



Nombre de la asignatura									Sociedad, Cultura del Internet y Educación	Clave de la asignatura C0110050
Área de formación	Docencia frente a grupo según SATCA				Trabajo de Campo Supervisado según SATCA				Carácter de la asignatura	
	HCS	HPS	TH	C	HTCS	TH	C	TC	(X) Obligatoria	() Optativa
General	4	1	5	5	0	0	0	5	(X) Obligatoria	() Optativa

SERIACIÓN		
Explícita		Implícita
Asignaturas antecedentes	Asignaturas subsecuentes	Conocimientos previos
<ul style="list-style-type: none"> Ninguna 	<ul style="list-style-type: none"> Ninguna 	<ul style="list-style-type: none"> Conceptos de internet, cultura y educación



PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA

Proporcionar elementos conceptuales claves para analizar cómo las tecnologías de la información, desde la perspectiva de los estudios culturales y visuales, estimulan el desarrollo de prácticas originales y modifican las condiciones de producción, difusión y recepción de la información ya sea digital o a través de medios impresos.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Genéricas	Específicas
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis • Comunicación oral y escrita • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Capacidad de organizar y planificar • Habilidades de gestión de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar desde una perspectiva integral los principios teóricos que permitan desde las Ciencias de la Educación, explicar los procesos educativos y temas emergentes con pertinencia y compromiso social.



UNIDAD No. 1	Sociedad y Tecnología de Información. Momentos Históricos	Horas estimadas para cada unidad
15 horas		
CONTENIDOS		
Conceptuales	Aprendizaje esperado	Evidencias de aprendizaje
1.1. Tecnología, sociedad y cambio histórico 1.2. De la cultura posindustrial a la cultura digital 1.3. La revolución de la tecnología de la información 1.4. Modelos, actores y centros de la revolución de la tecnología de la información 1.5. El paradigma de la tecnología de la información 1.6. Sociedad de la información vs sociedad del conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Sitúa históricamente el surgimiento de la revolución tecnológica de la información e identifica sucesos preponderantes • Identifica las características y componentes de la denominada sociedad de la información • Distingue modelos, actores y centros de la revolución de la tecnología de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Línea de tiempo • Organizadores gráficos • Mapa de nube



UNIDAD No. 2	Transformación Sociocultural de la Sociedad en Red	Horas estimadas para cada unidad
		25 horas
CONTENIDOS		
Conceptuales	Aprendizaje esperado	Evidencias de aprendizaje
2.1. ¿Qué es Internet? Un repaso a la tubería 2.2. El poder de la identidad 2.3. Aprender - saber en el hacer 2.4. Transformación de la economía y las finanzas 2.5. Gobernanza en internet y las expectativas del ciudadano conectado 2.6. Ciberespacio e internet como ejemplo de interacción 2.7. Nodos críticos en Internet: privacidad, libertad y piratería en el ciberespacio 2.8. Tecnofilia, tecnofobia e internetfobia 2.9. Organizaciones, Redes y Movimientos sociales en Internet.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica el surgimiento, desarrollo histórico y las características del Internet Distingue los cambios ocurridos en el contexto cultural y económico, a partir del Internet Define los roles y características del Gobierno y del ciudadano conectado en la era de internet y las redes sociales Identifica los cambios en el contexto individual y social, a partir del Internet y la incursión de las redes sociales 	<ul style="list-style-type: none"> Cuadros sinópticos Presentaciones gráficas Mapas mentales Discusión en grupo por medio de foro



UNIDAD No. 3	Políticas Públicas Educativas y Tecnologías Digitales	Horas estimadas para cada unidad 20 horas
CONTENIDOS		
Conceptuales	Aprendizaje esperado	Evidencias de aprendizaje
3.1. Políticas públicas educativas y su enfoque en la cultura y acceso digital 3.2. Análisis de las generaciones: desde baby boomers hasta zillennials. 3.3. Aprendizaje y virtualidad: entendiendo los entornos y redes personales de aprendizaje y el aprendizaje colaborativo 3.4. Cultura digital y educación: algunas consideraciones sobre los recursos abiertos y el software libre 3.5. Dispositivos móviles y aprendizaje 3.6. Pedagogías high tech 3.7. ¿Por qué invertir en tecnología aplicada a la educación?	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa documentos sobre la normativa constitucional y estratégica de nuestro país, identificando el enfoque hacia la cultura digital • Define su entorno y red personal de aprendizaje: señala sus recursos herramientas y fuentes de aprendizaje • Ubica y define la utilización de los recursos abiertos y el software libre, como estrategia de aprendizaje autónomo • Distingue las ventajas y desventajas de la implementación de pedagogías emergentes y el uso de dispositivo móviles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Síntesis de documentos • Mapas Mentales • Cuadros descriptivos • Exposición por equipos y reporte



Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Genera discusión y análisis crítico de la información proporcionada • Organizar sistemáticamente procesos evolutivos • Desarrollar el pensamiento lógico y crítico en la construcción de significados a partir del análisis de la información • Realiza análisis de la información acerca de los temas planteados • Representar y conceptualizar el conocimiento construido. • Diseñar organizadores gráficos que muestren el proceso sistemático de la relación entre conceptos y sus derivados. • Identifica y plasma diferencias relacionados con las temáticas establecidas • Sintetiza información a través de organizadores gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tienen iniciativa para explorar recursos y fuentes de información diferentes • Muestra respeto a los derechos de autor cuando realiza sus trabajos • Muestra respeto por la realización y presentación de actividades de sus compañeros • Tiene disposición para interactuar con otros • Participa activamente en el desarrollo de trabajos por equipos • Comparte sus ideas grupalmente.
Metodología para la construcción del conocimiento	
Actividades de aprendizaje con el docente	Actividades de aprendizaje autónomo
<ul style="list-style-type: none"> • Presenta los contenidos a tratar durante la asignatura • Realizar lecturas críticas de los contenidos del curso • Dirige la discusión o debate grupal entorno a las temáticas abordadas • Elabora y expone al grupo a través de organizadores gráficos 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión y análisis de documentos normativos nacionales e institucionales • Participación individual activa, derivada de la lectura e interpretación de textos • Diseño y elaboración de organizadores gráficos • Organiza la información y participa con comentarios objetivos



<ul style="list-style-type: none"> • Analiza los conceptos solicitados en cada unidad de aprendizaje • Interrelaciona la sociedad del conocimiento y la sociedad de la información • Analiza la congruencia del contexto educativo vigente y las bondades del uso de las tecnologías digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de saberes a través de experiencias y evidencias de aprendizaje • Formulación y exposición de dudas.
--	--

Evidencias de desempeño		
Acreditación	Evaluación	Calificación
<ul style="list-style-type: none"> • En apego a la normatividad vigente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Después de cada tema y unidad se revisará el avance del curso y las competencias construidas. 	Se sugiere: Evidencias de actividades: 40% Intervenciones individuales: 30% Intervenciones por equipo: 30% Total: 100%



FUENTES DE APOYO Y CONSULTA

BÁSICA

- Bekerman, Zvi (2012) Aprender – Saber en el hacer. Recuperado de http://www.crefal.edu.mx/decisio/images/pdf/decisio_30/decisio30_saber2.pdf
- Brändle, G., Said-Hung, E., Martínez, P., Vizcaino, R., Rojas, E., Aragao, V., (2012) *Las sociedades en red. Libertad de expresión, consumo comunitario y desafíos profesionales artísticos.* . Colombia Digital y Observatorio de Educación del Caribe Colombiano, Bogotá, Colombia.
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen I. La sociedad en red.* 2da. Ed. Alianza Editorial, S. A., Madrid.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet.* Areté. Brosmac S. L., Madrid.
- García C. N., Cruces, F. y Urtega, M., (2012) *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales.* Fundación Telefónica y Editorial Ariel, España.
- García, J.M., y Baez, M., (2016). *Educación y tecnologías en perspectiva. 10 años de FLACSO Uruguay. FLACSO, Uruguay.*
- Molano, A., Álvarez, E., Urrego, J., Herrera, C., González, M., (2014) *Generaciones y tecnología.* Colombia Digital, Bogotá, Colombia.
- Peña, O. P., (2013) *¿Cómo funciona Internet? Nodos críticos desde una perspectiva de los derechos. Guía para periodistas.* Quick Print. ONG Derechos Digitales. Santiago, Chile.
- Severin, E., (2016). *Tecnologías digitales al servicio de la calidad educativa. Una propuesta de cambio centrada en el aprendizaje para todo.* OREALC, UNESCO, Santiago, Chile.
- Valderrama, C. E., (2012). *Sociedad de la información y el conocimiento: debates críticos.* Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1051/105124264002.pdf>

COMPLEMENTARIA



--

RESPONSABLE DEL DISEÑO	
Elaborado por	Mtra Gladys del Carmen Medina Morales Mtra. Angela Guzmán Velázquez
Fecha actualización	Septiembre 2017