



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

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		TIPC	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, EUROANET, EBONE.
 - 1.6 World Wide Web.
 - 1.7 El hipertexto.
 - 1.8 Tecnologías para el aprendizaje colaborativo.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA 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 DOCC.
 - 4.5.4 BOCC.
 - 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.



Casa abierta al tiempo

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,



Casa abierta al tiempo

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. Pombona-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 Aguarales, 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-Reguena, 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.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO