UNIVERSIDAD VERACRUZANA
Maestría en Gestión del Aprendizaje

DATOS GENERALES		
Nombre del curso		
Tecnologías para el aprendizaje		
Área de formación		Semestre en que se cursa
Básica		
Valor en créditos	Período escolar	
8 créditos		
Tiempo de duración		
90 horas (30 teóricas y 60 prácticas)		
Formación disciplinaria para impartir la materia		
Maestro en tecnología educativa		
Programa elaborado por		
Comisión de diseño curricular		
Fecha de elaboración	Fecha de aprobación	
15 de noviembre de 2011	28-11-2011	

PRESENTACIÓN GENERAL
Importancia del curso, dentro de la formación profesional
Saber que la tecnología de la comunicación e información puede apoyar el aprendizaje presencial o a distancia incorporando diversas herramientas de Internet o presentaciones multimedia, no es suficiente, se requiere saber cómo operan y se diseñan por lo que el gestor del aprendizaje debe gestar sus propios materiales educativos y gestionar el aprendizaje derivado de su incorporación a sus estrategias de enseñanza.
Papel que cumple el curso dentro del área a que pertenece
Brinda elementos teóricos y empíricos para la creación de aplicaciones de Internet y presentaciones multimedia para la generación de unidades de aprendizaje con apoyos de tecnología educativa propicios para diversos ambientes y modalidades de aprendizaje. Apoya la LGAC 1. Gestión del aprendizaje en ambientes virtuales.
Materias correlacionadas
Ambientes alternativos de aprendizaje. Diseño de proyectos de intervención educativa
OBJETIVOS GENERALES DEL CURSO
Planear y gestionar ambientes de aprendizaje basados en tecnología educativa para promover el desarrollo de prácticas educativas, a través de las tecnologías emergentes, por ejemplo las de Web 2.0, 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 y respeto.
UNIDADES, OBJETIVOS PARTICULARES Y TEMAS

UNIDAD 1	No. de horas
Paradigma holístico de la tecnología educativa	10

Objetivos particulares

Identificar referentes teóricos y pragmáticos sobre la tecnología educativa para identificar aplicarlos en el diseño de experiencias de aprendizaje basadas en tecnología educativa.

Temas

- Tecnología educativa
- Escenarios holísticos de la tecnología
- Procesos tecnológicos para el diseño y gestión de un curso virtual

UNIDAD 2	No. de horas

Internet para el aprendizaje	40
Objetivos particulares	
Identificar las características de las tecnologías emergentes del Internet, aptas para el desarrollo de procesos de aprendizaje. Las aplica en sus planeaciones y diseños de experiencias de aprendizaje.	
Temas	
• Páginas Web y buscadores • Correo electrónico, mensajeros y foros electrónicos • Bitácoras o Weblogs • Escritura colectiva de documentos o Wikis • Comunicación-acción en Redes sociales • Búsqueda de información especializada en Bibliotecas virtuales • Búsqueda de información en Reservorios de imágenes, videos y objetos de aprendizaje • Operación de Plataformas educativas	
UNIDAD 3	No. de horas
Diseño de presentaciones multimedia interactivas	40
Objetivos particulares	
Diseñar presentaciones multimedia como recursos educativos digitales que promueven el aprendizaje y las incorpora a la planeación, diseño y gestión de sus cursos o experiencias educativas para incidir en los aprendizajes escolares de sus estudiantes.	
Temas	
• Multimedia e hipermedia • Elementos digitales y tipos de formato: imágenes, textos. sonido y video • Software de aplicación • Secuencias y animaciones	
RECURSOS DIDÁCTICOS	
• Material educativo electrónico e impreso • Guía del estudiante • Programa educativo y material de una de sus experiencias educativas o cursos	
TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y ASPECTOS METODOLÓGICOS	
A partir de presentaciones de los temas y el análisis de contenidos de las lecturas del curso, el participante analiza e imita ejemplos y modelos de aplicaciones tecnológicas basadas en tecnología educativa como Internet y multimedia para producir sus propios apoyos educativos e incorporarlos a sus cursos.	
EQUIPO NECESARIO	
• Computadora para proyectar • Cañón proyector de imágenes • Internet • Computadoras fijas o portátiles para los estudiantes	
BIBLIOGRAFÍA	
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.

Gutiérrez M. A. (2003). Aspectos clave de la alfabetización digital. En Alfabetización digital algo más que ratones y teclas. pp. 81-116 Editorial Gedisa S.A. Barcelona España.

Gutiérrez M. A. (2003). La creación multimedia como principio básico de la alfabetización en la era de la información. En Alfabetización digital algo más que ratones y teclas. pp. 81-116 Editorial Gedisa S.A. Barcelona España.

Gutiérrez, M. A. (2002) Educación multimedia y nuevas tecnologías. Ediciones de la torre. Madrid, España.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Castells, M. (2001). Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Recuperado el 13/10/2009, en http://www.uoc.es/web/esp/articles/castells/print.html

Otros Materiales de Consulta:

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

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.

Ávila M., P. (1994). Tecnología educativa en el contexto latinoamericano. Algunas reflexiones. En Memorias del Seminario Internacional. Tecnología Educativa en el Contexto Latinoamericano. México: ILCE.

EVALUACIÓN

FORMATIVA

Este curso 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.

SUMATIVA

	Concepto	Porcentaje
Forma de Evaluación	Diseño de aplicaciones tecnológica basadas en Internet para apoyar experiencias de aprendizaje Diseño de material multimedia para apoyar experiencias de aprendizaje	50% / 50%
	Total	100

Escala de calificación	Mínima aprobatoria
De 1 a 100	80

Para acreditar el curso, el participante deberá haber presentado al menos el 80% de las actividades de aprendizaje señaladas y haber obtenido un mínimo de 70% de calificación promedio.