

UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 4
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	8
4502108	TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION EN LA EDUCACION		TIPO	OPT.
H.TEOR. 4.0	SERIACION AUTORIZACION		TRIM.	
H.PRAC. 0.0			XI AL XII	

OBJETIVO(S) :

General:

Que al final de la UEA, el alumno sea capaz de:
Valorar las funciones, características y aplicaciones de las diferentes tecnologías de información y comunicación con propósitos educativos.

Específicos:

Que al final de la UEA, el alumno sea capaz de:

1. Analizar la aplicación de las tecnologías multimedia e interactivas en ambientes de aprendizaje: plataformas para la educación a distancia, realidad virtual, tecnología interactiva, aprendizaje mediante Internet, bibliotecas digitales y repositorios de información.
2. Distinguir características de los últimos avances tecnológicos aplicados a la educación.
3. Reconocer las características, aplicaciones e impacto de las tecnologías de la información y la comunicación y su relación con la innovación educativa.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación.
 - 1.1 Historia de las tecnologías con fines educativos.
 - 1.2 Orígenes de NNTT-TIC-NTIC-TAC educativas.
 - 1.3 De las grandes computadoras a la computadora personal.
 - 1.4 De la computadora personal a las tecnologías móviles.
 - 1.5 Origen de Internet: ARPANET, NSFNET, EUROPANET, EBONE.
 - 1.6 World Wide Web.
 - 1.7 El hipertexto.
 - 1.8 Tecnologías para el aprendizaje colaborativo.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE **4502108****TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION EN LA EDUCACION**

2. Elementos de las TIC para la comunicación.
 - 2.1 Estructura organizativa técnica.
 - 2.2 Configuración informática.
 - 2.3 El correo electrónico (Sample mail transfer protocol).
 - 2.4 Formas de almacenamiento de la información.
3. Las tecnologías para el aprendizaje colaborativo (TAC).
 - 3.1 Vínculo entre las TAC y el modelo educativo constructivista.
 - 3.2 Web semántica.
 - 3.3 La web 2.0 y sus aportaciones tecnológicas a la educación a distancia.
 - 3.3.1 Comunidad.
 - 3.3.2 Tecnología.
 - 3.3.3 Arquitectura modular.
4. La educación a través de las TIC.
 - 4.1 De la educación a distancia a la educación virtual.
 - 4.2 Conferencia virtual.
 - 4.3 Educación abierta y a distancia mediados por tecnología.
 - 4.4 Conectivismo y las plataformas de cursos masivos.
 - 4.5 Masive Open Online Courses (MOOC).
 - 4.5.1 xMOOC.
 - 4.5.2 cMOOC.
 - 4.5.3 DOOC.
 - 4.5.4 BOOC.
 - 4.5.5 SMOC.
 - 4.5.6 SPOC.
5. Realidad virtual en la educación.
 - 5.1 Lenguajes y modelados de realidad virtual.
 - 5.2 Sistemas de inmersión simulada y realidad aumentada.
 - 5.2.1 Magic book.
 - 5.2.2 Videojuegos.
6. Aplicaciones recientes implementadas en la educación.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposición temática del profesor.
- Exposición grupal.
- Investigación documental.
- Reportes de lectura.

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4502108

TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION EN LA EDUCACION

- Participación de los alumnos.
- Entrega de trabajos escritos.
- Uso de la tecnología para el aprendizaje.

MODALIDADES DE EVALUACION:**Evaluación Global:**

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Reportes escritos de los trabajos realizados durante las sesiones de clase.
- Tareas individuales.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación en las discusiones.
- Evaluación final.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la UEA.
- No requiere inscripción a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa, 7, 007.
2. Álvarez, R. B. (2009). El e-learning, una respuesta educativa a las demandas de las sociedades del siglo XXI Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 35, 87-96.
3. Aretio, L. G. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 20(2), 9-25.
4. Barrio Alonso, C. (2008). La apropiación social de la ciencia: nuevas formas. Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad, 4(10), 213-225.
5. Basogain, X., Olabe, M., Espinosa, K., Rouèche, C. y Olabe, J. C. (2007). Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente. Online Educa Madrid, 7, 24-29.
6. Clow, D. (2013, April). MOOCs and the funnel of participation. In Proceedings of the Third International Conference on Learning Analytics and Knowledge, (pp.185-189). ACM.
7. Chagas, I., Bettencourt, T., Matos, J., y Sousa, J. (2017). Utilización del hipertexto en la comunicación científica y educativa. Tarbiya,



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 761

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4502108

TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION EN LA EDUCACION

- revista de Investigación e Innovación Educativa, 36.
8. Fombona-Cadavieco, J. y Vázquez-Cano, E. (2017). Posibilidades de utilización de la Geolocalización y Realidad Aumentada en el ámbito educativo. Educación XXI: revista de la Facultad de Educación, 20(2), 319-342.
 9. Freeman, M. (2016). Historicising transmedia storytelling: early twentieth-century transmedia story worlds. Routledge.
 10. García-Peñalvo, F.J., y Pardo, A.M.S. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. Décimo Aniversario. Education in the Knowledge Society, 16(1), 119-144.
 11. Knox, J. (2014). Digital culture clash: "massive" education in the E-learning and Digital Cultures MOOC Distance Education, 35(2), 164-177.
 12. Kurilovas, E., & Juskeviciene, A. (2015). Creation of Web 2.0 tools ontology to improve learning. Computers in Human Behavior, 51, 1380-1386.
 13. López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. Apertura (Guadalajara, Jal.), 8(1), 0-0.
 14. Leine, B. M. (2000). Breve historia de internet. Internet Society. Recuperado de <https://www.internet-society.org>.
 15. McAuley, A., Stewart, B., Siemens, G., & Cormier, D. (2010). The MOOC model for digital practice.
 16. Muñoz, J. M. (2008). NNTT, TIC, NTIC, TAC... en educación ¿pero esto qué es? Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad, 51, 43-60.
 17. Prendes Espinosa, C. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. Pixel-Bit Revista de Medios y Educación, 46, 187-203.
 18. Poole, B. J., de Murguía, B. M., y Agüeroles, M. Á. (1999). Tecnología educativa: educar para la sociocultura de la comunicación y del conocimiento. Madrid: McGraw-Hill.
 19. Renó, L. (2012). Transmedia, conectivismo y educación: estudios de caso. Campalans, C., Renó, D. y Gosciola, V. Narrativas Transmedia: Entre teorías y prácticas, 199-212. [Disponible en línea].
 20. Sampedro-Requena, B. E. y Marín-Díaz, V. (2015). Conocimiento de los futuros educadores sociales de las herramientas Web 2.0. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 47, 41-58.
 21. Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. [Disponible en línea].
 22. Zea, N. P., Ordóñez, C. A. C., Vela, F. L. G. y Medina, N. M. (2012). Videojuegos educativos: Teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo. Ciencia e Ingeniería Neogranadina, 22(1), 9.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO