y síntesis de los diversos materiales propuestos.

U3. TIC y cultura juvenil

El estudiante analiza el uso de las TIC en la vida cotidiana de los jóvenes, las nuevas formas de socialización, las prácticas de consumo cultural, las representaciones sociales y el impacto de las tecnologías en la construcción de la identidad, con base en la lectura, análisis y síntesis de los diversos materiales propuestos.

U4. TIC y Educación Superior

El estudiante reflexiona desde una postura crítica los avances y desafíos de la

Educación Superior en el marco de la convergencia digital, las políticas de incorporación de las tecnologías y las prácticas cotidianas de las comunidades universitarias, con relación al acceso y uso de las tecnologías, tanto en el ámbito social como académico, con base en la lectura, análisis y síntesis de los diversos materiales propuestos.

8. Contenido de las sesiones

Fecha	Contenido
5 de febrero Presencial	<p>I. Presentación de los participantes y de sus proyectos.</p> <p>II. Objetivos generales</p> <p>III. Plan de trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Evolución de la investigación ✓ Análisis conceptual ✓ Actividades complementarias <p>IV. Calendario de trabajo</p> <p>V. Novelas a leer durante el semestre</p>
12 de Febrero	<p>Perspectiva histórica 1. Economía y sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Engels, F. y Marx, K. (1980). <i>El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre. T. III Obras escogidas</i>. Rusia: Progreso. ✓ Marx, K. (1946). <i>El Capital. Tomo I</i>, (4ta Edición). México: Fondo de Cultura Económica.
19 de Febrero Virtual	<p>Perspectiva histórica 2. La revolución industrial.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hobsbawm, E. (1988). <i>En torno a los orígenes de la revolución industrial</i>, (5ta Edición). España: Siglo XXI.
26 de febrero Presencial	<p>Perspectiva histórica 3. El nuevo capitalismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Arrighi, G. (1999). <i>El largo siglo XX</i>. México: Akal editores.
5 de marzo Presencial	<p>Globalización y TIC 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sennett, R. (2006) <i>La cultura del nuevo capitalismo</i>. España: Anagrama.
12 de marzo Virtual	<p>Globalización y TIC 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bauman, Z. (1998). <i>La globalización. Consecuencias humanas</i>. Fondo de Cultura Económica.
19 de marzo Presencial	<p>Globalización y TIC 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Castells, M. (2002). <i>La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red</i>. México: Siglo XXI. ✓ Discusión de la novela <i>El infierno digital</i>. Kerr, P. (2013). <i>El infierno digital</i>. España: Anagrama.
26 de marzo Presencial	<p>TIC y cultura juvenil 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Feixa, P. C. (2006). Generación XX. Teorías sobre la juventud en la era contemporánea. <i>Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud</i>, 4, 1-18. Disponible en línea: http://www.umanizales.edu.co/revistacinde/vol4/Carles%20Feixa.pdf ✓ Ver el video <i>We all want to be Young</i>. Maciel, L., Liedke, L. y Rodrigues, R. (2010). <i>We all want to be Young [video]</i>. Disponible en

	http://www.youtube.com/watch?v=fAn-Qm1aMxU
2 de abril Virtual	TIC y cultura juvenil 2. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Morduchowicz, R. (2008). <i>La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes</i>. Buenos Aires: Paidós. ✓ García Canclini, N. (2007). <i>Lectores, espectadores e internautas</i>. España: Gedisa.
2 de abril Presencial	TIC y cultura juvenil 3. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Prensky, M. (2011). <i>Nativos digitales, Inmigrantes digitales</i>, en <i>On the Horizon</i>. MCB: University Press. Disponible en línea: http://ceipbeataines.org/pluginfile.php/582/mod_resource/content/2/nativos_inmigrantes_digitales_marc_prensky_beataines.pdf ✓ Piscitelli, A. (2006). <i>Nativos e inmigrantes digitales ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas o más aún?</i> <i>Revista Mexicana de Investigación Educativa</i>, 28, 179-185.
23 de abril Presencial	TIC y Educación Superior 1. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Brunner, J. J. (2003). <i>Educación e internet, la próxima revolución</i>. Chile: Fondo de Cultura Económica.
30 de abril Virtual	TIC y Educación Superior 2. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rubenson, K. & Schuetze, H. (2000). <i>Transition to the knowledge society. Policies and strategies for individual participation and learning</i>, <i>Institute for European Studies</i>. Canadá: UBC. ✓ Discusión de la novela <i>Vida virtual</i> Mejía, F. (2012). <i>Vida virtual</i>. México: Alfaguara.
7 de mayo Presencial	TIC y Educación Superior 3. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Espinosa, J. (2010). <i>Profesores y estudiantes en las redes</i>. México: Juan Pablos Editor. ✓ Covi, D. (2009). <i>Acceso, uso y apropiación de las TIC en comunidades académicas</i>. México: Plaza y Valdés.

9. Estrategias de aprendizaje

Con docente	Sin docente
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lectura, síntesis e interpretación ✓ Procedimientos de interrogación ✓ Mapas conceptuales ✓ Reflexiones grupales ✓ Participación en dinámicas y ejercicios ✓ Discusiones acerca del uso y valor del conocimiento ✓ Visualizaciones de escenarios futuros de acuerdo a lo aprendido ✓ Revisión y discusión de películas ✓ Exposición de apoyo tecnológico variado ✓ Coordinación de debates 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lectura, síntesis e interpretación ✓ Mapas conceptuales ✓ Revisión y análisis de películas ✓ Reflexiones en foros virtuales

10. Sistema de evaluación de los aprendizajes

Instrumentos	Criterios
Protocolo de investigación (50%)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estructura de la propuesta ✓ Viabilidad de realización en dos años ✓ Rigor académico de la propuesta ✓ Calidad formal del escrito
Propuesta de instrumentos (30%)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Claridad ✓ Pertinencia ✓ Suficiencia ✓ Argumentación
Controles de Lectura en la modalidad que el estudiante elija (20%)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Análisis crítico del material ✓ Incluye ideas principales. ✓ Argumenta sus puntos de vista ✓ Redacción ✓ Ortografía ✓ Puntualidad en la entrega

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	12.2 Materiales
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proyector electrónico para PC ✓ Computadora ✓ Láminas de Rotafolio ✓ Conexión a internet 	Programa del seminario Antología del seminario Presentaciones en power point Películas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tiempos modernos ✓ Metropolis ✓ Yo, robot ✓ Revolution OS ✓ Antitrust ✓ Piratas de Silicon Valley ✓ La Red Social ✓ Jobs ✓ El quinto poder

12. Fuentes de información

12.1 Básicas
<p>Arrighi, G. (1999). <i>El largo siglo XX</i>. México: Akal editores.</p> <p>Bauman, Z. (1998). <i>La globalización. Consecuencias humanas</i>. Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Brunner, J. J. (2003). <i>Educación e internet, la próxima revolución</i>. Chile: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Castells, M. (2002). <i>La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red</i>. México: Siglo XXI.</p> <p>Crovi, D. (2009). <i>Acceso, uso y apropiación de las TIC en comunidades académicas</i>. México: Plaza y Valdés.</p> <p>Engels, F. y Marx, K. (1980). <i>El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre. T. III Obras escogidas</i>. Rusia: Progreso.</p> <p>Espinosa, J. (2010). <i>Profesores y estudiantes en las redes</i>. México: Juan Pablos Editor.</p> <p>Feixa, P. C. (2006). Generación XX. Teorías sobre la juventud en la era contemporánea. <i>Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y</i></p>

Juventud, 4, 1-18. Disponible en línea:
<http://www.umanizales.edu.co/revistacinde/vol4/Carles%20Feixa.pdf>

García Canclini, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. España: Gedisa.

Hobsbawm, E. (1988). *En torno a los orígenes de la revolución industrial*, (5ta Edición). España: Siglo XXI.

Kerr, P. (2013). *El infierno digital*. España: Anagrama.

Maciel, L., Liedke, L. y Rodrigues, R. (2010). *We all want to be Young [video]*.
 Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=fAn-Qm1aMxU>

Marx, K. (1946). *El Capital. Tomo I*, (4ta Edición). México: Fondo de Cultura Económica.

Mejía, F. (2012). *Vida virtual*. México: Alfaguara.

Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Paidós.

Piscitelli, A. (2006). Nativos e inmigrantes digitales ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas o más aún? *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 28, 179-185.

Prensky, M. (2011). Nativos digitales, Inmigrantes digitales, en *On the Horizon*. MCB: University Press. Disponible en línea:
http://ceipbeataines.org/pluginfile.php/582/mod_resource/content/2/nativos_inmigrantes_digitales_marc_prensky_beata_ines.pdf

Rubenson, K. & Schuetze, H. (2000). *Transition to the knowledge society. Policies and strategies for individual participation and learning*, Institute for European Studies. Canadá: UBC.

Sennett, R. (2006) *La cultura del nuevo capitalismo*. España: Anagrama.

12.2 Complementarias

Burke, M. (Director). (1999). *Piratas de Silicon Valley [película]*. Estados Unidos: Haft Entertainment.

Condon, B. (Director). (2013). *El quinto poder [película]*. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

Chaplin, C. (Director). (1936). *Tiempos modernos [película]*. Estados Unidos: United Artists.

Fincher, D. (Director). (2010). *La Red Social [película]*. Estados Unidos: Columbia Pictures.

Hoberman, D. (Productor) y Howitt (Director). (2001). *Antitrust [película]*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer Inc.

Hulme, M., Rodríguez, M. (Productores) y Stern, J. (Director). (2013). *Jobs [película]*. Estados Unidos: Open Road Films.

Moore, J. T. (Director). (2001). *Revolution OS [película]*. Estados Unidos: Wonderview productions.

Pommer, E. (Productor) y Lang, F. (Director). (1927). *Metropolis [película]*. Alemania: UFA.