



## 1. DATOS DE LA ASIGNATURA

**Nombre:** Medios telemáticos  
**Código:** ED3B4  
**Créditos Académicos:** 4  
**Tipo de Curso:** Teórico – Práctico  
**Área de Formación:** Fundamentación en ciencias sociales

## 2. DATOS DEL PROFESOR

**Docente:** Magíster Ana Carolina Rendón Cardona  
**Correo institucional:** [acrendon@utp.edu.co](mailto:acrendon@utp.edu.co)  
**Fecha de elaboración:** agosto de 2018

## 3. JUSTIFICACIÓN

La sociedad de la información y el conocimiento, abre un espectro de posibilidades y retos para quienes nos dedicamos a la tarea de trabajar con procesos sociales y educativos. Los nuevos lenguajes, las mediaciones y las pantallas casi omnipresentes, configuran un nuevo campo de interacción multidireccional entre docentes – estudiantes - comunidad, con un potencial de construcción conjunta de posibilidades en un mundo en el que la creatividad, la transformación de problemas y la coparticipación son cada vez mejor valoradas.

Estar a la altura de estos nuevos correlatos sociales y educativos, requiere que los futuros licenciados asuman una actitud permanente de aprendizaje y que pongan en ejercicio sus habilidades metacognitivas para vencer un poco la incomunicación que reina en los múltiples espacios de aprendizaje.

En este orden de ideas y tomando como punto de partida la inevitable mediación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje – enseñanza - aprendizaje, proponemos la necesidad de formar en competencias TIC para que los profesionales en formación puedan presentar y facilitar a sus estudiantes experiencias de aprendizajes basadas en los nuevos lenguajes emparentados con las TIC.

Así pues, el presente curso pretende aportar a la adquisición de herramientas TIC para los futuros licenciados y para el trabajo en comunidades, a fin de impulsar el desarrollo de competencias pedagógicas, didácticas, comunicativas, tecnológicas y de gestión de programas sociales que integren herramientas TIC en su desarrollo. Todo esto en un

entorno que permitirá poner en práctica las diferentes habilidades y competencias adquiridas a través de la asignatura.

#### **4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR A TRAVÉS DEL CURSO:**

##### **SABER:**

- ✓ El estudiante expone la historia e implicaciones de las transformaciones tecnológicas y su vinculación con elementos socioculturales y educativos.
- ✓ El estudiante reconoce diversos medios telemáticos existentes, sus usos, ventajas, limitaciones y aplicaciones educativas.

##### **SABER HACER:**

- ✓ El estudiante crea herramientas desde la web 2.0 para potenciar intercambios académicos, culturales, ambientales, sociales, políticos, entre otros, que generen reflexión en su destinatario.
- ✓ El estudiante interactúa en comunidades académicas en la web y socializa información con el uso de diferentes herramientas informáticas de uso en contextos educativos presenciales y no presenciales.
- ✓ El estudiante selecciona herramientas de acuerdo a su potencial de aplicación pedagógica de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.

##### **SER:**

- ✓ El estudiante reflexiona sobre la influencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación y por ende, en la sociedad.
- ✓ El estudiante comprende su responsabilidad en la sociedad de la información y la comunicación
- ✓ El estudiante reconoce cómo difundir el respeto y desarrollar buenas prácticas frente a los derechos de autor en los ámbitos personal, académico y profesional.

#### **5. PLANEACIÓN GLOBAL**

<b>CAPITULOS O EJES TEMÁTICOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>1 Fundamentación</b>	Que son los medios telemáticos y sus campos de aplicación Diferencias entre los tipos de web (1.0 hasta la web semántica) TIC, TAC, TEP las tecnologías de la información y comunicación y sus usos Sociedad de la información, la comunicación y el conocimiento Ciberdelitos, ciber conductas, glosario TIC.
<b>2. Manejo de herramientas ofimáticas y web 2.0</b>	Herramientas para gestión de documentos (Word, Excel, Power point) Herramientas y funcionalidades TIC: documentos en la nube (google drive, mapas de google, cuestionarios de google) Desarrollo de actividades interactivas educativas online
<b>3. Nuevas tecnologías y educación, retos y perspectivas</b>	Educación y TIC, usos limitaciones y potencialidades. Usos pedagógicos de las TIC. Alfabetización Comunicativa. Derechos de autor.
<b>4 Construyendo bases para la acción</b>	Uso de las TIC para el desarrollo comunitario Uso de las TIC en el aula de clases
<b>5. Proyecto Final</b>	Elaboración y presentación del proyecto con integración de TIC

## 6.

## METODOLOGÍA

El curso se desarrolla a través de 16 sesiones, de 4 horas semanales, el mismo se desarrolla como curso teórico – práctico en el cual cada estudiante deberá realizar una serie de actividades propuestas como insumo para el trabajo final de la asignatura.

A partir de un proceso de lectura previa a cada sesión y acceso a recursos de apoyo, gestionados a través de medios tecnológicos y convencionales, los estudiantes trabajarán en equipos, en el diseño y puesta en práctica de los elementos metodológicos y técnicos brindados en clase, a fin de generar un proceso de aprendizaje dialógico basado en la teoría y la práctica.

A partir de construcciones que permitan dar sentido de aplicación práctica a los contenidos explorados, los estudiantes podrán comprender cómo las nuevas tecnologías de la información y la comunicación establecen nuevos retos para su vida en particular, la sociedad en general y por ende su quehacer profesional. En este sentido se trabajarán sesiones segmentadas, en las cuales se dará un espacio para el desarrollo de elementos conceptuales y teóricos, un segundo bloque de puesta en práctica y un tercer espacio de creación y desarrollo de análisis críticos.

Para el desarrollo de las sesiones se favorecerán actividades de construcción colaborativa del aprendizaje y actividades individuales de fortalecimiento de competencias tecnológicas y comunicativas, así como actividades apoyadas por pares como proceso basado en el socio constructivismo.

Para finalizar, es importante resaltar que se tomará como estrategia didáctica para la generalidad del curso la metodología Flipped Classroom (clase invertida), en la cual, se invierte el trabajo del estudiante, así, se proporcionan por parte del docente los recursos para trabajar previo a la sesión presencial, lo cual lo lleva a “preparar la clase” con una serie de técnicas para tomar apuntes y preguntar, que permiten hacer de la sesión un momento en el cual se desarrollan los contenidos a profundidad.

Para ello utilizaremos la plataforma Classroom, allí encontrarán los recursos para cada sesión, registrándose como estudiante, con el código del grupo **h29htv**

## **7.**

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN**

ELEMENTOS		DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE
Factores por evaluar	<b>SABER</b>	Presentación de trabajos escritos, participación talleres grupales, argumentación en ensayos, exposiciones y parciales. Construcción conceptual	<b>30%</b>
	<b>SABER HACER</b>	Resolución de situaciones problemáticas, elaboración del proyecto final, desarrollo de propuestas acordes al contexto elegido, presentación de pieza comunicativa de los resultados de su trabajo.	<b>40%</b>
	<b>SER</b>	Participación y asistencia a clase, actitud crítica y reflexiva frente a las clases y a los contenidos, actitud creativa en contexto.	<b>30%</b>

**Porcentajes de evaluación:**

Categoría	Tipo de evaluación	Fecha	Porcentaje
Nota 1	Parcial Teórico	04 de Septiembre	30%
Nota 2	Talleres Módulo 2	25 de Septiembre	20%
Nota 3	Exposiciones con uso de herramientas TIC	16 de Octubre	25%
Nota 4	Proyecto Final	13 de noviembre	25%

**8. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Coll, C., & Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Ediciones Morata.

COLL, CÉSAR, Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. Sinéctica, Revista Electrónica de Educación [en línea] 2004, (Agosto-Enero) : Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99815899016>> ISSN 1665-109X <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99815899016>

Correa Calle, L. f. (2002). *La realidad de lo virtual y la virtualidad de lo real en la Educación*. (1. C. Cibersociedad, Ed.) Recuperado el 30 de 07 de 2015, de Comunicaciones – Grupo 18 Las TIC y su influencia en la educación: <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g18correa.htm>

De Zubiría Samper, J. (octubre de 2009). *Desafíos a la educación en el siglo XXI*. Obtenido de Instituto Merani: [http://portal.uasb.edu.ec/UserFiles/385/File/redipe\\_De%20Zubiria.pdf](http://portal.uasb.edu.ec/UserFiles/385/File/redipe_De%20Zubiria.pdf)

de Zubiría Samper, J. (s.f.). *¿Qué modelo pedagógico subyace a su práctica educativa?* Obtenido de Instituto Merani: <http://www.institutomerani.edu.co/publicaciones/articulos/que-modelo-pedagogico-subyace.pdf>

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). (2011). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. (F. Santillana, Ed.) Recuperado el 06 de 2015, de colección METAS EDUCATIVAS 2021: <http://www.oei.es/metas2021/LASTIC2.pdf>

Rotawisky J. A. (2010). Las TIC en la educación: más allá de las herramientas. Obtenido de Vanguardiablog Colombia Digital: <http://blogs.vanguardia.com/corporacion-colombia-digital/educacion/469-las-tic-en-la-educacion-mas-alla-de-las-herramientas>

**Recursos didácticos:** Sala de cómputo, Video proyector.