

Licenciatura:	Ciencias de la educación	Materia:	Tecnologías en educación	Clave:	LCE420
Modalidad:	Virtual	Semestre:	Cuarto	Horas:	16

OBJETIVO:

Reconocer las implicaciones de la incorporación de tecnologías de Información y Comunicación como parte de la sociedad de la información y el conocimiento, que permita atender las necesidades sociales que actualmente la educación demanda.

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	ACTIVIDADES EN PLATAFORMA
1	I. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	1.1 Tecnologías digitales y educación	1.1 Tecnologías digitales y educación	1.1 Tecnologías digitales y educación	Diseño de diagramas de flujo acerca de la incorporación de las TIC en la educación.
2	1.2 De la información al conocimiento	1.2 De la información al conocimiento	1.3 Efectos globalizantes y la comunicación	1.3 Efectos globalizantes y la comunicación	Diseño de diagramas de flujo acerca de la incorporación de las TIC en la educación.
3	1.4 Los problemas actuales de la educación	1.4 Los problemas actuales de la educación	1.4 Los problemas actuales de la educación	1.4 Los problemas actuales de la educación	Realizar propuestas de incorporación de las TIC en la educación.
4	1.5 La brecha digital	1.5 La brecha digital	1.5 La brecha digital	1.5 La brecha digital	Realizar propuestas de incorporación de las TIC en la educación.
5	EXAMEN 1er. Parcial	1.6 Los retos de la educación ante la sociedad de la información	1.6 Los retos de la educación ante la sociedad de la información	1.6 Los retos de la educación ante la sociedad de la información	Realizar presentación sobre la importancia de las TIC en la educación.
6	2. TECNOLOGÍA EDUCATIVA: CAMPO DE ESTUDIO PEDAGÓGICO	2.1 El origen de la tecnología educativa	2.2 La situación actual, hacia el siglo XXI	2.2 La situación actual, hacia el siglo XXI	Realizar presentación sobre la importancia de las TIC en la educación.

7	2.3 Realidad aumentada y su uso en el aula.	2.3 Realidad aumentada y su uso en el aula.	2.3 Realidad aumentada y su uso en el aula.	2.3 Realidad aumentada y su uso en el aula.	Realizar investigación documental acerca de la sociedad de la información.
8	2.4 Gamificaciones en el campo educativo	2.4 Gamificaciones en el campo educativo	2.4 Gamificaciones en el campo educativo	2.4 Gamificaciones en el campo educativo	Realizar investigación documental acerca de la sociedad de la información.
9	2.5 Modelos educativos en la educación tecnología	2.5 Modelos educativos en la educación tecnología	2.5 Modelos educativos en la educación tecnología	2.5 Modelos educativos en la educación tecnología	Realizar una matriz de saberes sobre las propuestas para la construcción de la sociedad de la información.
10	EXAMEN 2do. Parcial	3. LOS MEDIOS Y TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN	3.1 La relación tradicional (hegemónica) entre comunicación y educación	3.1 La relación tradicional (hegemónica) entre comunicación y educación	Realizar una matriz de saberes sobre las propuestas para la construcción de la sociedad de la información.
11	3.2 Las ilusiones y los escenarios	3.2 Las ilusiones y los escenarios	3.2 Las ilusiones y los escenarios	3.2 Las ilusiones y los escenarios	Realizar una matriz de saberes sobre las propuestas para la construcción de la sociedad de la información.
12	3.3 La crisis de las instituciones modernas	3.3 La crisis de las instituciones modernas	3.3 La crisis de las instituciones modernas	3.3 La crisis de las instituciones modernas	Diseñar propuestas didácticas enfocadas al uso de las TIC para la enseñanza y el aprendizaje.
13	3.4 Imaginarios y movilidad social en la educación virtual	3.4 Imaginarios y movilidad social en la educación virtual	3.4 Imaginarios y movilidad social en la educación virtual	3.4 Imaginarios y movilidad social en la educación virtual	Diseñar propuestas didácticas enfocadas al uso de las TIC para la enseñanza y el aprendizaje.
14	3.5 La explosión de la comunicación en los espacios educativos	3.5 La explosión de la comunicación en los espacios educativos	3.5 La explosión de la comunicación en los espacios educativos	3.5 La explosión de la comunicación en los espacios educativos	Diseñar propuestas didácticas enfocadas al uso de las TIC para la enseñanza y el aprendizaje.
15	EXAMEN 3er. Parcial	4. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	4.1 Aplicación de tecnología en problemas de aprendizaje	4.1 Aplicación de tecnología en problemas de aprendizaje	Diseñar propuestas didácticas enfocadas al uso de las TIC para la enseñanza y el aprendizaje.
16	4.2 Generación de herramientas tecnológicas	4.2 Generación de herramientas tecnológicas	4.2 Generación de herramientas tecnológicas	4.2 Generación de herramientas tecnológicas	Redactar un reporte de lectura sobre las tendencias en educación de TIC.

17	4.2.1 App inventor	4.2.1 App inventor	4.2.1 App inventor	4.2.1 App inventor	Redactar un reporte de lectura sobre las tendencias en educación de TIC.
18	4.2.2 La necesidad de la informática en la práctica docente	4.2.2 La necesidad de la informática en la práctica docente	4.2.2 La necesidad de la informática en la práctica docente	4.2.2 La necesidad de la informática en la práctica docente	Redactar un reporte de lectura sobre las tendencias en educación de TIC.
19	4.2.3 Uso de aplicaciones móviles en la educación	4.2.3 Uso de aplicaciones móviles en la educación	4.2.3 Uso de aplicaciones móviles en la educación	4.2.3 Uso de aplicaciones móviles en la educación	Redactar un reporte de lectura sobre las tendencias en educación de TIC.
20	EXAMEN FINAL				

ACTIVIDADES PERMITIDAS:	<ul style="list-style-type: none"> 1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos 2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla). 3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas. 4.-Propiciar Actividades de Interés dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones. 5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teóricamente. 6.- 2 Exposiciones durante el semestre.
ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Exámenes Orales. 2. Exposiciones como Evaluación. 3. Improvisaciones.

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

La propuesta de modalidades tecnológicas e informáticas para la modalidad nos ofrece una opción de aprendizaje en línea o virtual, facilitando una sólida formación académica a través del acceso de nuestra plataforma tecnológica institucional. Esta plataforma está equipada con todas las herramientas esenciales para lograr los objetivos establecidos en el plan y programas de estudios. Entre sus características se incluyen un tablero de control para los cursos, reproducción de videos, opciones de accesibilidad, un calendario integrado, recursos de consulta, entre otros, todo diseñado para fomentar un entorno de aprendizaje virtual efectivo y adaptado a las diversas necesidades de nuestros estudiantes.

Para completar el aprendizaje autónomo, se organizan sesiones sincrónicas y presenciales a través de plataformas de videoconferencia, dirigidas por docentes especializados que ofrecen asesoramiento en tiempo real. Estas sesiones están cuidadosamente integradas con la plataforma educativa, promoviendo actividades interactivas que empoderan a los estudiantes a tomar un papel activo en su proceso educativo. Además, las sesiones grabadas se transforman en recursos valiosos para el estudio, disponibles para su visualización en cualquier momento, asegurando así que todos los estudiantes tengan la oportunidad de acceder al contenido didáctico según su conveniencia. Dentro de la plataforma, se realizan diversas actividades orientadas a maximizar la experiencia de aprendizaje en este entorno virtual enriquecido, a continuación se describen las peculiaridades.

Categoría	Actividades
Organización	Duración para realizar y entregar actividades de aprendizaje
Comunicación e interacción	<ul style="list-style-type: none"> ° Chat - Foros de discusión - Comunicación mediante mensajería
Actividades de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ° Realizar actividades de aprendizaje diversas bajo la conducción y/o mediación de un académico ° Realizar entrega de tareas en la plataforma de forma independiente ° Manipulación de archivos en diversos formatos (PDF, DOCX, PPTX, XLSX) ° Tests, cuestionarios y exámenes ° Evaluación del aprendizaje sumativa y formativa ° Manipular hipervínculos de sitios de acceso libre y con licencia como YouTube, plataformas de videoconferencias, G Suite, redes sociales, información en la nube, bases de datos, entre otros. ° Añadir ligas e acceso a sesiones sincrónicas y asincrónicas de videoconferencias ° Interoperatividad con plataformas externas para creación de recursos educativos digitales y contenido educativo.

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.

Diagrama de flujo	10%
Propuesta de incorporación de las TIC	20%
Presentación	15%
Investigación documental	10%
Matriz de saberes	15%
Propuestas didácticas	20%
Reporte de lectura	10%
Total	100%
Escala de calificación	7- 10
Minima aprobatoria	7

NOTA:

En la planeación los exámenes aparecen siempre en día lunes, pero dependerá de la programación de la subdirección académica, y en esa semana se podrán hacer los cambios necesarios.