

SAGRADO

Universidad del Sagrado Corazón

Unidad de Educación General

Vicepresidencia de Asuntos Académicos

PRONTUARIO

TÍTULO:	Aprendizaje a través de los medios digitales I
CODIFICACIÓN:	EDU 710
PRERREQUISITO:	EDU 675 y 680
CRÉDITOS:	3 créditos 45 horas contacto 1 término

DESCRIPCIÓN

Este curso tipo Seminario permite la inmersión real de los medios y la tecnología para el diseño y construcción de objetos digitales de aprendizaje. Por medio de la participación activa y presencial en los espacios de medios de Sagrado: StudioLab y Sagrado Educational Studios, el estudiante adquirirá la experiencia tecnológica fundamental requerida por el educador especialista en aprendizaje, medios y tecnología. Se requiere 15 horas contacto de trabajo presencial en los espacios de medios de Sagrado que forman parte de las 45 horas contacto del curso.

JUSTIFICACIÓN

Este seminario de aprendizaje integra los conocimientos, competencias y destrezas adquiridas a través de los cursos del Programa Graduado. Incluye experiencias prácticas de diseño y creación en los espacios de medios de Sagrado, para desarrollar competencias en el uso de medios digitales y tecnología virtual e inmersiva. Los espacios de medios servirán como base para la creación de un proyecto que se incluirá en el portafolio electrónico del candidato a graduación. El diseño del portafolio electrónico iniciará en este primer seminario y culminará en el segundo. Este seminario de aprendizaje añade valor a las competencias digitales del candidato a graduación. Tiene como finalidad fomentar en el estudiante una cultura de innovación, creatividad y emprendimiento en su escenario laboral y profesional.

COMPETENCIAS

El curso desarrolla en el o la estudiante las siguientes competencias:

- Comunicación
- Innovación y emprendimiento
- Investigación y exploración

OBJETIVOS

Al finalizar el curso, los y las estudiantes estarán capacitados para:

1. Desarrollar competencias en el uso de los medios digitales con fines educativos.
2. Desarrollar líderes educativos que seleccionen, integren, administren y evalúen críticamente la tecnología y los medios de comunicación digitales más adecuados como estrategias didácticas para favorecer el aprendizaje significativo.
3. Incentivar el desarrollo de proyectos educativos que integren herramientas digitales, plataformas tecnológicas e inmersivas que contribuyan a la enseñanza/ aprendizaje en comunidades de aprendizaje diversas.
4. Reflexionar de manera crítica sobre la enseñanza y el aprendizaje con tecnología para desarrollar experiencias de aprendizaje innovadoras, atractivas y accesibles.
5. Adquirir la experiencia tecnológica fundamental requerida por el educador especialista en aprendizaje, medios y tecnología.
6. Evaluar la calidad, relevancia y utilidad de los materiales didácticos digitales creados para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.
7. Diseñar y construir objetos digitales de aprendizaje de carácter innovador a través de experiencias prácticas en espacios de medios que facilitan el uso de las TICS.

CONTENIDO

- I. Material didáctico digital con contenido audiovisual, en la web y de inmersión
 - A. Retomar producto final de los siguientes cursos:
 1. EDU 675 Herramientas y aplicaciones digitales en la enseñanza del Siglo XXI
 2. EDU 680 Diseño y producción audiovisual digital con fines educativos
 - B. Integrar o fusionar los objetos digitales de aprendizaje
 1. Elevar calidad de los contenidos del material didáctico
 2. Adaptar o modificar el producto final
 - C. Experiencias de diseño y creación de un material didáctico digital de aprendizaje.
 1. Espacios de cine y televisión (Sagrado Educational Studios)

2. Estudio de grabación (Sagrado Educational Studios)
3. Centro de producción y animación digital e inmersiva (StudioLab)
- II. Producción de un material didáctico digital
 - A. Integración de contenido audiovisual, web y de inmersión.
 - B. Viabilidad, efectividad y eficacia
 - C. Prueba de usabilidad y accesibilidad
- III. Certificaciones internas o microcredenciales (Opción de iniciarse en este seminario)
 - A. Google Sites (Portafolio Electrónico)
 - B. Manejo de Canvas
 - C. Manejo de Zoom

METODOLOGÍAS

Se recomiendan las siguientes estrategias de la metodología de aprendizaje activo:

- Conferencias y talleres
- Discusión de temas
- Trabajos en los espacios de medios
- Demostraciones a través de audio, video y medios inmersivos

EVALUACIÓN

Participación y asistencia	20%
Ejercicios individuales	25%
Experiencia de inmersión	25%
Proyecto final	<u>30%</u>
TOTAL	100%

AVALÚO DEL APRENDIZAJE

Se aplica la rúbrica de avalúo institucional a la actividad central del curso.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Vallejo, A., De Hoyos Martínez, J E. y De Jesús Jiménez Jiménez, J. (2012). *Espacio público, artesanía y tecnologías en la sustentabilidad del diseño*. Plaza y Valdés, S.A. de C.V. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/39079>
- Barriga Arceo, F. D. (II.), Rigo Lemini, M. A. (II.) y Hernández Rojas, G. (II.). (2015). *Experiencias de aprendizaje medidas por las tecnologías digitales: Pautas para docentes y diseñadores educativos*. Newton Edición y Tecnología Educativa. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/129096>

- Collazo Martínez, Y., Páez Paredes, M., & Fernández García, J. (2021). Los objetos de aprendizaje: una revisión bibliográfica con enfoque bibliométrico. *Ciencias de la Información*, 52(1), 3–10.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lih&AN=151358976&authtype=sso&custid=s5316525&lang=es&site=eds-live&scope=site&custid=s5316525>
- Domínguez, V. H. M., Bolaños, M. E. C., & Campos, S. J. P. (2011). Fomento de la innovación y flexibilidad en desarrollo de objetos de aprendizaje. *La plataforma AGORA. Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 3(1), 1–9.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=67423222&authtype=sso&custid=s5316525&lang=es&site=eds-live&scope=site&custid=s5316525>
- Hargreaves, A. (2013). *El liderazgo sostenible: Siete principios para el liderazgo en centros educativos innovadores*. Ediciones Morata, S. L.
<https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/51803>
- Jian Huang, Gang Shen, & Xiping Ren. (2021). Connotation Analysis and Paradigm Shift of Teaching Design under Artificial Intelligence Technology. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(5), 73–86.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v16i05.20287>
- Kommers, P., Issa, T., Issa, T., McKay, E., Isias, P., & International Association for Development of the Information Society (IADIS). (2016). *Proceedings of the International Conferences on Internet Technologies & Society (ITS), Education Technologies (ICEduTECH), and Sustainability, Technology and Education (STE) (Melbourne, Australia, December 6-8, 2016)*. International Association for Development of the Information Society.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=ED571459&authtype=sso&custid=s5316525&lang=es&site=eds-live&scope=site&custid=s5316525>
- López González, R. y Hernández Hernández, D. (2018). *Las tecnologías digitales en los contextos educativos: La voz de los estudiantes*. Editorial Brujas.
<https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/78239>
- Loveless, A. y Loveless, A. (2017). *Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.
<https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/49448>
- Montero, S. (2012). *Ministerio de patrones de diseño aplicados al desarrollo de objetos digitales educativos (ODE)*. Educación y Formación Profesional de España.
<https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/49278>
- Muñoz Arteaga, J. (2007). *Tecnología de objetos de aprendizaje*. Universidad Autónoma de Aguascalientes. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/76009>

Pérez Durán, C. A. y Pérez Durán, C. A. (2015). *Creación de ambientes digitales de aprendizaje*. Editorial Digital UNID. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/41158>

Ramírez Castellanos, Á. I. (2014). *Pedagogía y calidad educativa en la era digital y global*. Ecoe Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/126440>

Rodríguez Torres, J. (Coord.), Hunt Gómez, C. I. (Coord.) y Barrientos Báez, A. (Coord.). (2018). *Cultura digital y las nuevas políticas educativas*. Editorial Gedisa. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/129465>

Ruiz-Velasco Sánchez, E. (2014). *Educatrónica: Innovación en el aprendizaje de las ciencias y la tecnología*. Ediciones Díaz de Santos. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/62693>

Sacristán, A. (2018). *Sociedad digital, tecnología y educación*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/117247>

Valdeni de Lima, J. y Singo, F. (2014). *Objetos de aprendizaje multimodales: Diseños y aplicaciones*. Editorial UOC. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/101045>

Vázquez Cano, E. (2021). *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/173778>

Puede encontrar más recursos de información relacionados a los temas del curso en la página de la biblioteca <http://biblioteca.sagrado.edu/>

TECNOLOGÍAS Y MEDIOS UTILIZADOS EN APRENDIZAJE A DISTANCIA

El aprendizaje a distancia utiliza diversas tecnologías para la transmisión de video, voz y datos que posibilitan un proceso de enseñanza y aprendizaje más allá de las limitaciones de tiempo y espacio. Existe una variedad de cursos que se diferencian en las maneras utilizadas para alcanzar los objetivos docentes, el proceso de enseñanza utilizado para promover el desarrollo de conceptos y destrezas, el grado de interacción entre facultad-estudiante, estudiante-estudiante, el avalúo y la certificación del aprendizaje.

Entre las herramientas tecnológicas gratuitas para estudiantes, Sagrado ofrece:

- Biblioteca Virtual
- Chat “Pregúntale al Bibliotecario”
- Gestor Bibliográfico Refworks
- ZOOM
- Google Suite (Gmail, Drive, Docs, Sheets, Slide, Form, Calendar, Hangout)
- Microsoft Office 365 (Word, Excel, Power Point, OneDrive, OneNote, SharePoint, Forms)
- Licencia Windows
- Línea de soporte técnico

ACOMODO RAZONABLE

Para obtener información detallada del proceso y la documentación requerida, debe visitar la oficina correspondiente. Para garantizar igualdad de condiciones, en cumplimiento de la Ley ADA (1990) y el Acta de Rehabilitación (1973), según enmendada, todo estudiante que necesite servicios de acomodo razonable o asistencia especial deberá completar el proceso establecido por la Vicepresidencia de Asuntos Académicos.

INTEGRIDAD ACADÉMICA

Esta política aplica a todo estudiante matriculado en la Universidad del Sagrado Corazón para tomar cursos con o sin crédito académico. Una falta de integridad académica es todo acto u omisión que no demuestre la honestidad, transparencia y responsabilidad que debe caracterizar toda actividad académica. Todo estudiante que falte a la política de honradez, fraude y plagio se expone a las siguientes sanciones: recibirá nota de cero en la evaluación y/o repetición del trabajo en el seminario, nota de F(*) en el seminario: suspensión o expulsión según se establece en el documento de Política de Integridad Académica con fecha de efectividad de noviembre 2022.

Derechos reservados | Sagrado | 2023