



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

### Misión del Centro Universitario de Tonalá (CUTonalá)

Somos el Centro de la Red Universitaria de la Universidad de Guadalajara con sede en Tonalá, que satisface las necesidades educativas de nivel superior, de investigación científica, tecnológica, humanística y social en el ámbito global para incidir en el desarrollo sustentable e incluyente; respetuoso de la diversidad cultural, honra los principios de justicia social, convivencia democrática y prosperidad colectiva.

### 1.- Identificación de la Unidad de Aprendizaje

#### Tópicos selectos II (Tecnologías en educación)

Clave de la UA	Modalidad de la UA	Tipo de UA		Valor de créditos	Área de formación
I4113	Semipresencial-virtual	Curso		11	Básica Particular Obligatoria
Hora semana		Horas teoría/semestre	Horas práctica/ semestre	Total de horas:	Seriación
4 horas por semana		80 horas		80 horas	
Departamento			Academia		
Departamento de Ciencias Sociales					



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

Presentación		
En esta asignatura se abordan temáticas relacionadas con la tecnología y la educación en el ámbito de la gestión de la información para trabajos académicos, por una parte y, por otra en la utilización de internet como posibilidad de desarrollar propuestas formativas apoyadas con herramientas en línea.		
Competencia de la Unidad de Aprendizaje (UA)		
<b>Gestiona la información y elabora una propuesta formativa en torno a un tema de interés utilizando herramientas tecnológicas</b>		
Tipos de saberes		
Se refiere al desglose de aquellos conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se encuentran ligados a la descripción de la competencia, y al desarrollarlos deben observar la parte de los nuevos aprendizajes y capacidades que logrará el estudiante		
Saber (conocimientos)	Saber hacer (habilidades)	Saber ser (actitudes y valores)
<p>identifica diferentes tipos de fuentes de información y servicios de documentación e información existentes</p> <p>Comunica resultados de su trabajo de acuerdo a convenciones establecidas</p> <p>Desarrolla proyectos basados en el uso de las tic para promover el aprendizaje en temas de su interés</p>	<p>Reconoce necesidades de información</p> <p>Construye estrategias de búsqueda de información</p> <p>Utiliza de manera crítica y creativa herramientas tecnológicas para obtener información, proponer comunicación educativa y colaboración con propósitos de apoyar el aprendizaje</p>	<p>Valor: Respeto a la propiedad intelectual</p> <p>Valor: responsabilidad y disciplina</p> <p>Valor: Tenacidad</p> <p>Actitud: revisa las fuentes de información</p> <p>Actitud: trabaja de forma autogestiva</p> <p>Reconocer el uso de las fuentes empleadas en sus trabajos</p> <p>Aplicar las cuestiones éticas, legales y sociales implicadas en el uso de la información</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

Competencia genérica	Competencia profesional
Por definirse	Selecciona, utiliza y evalúa las tecnologías de la comunicación e información como recurso de enseñanza y aprendizaje. (Proyecto Alfa-Tunning)
Competencias previas del alumno	
DEL PROGRAMA DE BACHILLERATO GENERAL POR COMPETENCIAS UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA:  Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.  Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.  Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.	
Competencia del perfil de egreso	
Dominará las habilidades necesarias para la reflexión, la investigación, la docencia, la divulgación y la creación en los ámbitos cognitivos de la licenciatura.  <input type="checkbox"/> Dominará las habilidades necesarias de uso de las tecnologías de información y comunicación para aplicarlas a la comprensión y la creación en los ámbitos cognitivos de la licenciatura.	
Perfil deseable del docente	
Formación y experiencia en el campo de la educación y las tecnologías para el aprendizaje.	



## 2.- Contenidos temáticos

### Contenido

#### Módulo 1: GESTION DE LA INFORMACIÓN

Necesidades informativas?

Fuentes de información

Búsqueda de información

Biblioteca e internet para obtener información

Valoración y referencias de información

#### Módulo 2: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Características de los Entornos virtuales de aprendizaje

Ventajas y desventajas

Web 2.0 Uso de Plataformas virtuales

#### Módulo 3: PLANEACIÓN DE PROPUESTA INFORMATIVA: DISEÑO INSTRUCCIONAL

Modelos de diseño instruccional

Modelo ADDIE

Estrategias instruccionales en línea

#### Módulo 4: IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA FORMATIVA

Herramientas de Moodle:

- Información
- Interacción
- Producción

Publicación y usuarios

### Estrategias docentes para impartir la unidad de aprendizaje

Uso de un entorno virtual de aprendizaje, Moodle.

Sesiones de apoyo



Aprendizaje basado en proyectos

Bibliografía básica

- Díaz Barriga, F. (2006). [Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados en TIC: un marco de referencia sociocultural y situado](#). Tecnología y Comunicación Educativa, 41.
- Williams, P., Schrum, L., Sangra, A. y Guardia, L. [Modelos de diseño instruccional](#)". Material didáctico web de la UOC. Publicación en línea.
- Posada, F. (2012) [Diseño de recursos digitales interactivos](#) [blog], [CanalTIC.com](#).
- Universidad Nacional de Educación a Distancia. Curso: Competencias en información. Disponible en línea [http://ocw.innova.uned.es/competencias\\_BCA/curso/index.htm](http://ocw.innova.uned.es/competencias_BCA/curso/index.htm).

Bibliografía complementaria

- Benitez, M.G. (2010). [El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia](#). Tlatemoani, Revista Académica de Investigación, nº1.
- Blumschein, P.; Fischer, M. (2007). [E-learning en la formación profesional: diseño didáctico de acciones de e-learning](#). Montevideo: Cinterfor/OIT.
- Coll, C. Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). [Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas](#). En [Psicología de la educación virtual](#), editado por C. Coll y C. Monereo. España: Morata.\* Mergel, B. (1998) Diseño instruccional y teoría de aprendizaje. Occasional Papers in Educational Technology.
- Dorrego, E. (1999). [Flexibilidad en el diseño instruccional y nuevas tecnologías de la información y comunicación](#). Compilación



con fines instruccionales.

- Guardia, L. (2000). El Diseño formativo: Un enfoque del diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital. En J. M. Duart y A. Sangrà (Compl.): Aprender en la virtualidad. Barcelona: GEDISA, pp. 171 a 187.
- Jonassen, D.H. (1994): "Thinking Technology. Toward a Constructivist Design Model". Educational Technology. USA.
- Nieto, M. (2010) [Diseño instruccional: elementos básicos del diseño instruccional](#). Publicación en línea.

### 3.-Evaluación

#### Evidencias

Reporte de gestión de la información. Bibliografía razonada  
Realización del MOOC: Competencias genéricas en información. Universidad Nacional de Educación a Distancia (España)  
Elaboración de guía instruccional básica  
Implementación de propuesta formativa en línea (Sitio o espacio en un Sistema de Administración de Aprendizaje-LMS)

#### Tipo de evaluación

HETEROEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN de los avances de proyecto.

#### Criterios de Evaluación (% por criterio)

Realización de MOOC: Competencias en información con reportes de evidencia y test 20%  
Bibliografía razonada 15 %  
Propuesta de diseño instruccional 35 %  
Implementación de la propuesta en línea 30 %

### 4.-Acreditación



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

De acuerdo al reglamento general de evaluación.

**5.- Participantes en la elaboración**

Código	Nombre
9320288	Zeferino Aguayo Alvarez