

	UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR	CODIGO: 201-300-PRO05-FOR01
		VERSIÓN: 1
PLAN DE ASIGNATURA		PÁG: 1 de 7

IDENTIFICACIÓN			
Nombre de la asignatura	Diseño de estrategias didácticas basada en TIC II		
Código de la asignatura			
Programa Académico	Especialización en TIC para el Diseño de Estrategias Didácticas en Educación.		
Semestre Académico en el plan curricular	I		
Créditos académicos	3		
Trabajo semanal del estudiante	Docencia directa:	Trabajo Independiente:	Trabajo Virtual :
Trabajo semestral del estudiante			
Pre-requisitos			
Co-requisitos			
Departamento oferente			
Tipo de Asignatura	Teórico: x	Teórico-Práctico:	Práctico:
Naturaleza de la Asignatura	Habilitable: x		No Habilitable:
	Validable: x		No Validable:
	Homologable: x		No Homologable:
DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA			

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se han venido introduciendo en el entorno educativo convencional, provocando una evolución hacia sistemas mixtos de enseñanza que mezclan presencialidad y virtualidad, estos nuevos sistemas de enseñanza alineados por las TIC han modificado esa educación tradicional y los procesos de enseñanza - aprendizaje en los educandos, haciéndolos más flexibles e interactivos.

El diseño de estrategias didácticas basadas en TIC, parte de la selección de herramientas tecnológicas apropiadas para soportar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Esta selección de herramientas educativas es realizada por el docente quien es el que imparte el conocimiento y que además debe contar con las competencias en el uso de las TIC para facilitarle al estudiante el acceso a la información y uso de recursos educativos que le ayuden para el buen desarrollo del curso

Este Modulo pretende que los participantes desarrollen la capacidad de interpretar conceptos y aplicarlos en su quehacer docente, es por esto, que el diseño de estrategias didácticas basadas en el uso y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo, debe ser vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento y optimización de los alcances educativos, el docente debe desarrollar la capacidad para analizar actividades, todo lo anterior en el marco de sus externalidades; permitiéndole a su vez conocer y comprender las consideraciones tecnológicas asociadas a estas temáticas.

En síntesis, podemos decir que una estrategia educativa es un plan para lograr los objetivos de aprendizaje, e implica métodos, medios y técnicas (o procedimientos) a través de los cuales se asegura que el estudiante logrará realmente sus objetivos, y que la estrategia elegida determinará de alguna forma el conjunto de objetivos a conseguir y, en general, toda la práctica educativa (Salinas, 1999d).

JUSTIFICACIÓN

	UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR	CODIGO: 201-300-PRO05-FOR01
		VERSIÓN: 1
PLAN DE ASIGNATURA		PÁG: 2 de 7

La pandemia ocasionada por el Covid 19, trajo consigo cambios que se vieron reflejados en muchos contextos, y es en el educativo uno de ellos, lo cual debió enfrentar cada uno de los procesos académicos de una forma distinta, y es allí en donde la Tecnologías de la información y la comunicación protagonizaron el papel más importante y fue en el de servir a los docentes en sacar adelante los procesos de enseñanza aprendizaje que en un omento de la pandemia se vieron represados.

Los docentes después de la pandemia, llegan con nuevas competencias y destrezas en el uso de herramientas tecnológicas que favorecen el proceso de enseñanza, pero que deben fortalecer a partir de la constante formación, dado que el mundo cambia y con el nosotros debemos hacerlo y ese cambio se debe reflejar en el diseño de estrategias didácticas que permiten en el estudiante explorar más allá de los que se les proporciona, se necesita formar a partir de esas estrategias, estudiantes investigadores, tecnológicos, inquietos que de una u otra forma desarrollen aptitudes y actitudes para enfrentarse al mundo globalizado y a lo que la sociedad exige, y que brinden soluciones a las diferentes problemáticas con las que se enfrenten.

Teniendo en cuenta lo anterior Pérez (2006) y Escamilla (2010), apuntan a la motivación que sienten los jóvenes por el uso de TIC, y la forma tan determinante en que este tipo de herramientas didácticas, va a acrecentar la creatividad y con ello la inteligencia emocional de los educandos.

Autores como Miguel Ángel Escamilla Santana, Eva María Pérez Puente y Eva Machado Bravo. Quienes presentan consideraciones, acerca de la necesidad de replantear la didáctica de sus clases, utilizando las TIC como herramientas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido al creciente interés y la gran motivación que manifiestan los estudiantes por la tecnología, la informática y por el entorno virtual en el que se desenvuelven.

De igual forma Ministerio de Educación Nacional, 2013, p. 16), expresa que Desarrollar el talento y la creatividad del capital humano a través de la educación, la investigación y la innovación, a la vez que se incorporan nuevas tecnologías en los procesos educativos, permite revisar y abandonar prácticas educativas habituales. Innovar significa pensar críticamente, abordar los problemas desde diferentes perspectivas, crear contextos participativos, disponer espacios diversos para las relaciones docente estudiante y mejorar las condiciones de los ambientes de aprendizaje.

Con los aportes mencionados anteriormente se puede decir que integrar las tecnologías en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, permite a los docentes explorar en nuevas estrategias que fortalezcan las didácticas implementadas en todas las áreas del conocimiento, y un ejemplo palpable y ya lo mencionamos es la forma como los docentes implementaron las estrategias para poder sacar adelante el proceso académico en torno a la pandemia, y la acogida de esas estrategias por los estudiantes y no se puede desconocer que la mayoría de la implementación de esas estrategias fueron a partir del uso de herramientas tecnológicas encontradas en la web.

Es por esto, que el diseño de estrategias didácticas basadas en el uso y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo, debe ser vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento y optimización de los alcances educativos.

OBJETIVO GENERAL

Instruir a los profesionales en el uso de nuevas herramientas tecnológicas que le permitan diseñar estrategias didácticas innovadoras que permitan el fortalecimiento de actividades relacionadas con el proceso de enseñanza - aprendizaje de sus estudiantes.

	UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR	CODIGO: 201-300-PRO05-FOR01
		VERSIÓN: 1
PLAN DE ASIGNATURA		PÁG: 3 de 7

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las nuevas herramientas tecnológicas para el diseño de estrategias didácticas.
- Implementar el uso de las nuevas herramientas tecnológicas para el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Desarrollar estrategias didácticas a partir del uso de las herramientas tecnológicas explicadas.
- Fortalecer las competencias en el diseño de estrategias apoyado en nuevas herramientas tecnológicas.

ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS Y METODOLOGICAS

El presente espacio académico se encuentra dividido en 3 unidades que se desarrollarán de manera presencial y virtual, a través de un encuentro de tutoría presencial de 8 horas junto con 24 horas de apoyo virtual dirigido a través de la plataforma Moodle. Igualmente, el(a) estudiante deberá desarrollar 64 horas de trabajo independiente.

El docente tendrá un rol activo, de acompañamiento y asesoría al proceso de aprendizaje del estudiante a través de la tutoría virtual; facilitará y orientará el proceso de auto aprendizaje del aprendiente motivándolo a desarrollar las competencias programadas en el módulo de manera personalizada y grupal. En este sentido la interacción estudiante – tutor es fundamental.

El trabajo individual y en equipo se desarrollará con base en lecturas básicas obligatorias y objetos de aprendizaje que se especifican en cada unidad y subtema; igualmente se especifican cada una de las actividades a realizar por cada unidad, lo mismo que actividades colaborativas a través de foros y chat. La interacción es prioritaria en la educación a distancia con mediación virtual y en este sentido la participación activa del aprendiente es fundamental lo mismo que el trabajo en equipo: por lo tanto, es indispensable que el estudiante interactúe con los contenidos del curso, con sus compañeros(as) y con el tutor para lograr un exitoso proceso formativo, realizando las fases de reconocimiento, profundización y transferencia implícitas en el presente proceso formativo.

Durante el desarrollo del módulo el estudiante, realizará las siguientes actividades, las cuales le permitirán alcanzar las competencias establecidas:

- Análisis de lecturas básicas y objetos de aprendizaje a partir de los contenidos y material educativo compartido por el docente.
- Construcción de estrategias didácticas a partir de la implementación de las herramientas tecnológicas expuestas por el docente.
- Explicaciones dialógicas y críticas en la sesión presencial con el fin de aclarar los conceptos trabajados.
- Debate en torno a los temas trabajados, en primera instancia se realizará trabajo individual y posteriormente grupal a partir de la participación en foros y chat.

Lo anterior se pretende ejecutar a partir de la implementación de estrategias de aprendizaje, herramientas de interacción y explicación de acceso a los mismos.

- Actividades colaborativas

El módulo está diseñado de tal manera que el estudiante podrá encontrar un contenido por cada unidad, para un total de 3 unidades, igualmente se presentan los PDFs, enlaces y direcciones electrónicas del contenido complementario, lo que no limita a buscar más información en la web sobre los temas y problemas abordados. El trabajo en red e igualmente el trabajo en equipo es fundamental especialmente en lo que concierne a las actividades que

	UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR	CODIGO: 201-300-PRO05-FOR01
		VERSIÓN: 1
PLAN DE ASIGNATURA		PÁG: 4 de 7

se deben desarrollar de forma autónoma. Se han destinado 8 horas de Tutoría Virtual y 10 distribuida entre horas de trabajo virtual el cual en su mayor parte debe ser colaborativo, y apoyo virtual dirigido.

- Actividades Autónomas

Para el trabajo autónomo el estudiante contará con 78 horas de trabajo que están orientados básicamente por las lecturas, construcción de documentos y sistematización de los mismos. Para el efecto el eje central del acto pedagógico será la problematización, y así desarrollar sus propias valoraciones, construyendo los conceptos y experimentando las conductas que ha de expresar. Igualmente, trabajo por proyectos: a partir de una situación problema se desarrollan procesos de aprendizaje y de construcción de conocimiento, vinculados al mundo exterior, a la cotidianidad y al contexto. Resolución de problemas: esta metodología permite hacer una activación, promoción y valoración de los procesos cognitivos cuando los problemas y tareas se diseñan creativamente.

COMPETENCIAS GENERICAS

- Reconoce los recursos tecnológicos que puede apropiar para su desempeño y la aplica para el diseño de estrategias didácticas
- Implementa estrategias de enseñanza y aprendizaje según el entorno que permita el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Identifica situaciones en donde puede aplicar sus conocimientos y aplica la herramienta tecnológica adecuada para su solución.
- Desarrolla habilidades para articular las TIC en el proceso enseñanza –aprendizaje tomando como referente los aprendizajes esperados.

CONTENIDO, COMPETENCIAS ESPECIFICAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Unidad 1: “La Imagen como soporte educativo”

OBJETIVO DE LA UNIDAD: Contextualizar al participante en la importancia de la imagen como estrategia didáctica que permite afianzar de manera visual el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes.

Subtemas:

- La Imagen como soporte educativo

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

- Diseña estrategias de aprendizaje significativo y colaborativos, para la reinención de prácticas y estrategias a partir del uso de la Imagen.

RESULTADO DE APRENDIZAJE

	UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR	CODIGO: 201-300-PRO05-FOR01
		VERSIÓN: 1
PLAN DE ASIGNATURA		PÁG: 5 de 7

El estudiante diseña estrategias didácticas a partir del uso de la imagen como soporte educativo que permite afianzar de manera visual el proceso de enseñanza aprendizaje.

Unidad 2: Pizarra Digital Interactiva (PDI) como apoyo al trabajo colaborativo

OBJETIVO DE LA UNIDAD: Instruir al participante en el uso de las pizarras digitales Interactivas, que le permita desarrollar un ambiente de aprendizaje interactivo apropiado a partir del trabajo colaborativo entre los estudiantes.

Subtemas:

- **Pizarra Digital Interactiva (PDI) como apoyo al trabajo colaborativo**

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

- Crea espacios de interacción entre los estudiantes que permiten el fortalecimiento del trabajo colaborativo

RESULTADO DE APRENDIZAJE

El participante implementa la pizarra digital interactiva para el desarrollo de actividades colaborativas.

Unidad 3: Libros interactivos como fuente de conocimiento (EXE)

OBJETIVO DE LA UNIDAD: Incentivar a los participantes en la creación y desarrollo de libros interactivos como fuente de conocimiento que permitan profundizar en temáticas de interés de un área específica.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

Desarrollar destrezas en la construcción de libros interactivos que se conviertan en fuentes de conocimiento a partir de la profundización en diversas temáticas que amplíen conceptos vistos.

RESULTADO DE APRENDIZAJE

El participante crea un libro interactivo que profundiza en temáticas de interés de su perfil profesional.

	UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR	CODIGO: 201-300-PRO05-FOR01
		VERSIÓN: 1
PLAN DE ASIGNATURA		PÁG: 6 de 7

EVALUACIÓN

1. La evaluación institucional:

Todo el proceso de evaluación del rendimiento académico estudiantil se lleva a cabo dentro de una escala mixta, compuesta de unidades y décimas de 0 a 5 con valores distintos, que inicia con el valor cero unidad cero décima (0.0) y termina con el valor cinco unidades cero décimas (5.0), dentro del cual el valor 3.8 representa el mínimo aprobatorio.

2. Evaluación cuantitativa:

La evaluación será un proceso continuo enmarcado dentro de las orientaciones dadas por la universidad, la cual establece la realización de una actividad por crédito académico, resultando para este módulo dos actividades evaluables equivalentes cada una al 50% del módulo.

3. La evaluación para el fortalecimiento de las competencias:

Evaluación Formativa: se llevará a cabo mediante las opiniones, socializaciones y retroalimentación de actividades programadas en Chat y foros.

Evaluación sumativa: se llevará a cabo en la plataforma Virtual Moodle a través de cuestionarios, talleres y consultas; identificando el nivel de comprensión a través de productos escritos realizados por los estudiantes; además se evaluará la interacción del estudiante con las herramientas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Díaz Barriga, A. F., & Hernández, R. G. (2002) Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. McGraw Hill, México.

Galvis P.A. (1992). La Informática como Recurso Educativo. Informática Educativa. Vol. 5, No, 1, 1992. Proyecto SIIE, Colombia pp. 17-21

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico OCDE (2003). Los desafíos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Educación. Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Disponible en: <http://www.dccia.ua.es/dccia/inf/asignaturas/MDEI/docs/OCDE.pdf>

