



Programa de estudio

Datos generales

0. Área Académica

HUMANIDADES

1. Programa educativo

PEDAGOGÍA

2. Facultad

3. Código

SISTEMA DE ENSEÑANZA ABIERTA

4. Nombre de la experiencia educativa

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

5. Área curricular

5.1 Básica general	5.2. Iniciación a la disciplina	5.3. Disciplinar X	5.4. Terminal	5.5. Electiva
--------------------	---------------------------------	-----------------------	---------------	---------------

6. Área de conocimiento.

7. Academia(s)

DISCIPLINAR	NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN
--------------------	--

8. Requisito(s)

8.a. Prerrequisito(s): Computación Básica	8.b. Correrquisito(s):
---	------------------------

9. Modalidad

Curso-Taller

10. Características del proceso de enseñanza aprendizaje

10.1 Individual	10.2 Grupal xxxx	10.2.1 Número mínimo: 15
		10.2.2 Número máximo: 40

11. Número de horas de la experiencia educativa

11.1 Teóricas: 4	11.2 Prácticas:
------------------	-----------------

12. Total de créditos

13. Total de horas

14 Equivalencias

4	60	Ninguna
----------	-----------	---------

15. Fecha de elaboración y/o modificación

16. Fecha de aprobación

9 y 10 de Julio 2009	
-----------------------------	--

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

18. Perfil del docente

Licenciado en Pedagogía, con postgrado en Comunicación y Tecnología Educativa o área afín, con experiencia docente mínima de 1 año en la Modalidad del Sistema de Enseñanza Abierta

19. Espacio

19.1. Institucional	19.2. Interinstitucional xxxxxxxx
---------------------	-----------------------------------

20. Relación disciplinar

Interdisciplinar.

21. Descripción mínima

La Experiencia Educativa de Nuevas Tecnologías en Educación forma parte del Área de formación disciplinar del Plan de Estudios de la Licenciatura en Pedagogía en su modalidad de curso-taller, con un total de 4 horas a la semana, distribuidos en 2 horas teóricas y 2 horas prácticas. Los contenidos temáticos se establecen en torno a la conceptualización y aplicación de la tecnología educativa en sus diferentes ramas y aplicaciones.

22. Justificación

La Experiencia Educativa de Nuevas Tecnologías de información y comunicación en la Educación pretende proporcionar al pedagogo las herramientas necesarias para la aplicación y el diseño de propuestas educativas encaminadas a fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje
--

23. Objetivos generales

El estudiante analiza las características de las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicadas con un enfoque pedagógico-comunicacional en el ámbito educativo propiciando así actitudes y valores favorables a las nuevas tecnologías en educación, tales como: respeto, tolerancia, apertura al diálogo, escuchar con atención, responsabilidad entre otros.

24. Articulación de los ejes

Analizar las características de las nuevas tecnologías con enfoque pedagógico-comunicacional, practicando los debates metodológicos y de aplicación (eje teórico) Incentivar la promoción y utilización de propuestas tecnológicas educativas (Eje Heurístico) Desarrollar en los participantes actitudes y valores favorables (Eje Axiológico)

25. Unidades

25.1. UNIDAD I : ANTECEDENTES DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS			25.2. Duración:_____
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
Conocer los antecedentes básicos de las nuevas tecnologías, así como el impacto que estas han tenido en las actividades y roles de la sociedad desde su aparición, enfocando de lo general a lo particular del ámbito educativo.	Antecedentes de las nuevas tecnologías de información comunicación Impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad y en la educación. Generación N Nuevos roles del docente y el alumno con la aplicación de nuevas tecnologías. Conceptos Básicos.	• Análisis. • Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. • Argumentación. • Integración de saberes • Comparación • Construcción de soluciones. • Deducción de información. • Discriminación de ideas • Generalización de ideas • Inferencia • Juicio • Meta cognición • Planeación de trabajo • Relación • Colaboración	▪ Apertura ▪ Autocritica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interés por el otro ▪ Intuición ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje: definición de objetivos de aprendizaje. Preguntas, exponer el programa, presentación información		De enseñanza: Exposición de motivos y metas,	
25.8. Recursos educativos			
Programa de la experiencia educativa Lap top, conexión a Internet, cañón, pintarrón, plumón. Foros virtuales			
25.9. Evaluación			
Elaboración del programa un mapa conceptual individual.			

25.1. UNIDAD II : MODALIDADES EDUCATIVAS			25.2. Duración:_____
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
Analizar las diversas modalidades educativas de la actualidad y el papel que las nuevas tecnologías juegan en cada una de estas.	Educación Escolarizada Educación Abierta Educación en Línea Educación Virtual Educación a Distancia	• Análisis. • Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. • Argumentación. • Integración de saberes • Comparación • Construcción de soluciones. • Deducción de información. • Discriminación de ideas • Generalización de ideas • Inferencia • Juicio • Metacognición • Planeación de trabajo • Relación • Colaboración	▪ Apertura ▪ Autocritica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interés por el otro ▪ Intuición ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje: Elaboración de investigaciones, conclusiones, resumen, lluvia de ideas.		De enseñanza: Exposición, seguimiento de investigaciones, dirección de acciones, facilitación de referencias de información	
25.8. Recursos educativos			
Programa de la experiencia educativa Película educativa. Lap top, cañón, conexión a Internet, pintarrón, plumón. Chat educativo			
25.9. Evaluación			
Cuadro Comparativo, Mapa Mental			

25.3. UNIDAD III: HERRAMIENTAS WEB			25.2. Duración 5 horas presenciales
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
Conocer algunas herramientas Web que en su aplicación educativa permiten la diversificación en el acceso y tratamiento de información, propiciando así la generación de conocimiento significativo en base a la práctica y experiencia.	Sistemas de Administración del Conocimiento (LMS) Internet 2 WIKI EMINUS Redes Sociales Aula de Medios	• Análisis. • Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. • Argumentación. • Integración de saberes • Comparación • Construcción de soluciones. • Deducción de información. • Discriminación de ideas • Generalización de ideas • Inferencia • Juicio • Metacognición • Planeación de trabajo • Relación • Colaboración	▪ Apertura ▪ Autocrítica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interés por el otro ▪ Intuición ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje:		De enseñanza:	
25.8. Recursos educativos			
Programa de la experiencia educativa Lap top, cañón, conexión a Internet, pintarrón, plumón. Debate Virtual			
25.9. Evaluación			
Exposición, Mapa conceptual.			

25.4. UNIDAD IV: HERRAMIENTAS ELECTRONICAS			25.2. Duración _____
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
Evaluar en base a la interacción con diversas herramientas electrónicas que proveen variados accesos a información documentada a la forma tradicional.	Libros Electrónicos Audio-Libros Biblioteca Electrónico Biblioteca Virtual Biblioteca Digital	● Análisis. ● Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. ● Argumentación. ● Integración de saberes ● Comparación ● Construcción de soluciones. ● Deducción de información. ● Discriminación de ideas ● Generalización de ideas ● Inferencia ● Juicio ● Metacognición ● Planeación de trabajo ● Relación ● Colaboración	▪ Apertura ▪ Autocritica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interés por el otro ▪ Intuición ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje:		De enseñanza:	
25.8. Recursos educativos			
Programa de la experiencia educativa Lap top, cañón, conexión a Internet, pintarrón, plumón.			
25.9. Evaluación			
Reporte de investigación, reporte de práctica.			

25.5. UNIDAD V: Proyectos Tecnológicos Educativos			25.2. Duración
25.3. Objetivos	25.4. Conocimientos	25.5. Habilidades	25.6. Actitudes
El alumno analizará el rol de las tecnologías de información y comunicación en proyectos tecnológicos que han impactado de manera significativa la práctica educativa en base a sus propuestas innovadoras y de múltiples aplicaciones.	EDUSAT Enciclomedia Proyecto Vasconcelos Universidades Virtuales Open University	• Análisis. • Coherencia, y adecuación en el desarrollo de programas. • Argumentación. • Integración de saberes • Comparación • Construcción de soluciones. • Deducción de información. • Discriminación de ideas • Generalización de ideas • Inferencia • Juicio • Metacognición • Planeación de trabajo • Relación • Colaboración	▪ Apertura ▪ Autocritica ▪ Autonomía ▪ Colaboración ▪ Compromiso ▪ Confianza ▪ Constancia ▪ Cooperación ▪ Creatividad ▪ Disciplina ▪ Apertura para la interacción ▪ Flexibilidad ▪ Honestidad ▪ Imaginación ▪ Iniciativa ▪ Interés por el otro ▪ Intuición ▪ Perseverancia ▪ Respeto por el otro ▪ Responsabilidad social ▪ Seguridad ▪ Tenacidad ▪ Trabajo
25.7. Estrategias metodológicas			
De aprendizaje:		De enseñanza:	
25.8. Recursos educativos			
Programa de la experiencia educativa Lap top, cañón, conexión a Internet, pintarrón, plumón.			
25.9. Evaluación			
Exposición, Reporte de Investigación			

26. Evaluación

26.1. Técnicas	26.2. Criterios	26.3. Porcentaje
Tareas	Actividades propuestas por el docente a realizar en tiempo y forma, atendiendo las especificaciones consideradas por el mismo.	30%
Participaciones en clase	Interacciones dentro del aula por parte del alumno solicitadas o no por el docente y que aporten elementos, información, etc., que coadyuven a la generación del conocimiento.	20%
Examen Escrito Parcial	Actividad evaluadora que permita conocer el avance parcial de los alumnos y su comprensión total sobre los temas vistos anteriormente a este.	15%
Proyecto Final	Documento a realizar por el alumno en base a las consideraciones del docente que permitan mostrar los conocimientos obtenidos a lo largo del curso y la aplicación de los mismos en el campo educativo competente.	35%
Total		100%

27. Acreditación

Para acreditar es requisito indispensable cumplir con cada uno de los criterios de evaluación.

28. Fuentes de información

28.1. Básicas

- CROVI, Delia “¿Comunicación o Tecnología educativa? Apuntes para una diferenciación”, en la tecnología educativa, COSNET, Méx. 1995.
- APARICI, Roberto. “La educación para los medios de comunicación”, UPN,a Méx. 1996.
- BERNARDJ. Poole. “Tecnología Educativa”, Ed. McGrawhill, España, 1999.
- FERRANDEZ, Sarramona y Tarin. “Tecnología Didáctica”, Ed. Ceac. Barcelona, 1997.
- LOZANO, Armando, “Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona”, Ed. Limusa, Mexico, DF 2008
- COLL, Cesar, “Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación”, Ed. Morata, Madrid, España 2008

28.2. Complementarias

