



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO

Facultad de Ingeniería Industrial y Sistemas

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA INDUSTRIAL

SEMESTRE ACADÉMICO 2022-B

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 ASIGNATURA	APLICACIONES DE LAS TIC'S
1.2 CÓDIGO	IEC 206
1.3 CICLO	IV
1.4 N° DE HORAS/SEM.	TEORIA 2 - PRACTICA 3
1.5 N° DE CREDITOS	
1.6 REQUISITOS	INTRODUCC. A LA PROGRAMACION
1.7 DOCENTE	MG. Hugo Máximo, ZÁRATE BENITO

II. SUMILLA

Esta asignatura comprende el uso e implementación de TIC'S usando software para uso de redes sociales de acuerdo al avance tecnológico y las herramientas con que cuenta la facultad.

III. COMPETENCIAS

La competencia principal de este curso consiste en establecer y aprender, la presentación y análisis de diferentes proyectos, investigaciones y actividades que se estén realizando en el área de la Informática y que le den al alumno una visión de las experiencias actualmente en desarrollo y del estado de las Tics.

Posee la capacidad de abstracción, buen razonamiento matemático capacidad para ver situaciones de manera global y ser un innovador permanentemente, además de poseer interés por el trabajo con personas en tareas de organización que impliquen asumir roles de coordinación, comportarse como un agente de cambio y tomar decisiones de manera eficiente.

Identifica, organiza y conduce proyectos de investigación y desarrollo con el objeto de generar ventajas competitivas para su empresa, efectuando las coordinaciones con las áreas funcionales relacionadas.

IV. COMPETENCIAS ESPECIFICAS

Reconocer la importancia que tienen las TIC en los ámbitos educativos y cuáles son sus últimas tendencias.

Fomentar en el participante la utilización de las TICS en los diseños instructivos.

Conocer modelos para la producción, selección, evaluación de materiales educativos.

Fomentar en el participante la implementación de las nuevas tendencias educativas en cuanto a la aplicación de las TIC en el proceso de aprendizaje orientado a la búsqueda de experiencias

en la administración de sus actividades académicas.

V. CONTENIDO PROGRAMÁTICO

UNIDAD I CONCEPTOS BÁSICOS DE LAS TÍC'S					
CAPACIDAD Reconocer la importancia que tienen las TIC en los ámbitos educativos y cuáles son sus últimas tendencias					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1	Sociedad de la información Conceptos básicos Herramientas de colaboración	Conoce las herramientas de colaboración	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
2	Sociedad del conocimiento Aplicación de las herramientas de colaboración	Realiza una aplicación en una herramienta de colaboración.	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
3	La importancia de las nuevas tecnologías en el sector educativo	Configura una red educativa virtual con un tema educativo	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
4	Uso de las herramientas de colaboración. Tecnologías de portales y otros PRACTICA 1	Utiliza plataformas de web gratuitas.	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.

UNIDAD II USO Y DOMINIO DE LOS NUEVOS MEDIOS VIRTUALES					
CAPACIDAD: Fomentar en el participante la utilización de las TICS en los diseños instructivos					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS	RECURSOS
5	Uso y dominio de los nuevos medios Creación de un site	Desarrolla y administra un site I virtual.	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
6	Virtualizar un curso., Administración: Gestión de Contenidos., Usuarios: Secuencia de curso en línea.	Desarrolla y administra un site II virtual.	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
7	Diseños instructivos Producción de información en entorno Multimedia. Introducción al Camtasia Studio	Crea evaluaciones en web y elabora un tutor multimedia.	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
8	PRUEBA PARCIAL				

UNIDAD III SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN					
CAPACIDAD: Conocer modelos para la producción, selección, evaluación de materiales educativos					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS	RECURSOS
9	Conceptos y propiedades de las herramientas de colaboración elegidas	Búsqueda de herramientas de colaboración	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
10	Aplicaciones de google y otras herramienta de colaboración.	Aplicación de la herramienta de colaboración elegida	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
11	La importancia de las nuevas tecnologías en el sector educativo	Caso práctico: Google Site	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
12	La importancia de las nuevas tecnologías en el sector educativo PRÁCTICA 2	Caso práctico: Otras herramientas	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.

UNIDAD IV Sociedad del conocimiento					
CAPACIDAD: Identifica, organiza y conduce proyectos de investigación y desarrollo con el objeto de generar ventajas competitivas para su empresa, efectuando las coordinaciones con las áreas funcionales relacionadas.					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS	RECURSOS
13	Definiciones y propiedades básicas para el uso y dominio de los nuevos medios	Configuración de una red social educativa	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
14	Conocimiento básicas para el uso, dominio y aplicación de los nuevos medios	Elaboración de encuestas en line	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
15	Principios didácticos y pedagógicos de la enseñanza y el aprendizaje con y acerca de los medios.	Elaboración de un manual en formato video de una herramienta de colaboración.	Exposición y diálogo	Explicativas, demostrativas, Participativa, Reflexivas	Plumones, proyector, parlantes, multimedia, PC.
16	EXAMEN FINAL				
17	EXAMEN SUSTITUTORIO				

VI. Metodología

El curso se desarrolla en forma dinámica, participativa y vivencial, integrando el desarrollo de conceptos y métodos con la discusión de casos y con la realización de prácticas aplicativas. Para el desarrollo de las prácticas se conforman grupos no mayores de 03 participantes.

VII. Evaluación

La nota final, vigesimal, es el promedio ponderado de los siguientes rubros:

$$PF = \frac{1A. PRACTICA + EXAMEN PARCIAL + 1A. PRACTICA + EXAMEN FINAL}{4}$$

Práctica 1 1ª. Fase
Práctica 1 2ª. fase
Examen Parcial
Examen Final

El alumno tiene derecho a un EXAMEN SUSTITUTORIO y el cual podrá reemplazar al EXAMEN PARCIAL o EXAMEN FINAL según sea el caso.

VIII. Bibliografía

Cherre Arguedas, Juan (2008). *Informática aplicada a las nuevas tecnologías.*, Lima: I&G Informatic Service S.A.C.

Sevillano García, María (2008) Nuevas tecnologías en la educación social., Madrid: McGRAW – HILL.

Cherre Arguedas, Juan (2011) Nuevas Tecnologías de NTIC´S Redes Sociales, Lima: I&G Informatic Service S.A.C.

Enlaces

Marquès Graells, Pere (2000). *Impacto de las tic en educación: funciones y limitaciones*. Recuperado de <http://dewey.uab.es/>

PMARQUES/siyedu.htm

www.educandonos.cl(2005) *Uso de las Tics en educación*. Recuperado de <http://www.educandonos.cl/taxonomy/term/24>.

Educación en Valores.(2005) *Programas - TIC*. Recuperado de http://www.educacionenvalores.org/mot.php3?id_mot=134