

# SAGRADO

Universidad del Sagrado Corazón

Unidad de Educación General

Vicepresidencia de Asuntos Académicos

## PRONTUARIO

<b>TÍTULO:</b>	Herramientas y aplicaciones digitales en la enseñanza del Siglo XXI.
<b>CODIFICACIÓN:</b>	EDU 675
<b>PRERREQUISITO:</b>	EDU 665
<b>CRÉDITOS:</b>	3 créditos   45 horas contacto   1 término

### DESCRIPCIÓN

En este curso los estudiantes explorarán la variedad de herramientas y aplicaciones digitales que pueden utilizarse en el proceso de enseñanza y el aprendizaje. Aprenderán a evaluar herramientas y aplicaciones digitales para tomar decisiones informadas. Los estudiantes participarán en una serie de desafíos de diseño relacionados con la tecnología para generar confianza, conocimiento y habilidades en el diseño y uso de tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje. Los estudiantes explorarán los problemas teóricos, sociales y prácticos contemporáneos relacionados con el uso de nuevas tecnologías en entornos educativos formales e informales, K-12 y superior.

### JUSTIFICACIÓN

El impacto de la digitalización en los diversos escenarios de aprendizaje ha propiciado que los líderes educativos estén a la vanguardia en competencias de innovación pedagógica basadas en las TICS. Actualmente existen miles de herramientas y aplicaciones digitales que son utilizadas por educadores para facilitar el aprendizaje, la comunicación, la colaboración o para el logro de las metas instruccionales de sus alumnos. Esto demanda líderes educativos que sean críticos en la búsqueda, selección, utilización y evaluación de los contenidos digitales más apropiados de acuerdo con los intereses, talentos y necesidades de sus estudiantes. Para que la inclusión de la tecnología educativa sea eficaz, esta requiere a su vez, de la alfabetización digital de los líderes educativos en su formación profesional. Las competencias digitales, representan un potencial pedagógico para impulsar en los entornos de aprendizaje una ciudadanía digital responsable y ética.

## **COMPETENCIAS**

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

- Cuestionamiento crítico
- Innovación y emprendimiento
- Investigación y exploración

## **OBJETIVOS**

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

1. Comprender como el contexto de la sociedad digital influye en los procesos de aprendizaje y en las diferentes modalidades de enseñanza.
2. Analizar la importancia y necesidad de la adquisición de nuevas destrezas y habilidades digitales en el manejo de herramientas y aplicaciones en el contexto educativo.
3. Investigar el potencial pedagógico que tienen las herramientas y aplicaciones digitales en el ámbito educativo para el desarrollo de una ciudadanía digital responsable y ética.
4. Identificar las principales características, utilidades y ventajas de los diversos contenidos digitales existentes para construir o generar conocimientos.
5. Valorar las herramientas y aplicaciones digitales más apropiadas para el diseño instruccional, de acuerdo con los intereses, talentos y necesidades de los estudiantes.
6. Evaluar críticamente cuándo, dónde, cómo y en qué medida se deben integrar las herramientas y aplicaciones digitales para apoyar el aprendizaje y adaptar la planificación y enseñanza.
7. Aplicar recursos tecnológicos apropiados a las actividades de enseñanza, teniendo en cuenta la diversidad para garantizar el acceso equitativo del aprendizaje.
8. Crear actividades de enseñanza diferenciada mediante herramientas y aplicaciones digitales de manera creativa e inclusiva.
9. Diseñar intervenciones didácticas innovadoras en la planificación utilizando herramientas y aplicaciones digitales que fomenten la colaboración y la interacción en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

## **CONTENIDO**

- I. Principios generales de la integración de las tecnologías de información en la educación
  - A. Asuntos relacionados al uso de las TICS en los entornos de aprendizaje

1. La tecnología como medio para apoyar el aprendizaje
  2. Derechos de acceso, equidad y justicia social en la educación digital
  3. Desarrollo de competencias digitales del siglo XXI en docentes y estudiantes.
  4. Impacto de las TIC, TAC y TEP en la educación
  5. Las TICS aplicadas a la educación especial y diferenciada
  6. Problemas éticos en el uso de la información y la tecnología en la educación
- B. Principales modalidades de aprendizaje a distancia
1. E-Learning
  2. B-Learning
  3. M-Learning
  4. Microlearning
  5. Características, beneficios, ventajas, entre otros
- C. Iniciativas mundiales, sociales, ambientales y ecológicas que promueven una educación digital
- II. Herramientas y aplicaciones digitales en la enseñanza
- A. Inclusión de las herramientas y plataformas digitales para apoyar el aprendizaje y la enseñanza.
- B. Plataformas web con recursos de aprendizaje para niveles K-12
1. Khan Academy
  2. Brain Pop
  3. PBS Kids Games
  4. Educaplay
  5. Go Noodle
  6. Lecciones apoyadas por videos y audios (ej: Podcasts, Youtube, etc)
- C. Herramientas digitales para crear y organizar contenidos educativos interactivos
1. Canva
  2. Genially
  3. Padlet
  4. Wakelet
  5. Symbaloo
  6. Diigo

7. Pinterest
- D. Aplicaciones digitales como pizarras interactivas
1. Jamboard
  2. Explain Everything
  3. Classroomscreen
  4. Mural
  5. Miro
- E. Herramientas educativas para crear representaciones visuales
1. Piktochart
  2. Visme
  3. Popplet
  4. Wordle
  5. Lucidchart
- F. Aplicaciones digitales para la colaboración
1. Trello
  2. Seesaw
  3. Edmodo
  4. Flipgrid
  5. Synth
  6. Mendeley
  7. Parlay
- G. Herramientas digitales y aplicaciones que proveen avalúo del aprendizaje
1. Kahoot
  2. Quizlet
  3. EdPuzzle
  4. Mentimeter
  5. Poll Everywhere
  6. Quizizz
  7. Plickers
  8. Socrative
  9. Survery Monkey
  10. Nearpod

- H. Plataformas educativas para enseñar
  - 1. Canvas LMS
  - 2. Moodle
  - 3. Google Classroom
  - 4. Microsoft Teams
  - 5. Edmodo
- III. Redes sociales como herramientas didácticas
  - A. Plataformas y redes sociales de aprendizaje
    - 1. Facebook
    - 2. Twitter
    - 3. Instagram
    - 4. Tik Tok
  - B. Relevancia de las redes sociales en el aprendizaje
    - 1. Pros y contras de las redes sociales en el aula
- IV. Herramientas y aplicaciones digitales en el Diseño Instruccional
  - A. Proceso para la integración de herramientas y aplicaciones digitales al diseño de la instrucción.
    - 1. Exploración especializada por nivel y disciplina
    - 2. Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) para la enseñanza en línea.
    - 3. Evaluar la efectividad de las aplicaciones y herramientas digitales apropiadas para apoyar objetivos de aprendizaje y promover el aprendizaje.

## **METODOLOGÍAS**

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

- Conferencias y presentaciones
- Trabajos en línea
- Discusión de temas
- Análisis crítico y discusión de lecturas
- Trabajos colaborativos
- Invitados
- Evaluaciones de aplicaciones educativas
- Proyecto

## EVALUACIÓN

Participación	5%
Trabajos parciales	25%
Composiciones	20%
Trabajo colaborativo	20%
Proyecto final	<u>30%</u>
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

## AVALÚO DEL APRENDIZAJE

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

## BIBLIOGRAFÍA

- Alejandro Marco, J. L. y Alejandro Marco, J. L. (2017). *Aportaciones de las tecnologías como eje en el nuevo paradigma educativo*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/44860>
- Alejandro Marco, J. L. (Coord.) y Allueva Pinilla, A. I. (Coord.). (2021). *Acciones de innovación educativa en entornos enriquecidos con tecnologías del aprendizaje y la comunicación*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/189554>
- Álvarez Jiménez, D. (2014). *Entornos personales de aprendizaje (PLE): Aprendizaje conectado en red*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/114141>
- Bautista Pérez, G. Borges Sáiz, F. y i Miravalles, A. F. (2016). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/46047>
- Benavent de la Cámara, R. (2015). *Encuentros con la enseñanza*. ECU. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/43989>
- Boté, J. J. (2019). *Vídeo para redes sociales: guía de iniciación en la publicación y difusión*. Editorial UOC. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/124436>
- Cabero Almenara, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. McGraw-Hill España. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/50112>
- Camacho Lazarraga, P. y Vega García, J. (2019). *Estrategias de enseñanzas innovadoras para nuevos escenarios de aprendizaje*. Dykinson. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/128509>
- Capacho Portilla, J. R. (2012). *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales - TIC*. Ecoe Ediciones. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/69833>

- Carmona Legaz, A. (2019). *Desarrollo humano VI: Retos educativos del profesorado en el siglo XXI*. Dykinson. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/122202>
- Casillas Alvarado, M. A. (2014). *Háblame de TIC: Tecnología digital en la educación superior*. Editorial Brujas. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/78117>
- Corona Ramírez, L. G. Corona Ramírez, L. G. y Abarca Jiménez, G. S. (2018). *Diseño digital con aplicaciones*. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/40543>
- Creus, A. y Sánchez Navarro, J. (II.). (2013). *Educación, medios digitales y cultura de la participación*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/57615>
- Cuadrado Esclapez, T. (2016). *La enseñanza que no se ve: Educación informal en el siglo XXI*. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/45938>
- Fainholc, B. (2009). *Diccionario práctico de tecnología educativa*. Alfabrama Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/188024>
- Francés, M. (2013). *El documental en el entorno digital*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/56715>
- García Rodríguez, A. y Gómez Díaz, R. (2016). *Lectura digital infantil: Dispositivos, aplicaciones y contenidos*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/58569>
- Gay, A. (2016). *La educación tecnológica*. Editorial Brujas. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/78203>
- Goñi Zabala, J. J. (2014). *Educación para la innovación*. Ediciones Díaz de Santos. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/62895>
- Guzmán Acuña, J. y Teresa de Jesús Guzmán Acuña. (2009). *Innovación educativa y tecnología*. Editorial Miguel Ángel Porrúa. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/38192>
- Hirald Trejo, R. y Sánchez, H. (2020). *Tecnología aplicada a la educación*. Universidad Abierta para Adultos (UAPA). <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/176662>
- Kliksberg, B. y Novacovsky, I. (2014). *Hacia la inclusión digital: enseñanzas de Conectar Igualdad*. Ediciones Granica. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/113873>
- López Benito, V. (Coord.) y Santacana Mestre, J. (Coord.). (2014). *Educación, tecnología digital y patrimonio cultural: Para una educación inclusiva*. Ediciones Trea. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/117727>
- 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/es/lc/sagrado/titulos/49448>
- Matute, E. y Romo Beltrán, R. M. (Coord.). (2015). *Los retos en la educación del siglo XXI*. Universidad de Guadalajara. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/74182>
- Moreno-Crespo, P. (Coord.), Moreno-Fernández, O. (Coord.) y Corchuelo-Fernández, C. (Coord.). (2020). *Retos socioeducativos del siglo XXI*. Dykinson. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/159998>
- Niño Rojas, V. M. y Pérez Grajales, H. (2016). *Los medios audiovisuales y las TIC en la enseñanza* (2a. ed.). Ecoe Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/122489>
- Pérez Durán, C. A. y Pérez Durán, C. A. (2015). *Creación de ambientes digitales de aprendizaje*. Editorial Digital UNID. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/41158>
- Ramírez Ramírez, D. R. (2015). *Estrategias de evaluación en entornos educativos a distancia*. Editorial Parmenia, Universidad La Salle México. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/183493>
- Ricardo Barreto, C. (2017). *Ambientes virtuales de aprendizaje: retos para la formación y el diálogo intercultural*. Universidad del Norte. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/70042>
- Rosa Buxarrais, M. y Martínez, M. (Il.). (2015). *Retos educativos para el siglo XXI: Autonomía, responsabilidad, neurociencia y aprendizaje*. Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/61976>
- Rué, J. (2016). *Entornos de aprendizaje digitales y calidad en la educación superior*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/58440>
- Ruiz Velasco Sánchez, E. (2012). *Los robots en la educación*. Ediciones Díaz de Santos. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/62690>
- Sacristán, A. (2018). *Sociedad digital, tecnología y educación*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/117247>
- Sangrá, A. y Girona, C. (2013). *Los materiales de aprendizaje en contextos educativos virtuales: Pautas para el diseño tecnopedagógico*. Editorial UOC. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/56338>
- Santos Jordán, A. (2018). *El uso de las nuevas tecnologías para alumnos con necesidades educativas específicas*. Bubok Publishing S.L. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/51288>
- Saucedo Miranda, C. Saucedo Miranda, C. y Cornejo Pérez, A. L. (2017). *Mundo APPS: Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Editorial Digital UNID. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/41173>
- Serrano Gómez, E. (Dir.). (2019). *Medios de comunicación, contenidos digitales y derecho de autor*. Editorial Reus. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/127660>

- Sevillano García, M. L. (II.) y Vázquez Cano, E. (2016). *Dispositivos digitales móviles en educación: el aprendizaje ubicuo*. Narcea Ediciones.  
<https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/46230>
- Silva Quiroz, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Editorial UOC. <https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/33530>
- Southwell, M. Solano Suárez, A. y García González, L. A. (2018). *Educación y aprendizaje: Perspectivas y escenarios actuales en la educación digital*. Editorial Universitaria. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/106331>
- Vázquez Cano, E. (2021). *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia.  
<https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/173778>
- Velázquez Vázquez, D. (2012). *Calidad y creatividad aplicada a la enseñanza superior*. Editorial Miguel Ángel Porrúa. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/38575>
- Williamson, B. (2013). *El futuro del currículum: La educación y el conocimiento en la era digital*. Ediciones Morata, S. L. <https://elibro.net/es/lc/sagrado/titulos/166485>
- Zambrano Ayala, W. R. (2012). *Modelo de aprendizaje virtual para la educación superior MAVES: basado en tecnologías Web 3.0*. Ecoe Ediciones.  
<https://elibro.net/en/lc/sagrado/titulos/69214>

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

## **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.

