



UNIDAD	LERMA	DIVISION	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	1 / 7
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN EDUCACION Y TECNOLOGIAS DIGITALES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	32
5221006	CULTURA DIGITAL E INNOVACION EDUCATIVA		TIPO	OBL.
H. TEOR. 12.0	SERIACION		TRIM.	VII
H. PRAC. 8.0				

OBJETIVO (S) :

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Reconocer las características de los nuevos medios y su relación con la innovación educativa para diseñar recursos didácticos digitales, tomando en cuenta las necesidades educativas de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Objetivos Parciales:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Implementar el concepto de innovación educativa asociado al uso y apropiación de las tecnologías digitales, así como desarrollar habilidades para expresar didácticamente los contenidos.
- Emplear diversos lenguajes, estructuras y dinámicas para expresar la innovación educativa.
- Diseñar un recurso educativo digital conforme a las necesidades instruccionales de un curso.
- Desarrollar una propuesta de investigación en medios y en plataformas digitales.

CONTENIDO SINTETICO:

UNIDAD I. INNOVACIÓN Y DESARROLLO DE RECURSOS DIGITALES.

1. Innovación educativa y tecnologías digitales.
2. Expresión didáctica de los contenidos.
3. Selección y valoración de recursos educativos digitales.

UNIDAD II. LENGUAJES DE LOS MEDIOS EMERGENTES



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN EDUCACION Y TECNOLOGIAS DIGITALES	2/ 7
CLAVE	5221006	CULTURA DIGITAL E INNOVACION EDUCATIVA

1. Lenguajes: escrito, sonoro, visual y audiovisual.
2. Lenguajes e interfaces digitales.
3. Estructuras narrativas y medios emergentes.
4. La comunicación en los medios emergentes.

UNIDAD III. RECURSOS EDUCATIVOS

1. Características y estructura de los objetos de aprendizaje.
2. Proceso de producción de objetos de aprendizaje multimedia.
3. Fundamentos de los recursos educativos abiertos.
4. Repositorios de recursos educativos.

UNIDAD IV. INVESTIGACIÓN EN MEDIOS Y EN PLATAFORMAS DIGITALES

1. Investigación social y convergencia tecnológica.
2. Investigación sobre plataformas Web y móviles.
3. Investigación sobre el uso de software.
4. Investigación sobre el uso de dispositivos digitales.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

El proceso de enseñanza-aprendizaje se realizará incentivando la generación colectiva de conocimientos y el intercambio de experiencias.

El profesorado promoverá y orientará la participación del alumnado en un trabajo colaborativo a través de la realización de una propuesta que articule y dé sentido a los contenidos teóricos, metodológicos, técnicos, tecnológicos y prácticos de la UEA. Guiarán al alumnado para que sean ellos mismos quienes obtenga la información, establezcan su significado, construyan la propuesta y desarrollen las habilidades necesarias para llevarlas a cabo. Las horas prácticas se destinarán a la conducción colectiva de la propuesta creativa del eje integrador. Se sugiere, a manera de ejemplo, trabajar en esta UEA sobre la integración de elementos multimedia para el desarrollo de recursos educativos digitales. En la investigación se recomienda implementar en un taller las metodologías pertinentes para desarrollar un guión de objetos de aprendizaje. Los contenidos de los principios tecnológicos aplicados a la educación se desarrollarán en espacios dotados de conexión a Internet, computadoras, mesas, sillas y pizarrón.

Se procurará conducir la UEA a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico con técnicas de trabajo grupal, definidas y coordinadas por los profesores y/o profesoras responsables. El profesor y/o profesora responsable de la UEA establecerá los elementos centrales que orientarán la discusión colectiva de las lecturas del curso y el desarrollo de las prácticas propuestas. Conducirá y asesorará la exposición del alumnado, de los



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Pondero Lopez
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN EDUCACION Y TECNOLOGIAS DIGITALES	3/ 7
CLAVE	5221006	CULTURA DIGITAL E INNOVACION EDUCATIVA

contenidos del programa y el proceso de diseño y ejecución de las prácticas y de la investigación. Se sugieren las siguientes estrategias de enseñanza-aprendizaje:

- Preguntas intercaladas para problematizar.
- Discusión guiada de las lecturas y de los proyectos.
- Presentaciones por parte del alumnado de las temáticas abordadas y de las propuestas.
- Ejercicios prácticos.
- Ensayos.
- Prácticas de laboratorio.
- Talleres.
- Desarrollo de proyectos.
- Trabajo en equipos cooperativos.

Es altamente aconsejable que el alumnado realice actividades para fortalecer el aprendizaje, tales como asistencia a conferencias, mesas redondas, seminarios, congresos, exposiciones, museos, talleres y laboratorios vinculados con las temáticas del curso, entre otras.

Durante el desarrollo del trimestre se pueden llevar a cabo prácticas consistentes en promover visitas a los espacios e instancias que sean motivo de análisis dentro del programa.

Se admite que la UEA sea impartida de manera presencial, virtual o semipresencial, previa autorización de la Coordinación de Estudios.

MODALIDADES DE EVALUACION:

La UEA está integrada por dos partes: por una parte, las unidades de contenido, conformada por las unidades I, II y III; y, por otra, el eje integrador, conformado por la unidad IV. Ambos componentes se articulan mediante al desarrollo de una propuesta de investigación.

El alumnado deberá acreditar cada una de las evaluaciones, incluyendo la del proyecto desarrollado en el eje integrador, según los criterios establecidos al inicio del trimestre. Para aprobar la UEA, deberá haberse obtenido una nota mínima de "S" en la evaluación de cada unidad y en el proyecto desarrollado en el eje integrador. La calificación final de la UEA corresponderá al promedio obtenido.

Se podrán tomar en cuenta, entre otros, los siguientes criterios de evaluación, los cuales serán dados a conocer por el profesorado desde el



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 5016

Norma Tondero Lopez
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN EDUCACION Y TECNOLOGIAS DIGITALES	4/ 7
CLAVE	5221006	CULTURA DIGITAL E INNOVACION EDUCATIVA

inicio del curso:

- Participación individual en clase.
- Participación en equipo.
- Diseño y ejecución de una propuesta de investigación.
- Participación en prácticas de campo, en su caso, y la correspondiente entrega de informes sobre las mismas.
- Valoración de las actividades extracurriculares a criterio del profesor y/o profesora.
- Trabajos escritos analíticos con base en las lecturas (reportes de lectura, resúmenes o trabajos derivados del tema estudiado).
- Trabajos empíricos tales como cronologías, reseñas, entrevistas, crónicas y otros.
- Prácticas de laboratorio.
- Evaluaciones por unidad o segmento de bloque concluido.
- Trabajo final escrito en el cual se exponga (en forma coherente, sistemática y analítica) una visión de conjunto sobre los temas del programa.
- Reporte final de la investigación realizada en el eje integrador.
- Elaboración de un portafolio electrónico.
- Construcción de un repositorio digital en línea.

Los conocimientos, capacidades y habilidades podrán ser evaluados de manera presencial, virtual o semipresencial mediante los instrumentos y modalidades que se consideren pertinentes.

Evaluación Global:

Se sugiere ponderar de la siguiente manera:

- Evaluaciones periódicas por unidad 30%
- Diseño y ejecución de la propuesta de investigación del eje integrador. 50%
- Participación, actividades y tareas individuales o en equipo 20%

Evaluación de Recuperación:

Se admite evaluación de recuperación global o complementaria.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE :

1. Adell, Jordi. (1995). La navegación hipertextual en el world-wide web: implicaciones para el diseño de materiales educativos. Disponible en <http://www.uib.es/depart/gte/adell.html> Consultado el 18 abril de 2013.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL SOLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN EDUCACION Y TECNOLOGIAS DIGITALES	5/ 7
CLAVE	5221006	CULTURA DIGITAL E INNOVACION EDUCATIVA

2. Aguaded, José y Cabero, Julio. (2002). Educar en red: Internet como recurso para la educación. Málaga: Aljibe.
3. Alsina, Jorge y Ampudia, Vicente. (2009). "La internacionalización de la educación superior: estandarización de criterios para objetos de aprendizaje interactivos". Reencuentro. Núm. 54. Abril. pp. 111-122. México: UAMX. Disponible en http://bidi.xoc.uam.mx/resumen_articulo.php?id=5627&archivo=3-373-5627ana.pdf&titulo_articulo=La%20internacionalizaci%F3n%20de%20la%20educaci%F3n%20superior:%20estandarizaci%F3n%20de%20criterios%20para%20objetos%20de%20aprendizaje%20interactivos Consultado el 22 de mayo de 2013.
4. Amodio, Emanuele. (2006). Cultura, comunicación y lenguajes. Caracas: IESALC UNESCO. Serie: desarrollo del lenguaje y la comunicación No. 1. Disponible en <http://iesalc.unesco.org.ve/dmdocuments/biblioteca/libros/cultura.pdf> Consultado el 10 de abril de 2013.
5. Area Moreira, Manuel. (2001). "Los materiales didácticos en la era digital, del texto impreso a los webs inteligentes". Area, Manuel. Coord. Educar en la sociedad de la información. pp. 1-24. Bilbao: Desclée. Disponible en: <http://web.usal.es/~anagv/lectura2.pdf>. Consultado el 18 de mayo de 2013.
6. Badia, Antoni, et.al. (2005). "La utilización de un material didáctico autosuficiente en un proceso de aprendizaje autodirigido" RED. Revista de Educación a Distancia. Año IV. No. Monográfico III. Abril. Número especial II con trabajos del I Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos Reutilizables. Guadalajara, Octubre 20-22, 2004. Murcia: Universidad de Murcia. Disponible en <http://revistas.um.es/red/article/download/24601/23921> Consultado el 18 de abril de 2013.
7. Barbera, Elena y Badía, Antoni. (2004). Educar con aulas virtuales. Orientaciones para la Innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Madrid: Antonio Machado Libros.
8. Barrio, Manuel, et. al. (2007). "Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales" Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol. 4. No. 1. pp. 14-25. Disponible en <http://www.raco.cat/index.php/RUSC/article/download/58131/68223> Consultado el 18 de mayo de 2013.
9. Barroso, Julio y Cabero, Julio (Coords). (2013). Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación y al desarrollo curricular. Madrid: Priámide.
10. Cabero, Julio, et. al. (2002). Diseño y evaluación de un material multimedia y telemático para la formación y perfeccionamiento del profesorado universitario para la utilización de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia. Sevilla: Universidad de Sevilla. Disponible en http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/EA2002_0177.pdf Consultado el 24



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 5016

Norma Tondero Lopez
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN EDUCACION Y TECNOLOGIAS DIGITALES	6/ 7
CLAVE	5221006	CULTURA DIGITAL E INNOVACION EDUCATIVA

de mayo de 2013.

11. Cabero, Julio, Verónica Marín Díaz y Ma del Carmen Llorente (2012) Desarrollar la competencia digital: educación mediática a lo largo de toda la vida. Sevilla: Editorial MAD.
12. Campos Campos, Yolanda. (2017). Diseño de programas de formación docente en la cultura digital. México: Grupo Rodrigo Porrúa.
13. Chan, María Elena, Galeana de la O, Lourdes y María Soledad Ramírez Montoya. (2006). Objetos de aprendizaje e innovación educativa. México: Trillas.
14. Chávez Blanco, Blanca; González Reyes, Rodrigo y Tonatiuh Lay Arellano (coords.). (2017). Desafíos de la cultura digital para la educación. México: UDG Virtual.
15. Elizondo Martínez, Jesús Octavio. Comp. (2008). Intersemiótica: la circulación del significado. México: Universidad Iberoamericana. Disponible en <http://www.uia.mx/web/files/publicaciones/intersemiotica-abril2009.pdf> Consultado el 18 de mayo de 2013.
16. Galán, Elena. (2006). "El guión didáctico para materiales multimedia". Espéculo. Revista de estudios literarios. No. 34. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Disponible en <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero34/guionmu.html> Consultado el 22 de abril de 2013.
17. Hidalgo Toledo, Jorge Alberto. (2018). Medios y mediación en la cultura digital. México: Tirant Humanidades.
18. Jenkins, Henry. (2008). Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
19. Lacasa, Pilar. (2011). Los Videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Ediciones Morata.
20. McFarlane, Angela. (2019). Aprendizaje auténtico para la era digital. Desencadena el potencial en el aula. México: Trillas.
21. Ozollo, Fernanda y Orlando, Marcela. (2008). Elaboración de materiales de aprendizaje: de una secuencia lineal a una colaborativa. Mendoza: UNCU Virtual. Disponible en http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/1085/ozolloorlandoelaboracion.pdf Consultado el: 18 de mayo de 2013.
22. Peña, Rosario. (2012) Cómo enseñar utilizando las redes sociales. Tarragona: Publicaciones Altaria.
23. Peñalosa, Eduardo y Landa, Patricia. (2008). "Objetos de aprendizaje: una propuesta de conceptualización, taxonomía y metodología" Revista electrónica de psicología Iztacala. Vol. 11. No. 3. Octubre. pp. 19-49. México: UNAM. Disponible en <http://www.revistas.unam.mx/index.php/repi/article/view/18559> Consultado el 18 de mayo de 2013.
24. Prado Aragonés, Josefina. (2001). "Hacia un nuevo concepto de alfabetización. El lenguaje de los medios". Comunicar. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación. No. 16. Marzo. pp. 161-170.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN EDUCACION Y TECNOLOGIAS DIGITALES	7 / 7
CLAVE	5221006	CULTURA DIGITAL E INNOVACION EDUCATIVA

- Andalucía: Grupo Comunicar Ediciones. Disponible en <http://arsenopirita.boumort.cesca.cat/index.php/comunicar/article/download/3652/2999> Consultado el 3 de abril de 2013.
25. Rincón, Omar. (2006). Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento. Barcelona: Gedisa.
 26. Rodríguez, Jaime Alejandro. (2009). "¿Cibercultura o morir? La narrativa en los tiempos de la cibercultura". Versión. No. 22. Otoño. México: UAMX. Disponible en: http://version.xoc.uam.mx/index.php?option=com_content&view=category&id=64:no-22-escrituras-nomadas&Itemid=58&layout=default Consultado el 18 de mayo de 2013.
 27. Roquet, Guillermo. (2008). Evaluación de los materiales didácticos. Disponible en <http://www.slideshare.net/roquet/eval-de-los-mat-did2008-presentation> Consultado el 18 de mayo de 2013.
 28. Scolari, Carlos. (2018). Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología. Barcelona: Gedisa.
 29. Tenorio, Iván; Ucendo, José; Casado, María; Barrado José Antonio. (2012). Manager multimedia. El libro blanco de la comunicación 2.0. Barcelona: Marcombo.
 30. Zabalza, Miguel y Zabalza Ainoha. (2012). Innovación y cambio en las instituciones educativas. España: Homo Sapiens.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO