

DATOS GENERALES
Nombre del curso
TECNOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

PRESENTACIÓN GENERAL
Justificación
<p>Actualmente la educación se encuentra en una disyuntiva que no puede ser ignorada y que debe ser atendida, el uso e integración de tecnologías en la vida cotidiana están generando cambios los cuales tiene como características principales permitir la flexibilidad de variables como el tiempo, la distancia y la comunicación en distintas áreas de la vida cotidiana y los procesos educativos. Ante ellos, las instituciones educativas han intentado reaccionar al adecuar o modificar su forma de llevarse a cabo y su respuesta ha sido aplicar las modalidades educativas no convencionales (Educación semi presencial, educación a distancia en línea, educación abierta), sin embargo, estos esfuerzos están generando que la infraestructura y las acciones políticas y administrativas sitúen a estas respuestas como demasiado costosas y con un alcance limitado. Actualmente con la crisis sanitaria se observa las necesidades de formar a los profesionales en competencias genéricas y específicas en el uso de herramientas y soluciones tecnológicas que les permitan realizar diseños instruccionales de en ambientes digitales aplicando distintas soluciones a los procesos de aprendizaje, enseñanza, comunicación y socialización entre otros.</p> <p>Además de las soluciones en tecnología se requiere una aplicación de la Tecnología Educativa (TE) como disciplina que integre los medios y métodos pedagógicos, psicológicos y tecnológicos en los ambientes de una forma planificada y con sentido social e incluyente.</p> <p>La aplicación de Diseños Instruccionales (DI), el uso de medios y recursos digitales y acciones que buscan favorecer los procesos educativos y formativos de los alumnos para que generen sus acciones orientadas a la integración de TIC, cobra un sentido de apoyo y se generan ambientes digitales que fomentan un crecimiento personal y profesional con un alcance individual y colaborativo.</p>

OBJETIVOS GENERALES
<p>El estudiante diseña, aplica e implementa herramientas tecnológicas, modelos y soluciones para resolver distintas problemáticas en ambientes digitales, bajo los modelos de Diseño Instruccional en una plataforma digital y portable. Tomando en cuenta elementos teóricos, didácticos, tecnológicos y prácticos en los procesos de aprendizaje y evaluativos requeridos para una intervención de su elección. Todo esto bajo un esquema de respeto, comprensión y alcance social con la finalidad de simplificar y facilitar las acciones educativas que se deseen alcanzar.</p>

UNIDADES, OBJETIVOS PARTICULARES Y TEMAS
Unidad 1
Las TIC y la TE en la educación digital
Objetivos Particulares

1. Identificar las distintas modalidades educativas no convencionales y sus características.
2. Analizar las características de un EPA.
3. Analizar los principios del Diseño Instruccional y sus aplicaciones.

Temas

- 1.1 Modalidades educativas no convencionales
- 1.2 Los Entornos Personales de Aprendizaje.
- 1.3 Modelos de Diseño Instruccional para la integración de TIC mediante la TE.

Unidad 2

Perfiles diferenciados para la integración de TIC

Objetivos Particulares

1. Establecer y aplicar los elementos de los perfiles diferenciados en un diagnóstico que fundamente la planeación y desarrollo de una intervención en ambientes digitales.

Temas

- 2.1 Diagnóstico de perfiles
- 2.2 Por estilos de aprendizaje
- 2.3 Por integración de TIC
- 2.4 Por perfil socioafectivo para la atención y seguimiento

Unidad 3

Los Entornos Personales de Aprendizaje y el Diseño Instruccional

Objetivos Particulares

1. Identificar y Aplicar los elementos pedagógicos de un EPA
2. Identificar y Aplicar los elementos Tecnológicos de un EPA.
3. Identificar y Analizar los elementos Psicológicos de un EPA
4. Identificar y Analizar los elementos Comunicativos de un EPA

Temas

- 3.1. Elementos Pedagógicos
- 3.2 Elementos Tecnológicos
- 3.3 Elementos Psicológicos
- 3.4 Elementos Comunicativos

Unidad 4

Diseño, Desarrollo, implementación y evaluación de una intervención integrando TIC mediante la TE.

Objetivos Particulares

1. Realiza un diseño instruccional para su proyecto de investigación.
2. Selecciona o diseña recursos digitales para el aprendizaje en distintos formatos y medios.
3. Elige y genera un ambiente digital aplicado a su población y metodología elegida.
4. Elabora un plan de acción para el apoyo, comunicación y seguimiento, con sus respectivos recursos digitales.
5. Diseña un plan de implementación del ambiente diseñado.

6. Genera instrumentos para la evaluación e investigación de los resultados de implementación
7. Produce un reporte de resultados y lo socializa a sus pares.

Temas

- 4.1 Fase de Planeación
- 4.2 Fase de Diseño
- 4.3 Fase de Desarrollo de Recursos Digitales
- 4.4 Fase de Generación del Ambiente
- 4.5 Fase de Generación de recursos para el seguimiento
- 4.6 Fase de Implementación
- 4.7 Fase de Evaluación
- 4.8 Fase de Divulgación de los resultados.

TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y ASPECTOS METODOLÓGICOS

- Evaluación diagnóstica
- Encuadre.
- Exposición con apoyo tecnológico variado y plataformas para la recuperación de los contenidos bajo demanda.
- Acompañamiento grupal e individualizado durante todo el proceso y mediante herramientas tecnológicas de comunicación sincrónica y asincrónica.
- Revisión y análisis de distintos recursos digitales.
- Discusión de tópicos significativos y relevantes.
- Elaboración de documentos instruccionales.
- Elaboración de recursos digitales en aplicaciones gratuitas y de fácil acceso.
- Uso de plataformas tecnológicas en computadoras y dispositivos portátiles.
- Uso y selección de medios digitales en distintos formatos.
- Generación de productos colaborativos fundamentados en la resolución de problemas y elaboración de proyectos.

EQUIPO NECESARIO

- Computadora
- Libros digitales.
- Materiales digitales interactivos.
- Eminus 4, Zoom y programas de mensajería instantánea.
- Recursos digitales para el aprendizaje en distintos medios y formatos.
- Videoprojector
- Videoconferencia
- Conectividad a Internet
- Teléfono inteligente (de preferencia)

BIBLIOGRAFIA

- Amorós, PL 2019, Actitudes y conocimientos de entornos digitales: cuestionario ACMI para contextos socioeducativos, Dykinson, Madrid.
- Bernad, Monferrer, Estela, and Camacho, Magdalena Mut. (2018) Aula virtual: contenidos y elementos, McGraw-Hill España.
- Linares, HM, & Díaz-Cuesta, J 2018, Innovación universitaria: digitalización 2.0 y excelencia en contenidos, McGraw-Hill España, Madrid.
- Loveless, A, & Williamson, B 2017, Nuevas Identidades de Aprendizaje en la Era Digital: Creatividad · Educación · Tecnología · Sociedad, Narcea Ediciones, Madrid.
- Padilla, CG 2018, Aulas virtuales: fórmulas y prácticas, McGraw-Hill España, Madrid.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS (última fecha de acceso)

- Jesús Salinas Ibáñez, Victoria I. Marín (2019) ¿Qué sabemos sobre el microlearning?: Protocolo y resultados iniciales de una revisión exploratoria de literatura. Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos, Nº 315-316, 2019 (Ejemplar dedicado a: Microlearning), págs. 14-18
- Jesús Salinas Ibáñez, Barbara de Benito Crosetti, Adolfinia Pérez i Garcias, Mercè Gisbert Cervera (2018) Blended learning, más allá de la clase presencial. RIED: revista iberoamericana de educación a distancia, ISSN 1138-2783, Vol. 21, Nº 1 (Ejemplar dedicado a: La revolución del blended learning en la educación a distancia), págs. 195-213

OTROS MATERIALES DE CONSULTA

- Los necesarios de acuerdo con los temas.

EVALUACIÓN

Sumativa		
La calificación mínima aprobatoria será de 70%	Concepto	Porcentaje
	Evidencia de Desempeño de la Planeación y Diseño.	40
	Evidencia de Desempeño de la Implementación y Evaluación	40
	Presentación de los resultados	20
	Total	100