

Curso: Tecnologías de la Información y la Comunicación		Horas aula: 2 Horas virtuales: 2
Clave: 062CB001		
Antecedentes:		Horas laboratorio: 0 Horas independientes: 3
Competencia del área: Resolver situaciones nuevas o desafiantes en el contexto académico, a través de la toma de decisiones, pensamiento crítico y creativo, autogestión del aprendizaje y comunicación eficaz; para transitar de forma efectiva a lo largo de la trayectoria de formación profesional.	Competencia del curso: Contrastar herramientas tecnológicas mediante experiencias de aprendizaje personalizadas que promuevan su aplicación de manera eficiente, el aprendizaje autónomo, el desarrollo de habilidades y actitudes innovadoras necesarias para una participación en línea, con iniciativa, dinamismo y de forma adecuada, en una sociedad digitalizada.	
Elementos de competencia:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar fuentes de información en línea por medio de una selección crítica, para obtener de forma segura y responsable datos relevantes que incrementen su conocimiento sobre un determinado tema. 2. Aplicar herramientas de comunicación digital innovadoras disponibles en la web para colaborar y compartir apropiadamente en equipo, recursos y conocimientos según propósito y tipo de audiencia. 3. Contrastar herramientas digitales mediante una participación colaborativa que permita decidir la forma correcta de la producción multimedia para expresar contenidos creativos e innovadores según su ámbito de aplicación profesional. 		
Perfil del docente:		
Licenciatura en Sistemas Computacionales, Ciencias de la Computación o afines a la asignatura. Preferentemente posgrado en esas áreas. Experiencia docente a nivel superior, con habilidades en el uso de tecnologías para construir ambientes de aprendizaje y comunicación virtual, que permitan un aprendizaje autónomo, autocrítico y colaborativo atendiendo a un enfoque innovador.		
Elaboró: ERIKA PATRICIA ALVAREZ FLORES, YOSHIE REBECA HINO LÓPEZ		Marzo 2021
Revisó: ALMA ANGELINA YANEZ ORTEGA		Junio 2021
Última actualización:		
Autorizó: Coordinación de Procesos Educativos		Junio 2021

Elemento de competencia 1: Identificar fuentes de información en línea por medio de una selección crítica, para obtener de forma segura y responsable datos relevantes que incrementen su conocimiento sobre un determinado tema.

Competencias blandas a promover: Responsabilidad.

EC1 Fase I: Riesgos y Seguridad al Interactuar en Internet.

Contenido: Riesgos y medidas de seguridad con tecnologías digitales. Protección de datos y de salud durante el acceso, manipulación de información y comunicación por medio de la web.

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Mesa Redonda sobre Uso Crítico y Seguro de Tecnologías Digitales.

Participar de manera individual en una mesa redonda donde se explique cómo los usuarios de internet utilizan las medidas críticas y de seguridad para la manipulación de información y comunicación en la web. Distinguir los beneficios de estar permanentemente conectados a Internet, así como los riesgos del uso inadecuado de sus recursos para argumentar cuáles son los mecanismos apropiados de prácticas de navegación a considerarse para el uso innovador y responsable de las tecnologías, impidiendo riesgos y peligros.

Exponer de manera oral la percepción y/o prácticas para saber si un sitio y la información web pueden considerarse confiables; y si se ha visto involucrado en experiencias de seguridad informática con consecuencias negativas.

2 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- [Cómo saber si un sitio web es legítimo](#) .
- [Guía de seguridad en redes sociales](#) .
- [How to determine if a website is a fake, fraud or scam](#) .
- [Guía de Privacidad y Seguridad en Internet](#) .
- [Plagiarism Checker & Citation Assistant](#) .
- [La protección y seguridad de la persona en Internet: aspectos sociales y jurídicos](#) .
- [X1Red+Segura. Informando y Educando V1.0](#) .

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica Mesa Redonda](#) .

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Infografía Riesgos y Medidas de Seguridad en Tecnologías Digitales.

Elaborar de manera individual una infografía sobre riesgos y medidas de seguridad que se tienen al interactuar con las TICS; partir de la identificación de dos riesgos que se pueden presentar con el uso de las tecnologías digitales y describir las medidas de seguridad necesarias que se deben aplicar para evitarlos. Hacer uso del material recomendado en el apartado de recursos u otras fuentes confiables.

Definir infografía de manera creativa por medio de APP [Canva](#) u otra aplicación, ejerciendo responsabilidad para el uso adecuado de los materiales como apoyo visual. Integrar de acuerdo con los lineamientos y especificaciones proporcionados por el facilitador.

La Infografía será guardada en dos formatos: PDF e Imagen. Ambos archivos serán comprimidos (ZIP o RAR) en uno sólo y enviarse por medio de la

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

Material de análisis

- [Cómo saber si un sitio web es legítimo](#) .
- [Guía de seguridad en redes sociales](#) .
- [How to determine if a website is a fake, fraud or scam](#) .
- [Guía de Privacidad y Seguridad en Internet](#) .
- [Plagiarism Checker & Citation Assistant](#) .
- [La protección y seguridad de la persona en Internet: aspectos sociales y jurídicos](#) .
- [X1Red+Segura. Informando y Educando V1.0](#) .

Material para presentación de evidencia

- APP [Canva](#) u otras aplicaciones para realizar infografías.

<p>Plataforma en la fecha establecida por el facilitador.</p> <p>2 hrs. Virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cómo Comprimir y Descomprimir archivos en WinRAR en Windows. • Como usar Canva: Canva tutorial - Aprende a diseñar fácil y de manera profesional. • WinRar. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica Infografía.</p>
<p>EC1 Fase II: Búsqueda de Información Relevante en Línea, Evaluación, Selección y Manipulación de Fuentes Efectivas.</p> <p>Contenido: Fuentes para localización de información relevante: Clasificación de fuentes de información según nivel, necesidades, tipo de contenedor, acceso, contenido. Fuentes en la Web: Bases de datos, Directorios, Repositorios, Buscadores generales (Google, Bing, Yahoo, etc.), Buscadores especializados (Google académico, Worldwide Science, Eric, Scielo, Dialnet, etc.). Análisis y selección crítica de información en Internet.</p>	
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 3: Mesa Redonda Búsquedas de Información en Internet.</p> <p>Participar de manera individual en una mesa redonda sobre cómo realizar búsquedas de información en la web, explicar qué entiende por Bases de Datos, Directorios Web, Bibliotecas Digitales, Repositorios, Buscador general, Buscador especializado y exponer ejemplos de cada uno de ellos.</p> <p>Compartir, además, la percepción y/o práctica que se debe realizar para lograr búsquedas exitosas y responsables en internet.</p> <p>3.50 hrs. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información en internet Biblioteca DUOC UC • Material proporcionado por el facilitador de la asignatura. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica Mesa Redonda.</p>
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Foro Tipos de Fuentes de Información en la Web.</p> <p>Participar de manera individual en el Foro sobre los conceptos relacionados con el tema “Tipos de fuentes disponibles en la Web para hacer investigación”. Leer el contenido de las referencias especificadas como recursos para identificar los conceptos sobre la clasificación de fuentes de información según nivel, necesidades, tipo de contenedor, acceso y contenido. Además, en qué consisten los conceptos Bases de datos, Directorios, Repositorios, Buscadores generales y Buscadores especializados. Así como el Formato APA, el concepto Plagio y sus implicaciones.</p> <p>Generar un crucigrama con las definiciones de los conceptos por medio de alguna APP</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <p>Material de análisis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información en internet Biblioteca DUOC UC. • Fuentes de información: guía básica y nueva clasificación. • Fuentes de información especializada: aspectos teóricos y prácticos. • Fuentes «buenas» y fuentes «malas» en internet. <p>Material de apoyo para presentación de evidencia</p>

<p>como Educaplay , K u bb u , Puzzle.org u otra herramienta interactiva de su preferencia. Se debe cumplir con lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El crucigrama debe contener al menos 20 conceptos. • Cada estudiante seleccionará los conceptos que integrarán su crucigrama. No pueden presentarse dos crucigramas idénticos entre los estudiantes. • Deberá considerar conceptos de todas las referencias proporcionadas. • Cuidar la ortografía en la redacción de los conceptos. <p>Compartir a través del Foro, el enlace al crucigrama diseñado en la APP. Además, cada estudiante deberá resolver el crucigrama generado por alguno de sus compañeros y enviar la evidencia de esa participación en formato Imagen por medio del correo de la plataforma educativa institucional, dirigido solamente al autor del crucigrama y al facilitador de la asignatura.</p> <p>4 hrs. Virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Educaplay , K u bb u , Puzzle.org u otra herramienta interactiva de su preferencia. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica Investigación de Conceptos y Rúbrica Participación en Foro .</p>
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 5: Ejercicio Organización de la Información y Derecho de Autor.</p> <p>Organizar de manera individual, los contenidos obtenidos en internet para su recuperación fácil cuando se requieran, así como valorar la regulación jurídica como usuarios y consumidores de información en internet para respetar la cobertura legal del derecho de autor y no infringirla. Conocer cómo trabajan los gestores bibliográficos online, la importancia de otorgar el crédito correspondiente a los autores de la información, el concepto de plagio y lo que implica. Ejemplificar con herramientas para citar y referenciar según el tipo de fuente, así como herramientas antiplagio para verificar la originalidad de un texto.</p> <p>Crear una cuenta en un gestor bibliográfico online para organizar al menos dos recursos académicos localizados en internet. Integrar en un documento de forma responsable, las referencias en formato APA 7ma ed. correspondientes a esos recursos y presentar en el aula para su evaluación grupal.</p> <p>3.50 hrs. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendeley . • Material proporcionado por el facilitador de la signatura. • Zotero . <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica Solución Individual de Ejercicio en el Salón de Clase .</p>
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 6: Ejercicio Búsqueda en Fuentes de Información Digitales.</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()</p>

<p>Buscar de manera individual información académica en la WEB utilizando Bases de datos, Bibliotecas virtuales, Repositorios, Buscadores generales o Buscadores especializados; para identificar una colección de objetos digitales de buena calidad que ponen a su disposición material académico relevante y confiable para su formación y para acrecentar su acervo cultural.</p> <p>Seleccionar para la búsqueda un tema de investigación relacionado totalmente con su programa educativo y localizar 5 aportaciones académicas sobre él. Las fuentes de información deben ser: 2 Artículos, 1 Libro, 1 Tesis y 1 Página web; que cumplan con los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haberse publicado en los últimos 5 años. • Una de las aportaciones deberá estar totalmente en idioma inglés. • Deben ser de diferentes Bases de datos, Bibliotecas digitales, Repositorios o Buscadores especializados, fiables y de calidad académica. • Una de las aportaciones debe estar localizada en eLibro de la Biblioteca Digital de UES. <p>Evaluar las fuentes de información localizadas y considerar solamente aquellas que cumplan con los requisitos y que se determinen como fiables y de calidad. Describir los datos de las fuentes en la Ficha Presentación de Búsqueda, de acuerdo al tipo correspondiente (Libro, Artículo, Tesis o Página Web). Incluir en la ficha la referencia completa de cada fuente de información según Formato APA. El tipo de letra y otras características de formato del documento serán especificadas a criterio de cada estudiante. La Ficha completa será enviada como documento Word por medio de la Plataforma Educativa Institucional en la fecha establecida para tal efecto por parte del facilitador.</p> <p>4 hrs. Virtuales</p>	<p>Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca Digital de Universidad Estatal de Sonora. • Bases de datos, Bibliotecas digitales, Repositorios o Buscadores especializados recomendados por el facilitador. • Búsqueda de información en internet Biblioteca DUOC UC. • ¿Cómo formular una necesidad de información? • Cómo hacer una investigación por internet. • Ficha de Presentación de búsqueda proporcionada por el facilitador. • Formato APA. • Fuentes de información especializada: aspectos teóricos y prácticos. • Fuentes «buenas» y fuentes «malas» en internet. • Tipos de estrategias de búsqueda. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica Solución Individual de Ejercicio de Tarea.</p>
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 7: Evaluación del Primer Elemento de Competencia.</p> <p>Resolver de manera individual el examen correspondiente al primer elemento de competencia, diseñado por el facilitador de la asignatura.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad:</p> <p>Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referencias y materiales utilizados en las diversas actividades del elemento de competencia, para su estudio previo a la evaluación. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p>

Cantidad de respuestas correctas a las preguntas y ejercicios proporcionados, tomando en consideración la ponderación establecida para cada elemento que forma parte de la evaluación.

Evaluación formativa:

- Mesa redonda sobre el uso Crítico y Seguro de Tecnologías Digitales.
- Infografía Riesgos y Medidas de Seguridad en Tecnologías Digitales.
- Mesa Redonda Búsquedas de Información en Internet.
- Foro Tipos de Fuentes de Información en la Web.
- Ejercicio Organización de la Información y Derecho de Autor.
- Ejercicio Búsqueda en Fuentes de Información Digitales.
- Evaluación del Primer Elemento de Competencia.

Fuentes de información

1. Avilés, Á. P. (2013). *X1Red+Segura. Informando y Educando V1.0*. <https://www.gdt.guardiacivil.es/webgdt/publicaciones/x1redmassegura/x1red+segura.pdf>
2. Bibliotecas DUOC UC (2018). *Búsqueda de información en internet*. Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación. <https://bibliotecas.duoc.cl/busqueda-de-informacion/busqueda-de-informacion>
3. Bibliotecas DUOC UC (2018). *¿Cómo formular una necesidad de información?*. Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación. <https://bibliotecas.duoc.cl/busqueda-de-informacion/formular-necesidad-de-informacion>
4. Blázquez, M. (2015). *Fuentes de información especializada: aspectos teóricos y prácticos*. <https://elibro.net/es/ereader/ues/105400?page=69>
5. Clavijo, E. (2020). Como comprimir y descomprimir archivos con WinRAR en Windows <https://youtu.be/FGg-EyFp1wM>
6. Educaplay. <https://es.educaplay.com>
7. ESET (2013). *Guía de seguridad en redes sociales*. <https://www.welivesecurity.com/wp-content/uploads/2013/11/guia-redes-sociales-eset.pdf>
8. Fresno, C. (2018). *¿Cómo funciona Internet?*. Ciudad Educativa. <https://elibro.net/es/ereader/ues/36728?page=33>
9. Generación Aprende. Como usar canva: Canva tutorial - Aprende a diseñar fácil y de manera profesional https://youtu.be/kdE6ZmT_5MI
10. Hall, D. (1 de enero de 2020). *How to determine if a website is a fake, fraud or scam*.ca/blog. <https://blog.webnames.ca/how-to-determine-if-a-website-is-a-fake-fraud-or-scam/>
11. Lloyd, J. (2020). *Cómo saber si un sitio web es legítimo*. <https://es.wikihow.com/saber-si-un-sitio-web-es-leg%C3%ADtimo>
12. López-Carreño, R. (2017). *Fuentes de información: guía básica y nueva clasificación*. UOC. <https://elibro.net/es/ereader/ues/58655?page=27>
13. Mendeley. <https://www.mendeley.com/>
14. Morgan, M. (s.f.). *Cómo hacer una investigación por internet*. <https://es.wikihow.com/hacer-una-investigaci%C3%B3n-por-Internet>
15. Oficina de Seguridad del internauta OSI. (s.f.). *Guía de Privacidad y seguridad en*

Internet. <https://www.osi.es/sites/default/files/docs/guiaprivacidadseguridadinternet.pdf>

16. Plagiarism Checher & Citation Assistant. <https://www.quetext.com/>
17. Pulla, E. (2018). *Fuentes «buenas» y fuentes «malas» en internet*. Destinados a Escribir/blog. <https://destinadosaescribir.wordpress.com/2018/03/18/fuentes-buenas-y-fuentes-malas-en-internet/>
18. Puzzel.org. <https://puzzel.org/es/>
19. Romero, A. (2010). *Tipos de estrategias de búsqueda*. Web de Técnicas de documentación y elaboración de trabajos en la investigación Psicológica. <https://www.um.es/docencia/agustinr/docum/docum1.htm>
20. Sábada, C., Domingo, B., Jiménez, F., Gómez, M., Pérez, C., Roper, J. y Jordá, E. R. (2014). *La protección y seguridad de la persona en Internet: aspectos sociales y jurídicos*. Reus. <https://elibro.net/es/ereader/ues/46564>
21. Sánchez, C. (2020). *Normas APA actualizadas (7ª ed.)*. <https://normas-apa.org/referencias/>
22. Universidad Estatal de Sonora. Biblioteca Digital. <http://biblioteca.ues.mx/>
23. Zotero. <https://www.zotero.org>

Elemento de competencia 2: Aplicar herramientas de comunicación digital innovadoras disponibles en la web para colaborar y compartir apropiadamente en equipo, recursos y conocimientos según propósito y tipo de audiencia.

Competencias blandas a promover: Innovación, Trabajo en equipo y Responsabilidad.

EC2 Fase I: Comunicación Apropiaada de Interacción y Participación en la Sociedad a Través de Tecnologías.

Contenido: Formatos y modos de interactuar para una comunicación síncrona y asíncrona a través de medios digitales, según propósito y tipo de audiencia. Normas e identidad digital para interacciones en línea o virtual.

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 8: Análisis de Caso Medios Apropriados de Comunicación Digital.

Determinar en equipos, cuáles son las ventajas y desventajas de los actuales medios de comunicación digital para un caso en particular. Explicar cuáles son sus preferencias de comunicación digital para la gestión y el desarrollo académicos y/o personales.

Realizar la actividad con el apoyo de un diagrama que les permita contrastar las ventajas y desventajas que proporciona cada uno de los medios de comunicación, según el propósito y tipo de audiencia del caso de estudio determinado por el facilitador. El diagrama podrá desarrollarse con cualquier herramienta digital innovadora de su preferencia. Cada equipo debe especificar cuál es el medio de comunicación digital apropiado para el caso en particular y explicar de forma oral en un tiempo máximo de cinco minutos, utilizando el diagrama, el porqué de esa decisión. Al finalizar todas las participaciones de los equipos se hará una reflexión grupal. La actividad será evaluada en el aula.

4 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual () Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

- Herramienta digital para diseño de diagramas seleccionada por cada equipo de estudiantes.
- Material expuesto en la clase por el facilitador.
- [Tipos de Comunicación que existen y sus características. Ejemplos.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica Análisis de Casos.](#)

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 9: Comic Netiqueta en la Comunicación Digital.

Diseñar de manera individual un comic en el que se aborden reglas de comportamientos –Netiquetas- en espacios virtuales como blogs, correos electrónicos, redes sociales, etc. Identificar cuáles son las reglas de Netiqueta que deben aplicarse de forma responsable según el uso de la red, la información, el lenguaje y el tipo de herramienta. Hacer uso del material proporcionado en el apartado de recursos u otras fuentes confiables.

Relatar una breve historia por medio de alguna APP como [Comix](#) o [Pixton](#), que muestre lo siguiente:

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- [10 Netiquette Guidelines Online Students Need to Know.](#)
- [Comix.](#)
- [Ejemplo de Netiqueta.](#)
- Fuentes proporcionadas por el facilitador.
- [Netiqueta joven para redes sociales.](#)
- [Netiquette Social Media.](#)
- [Netiquette Rules.](#)
- [Pixton.](#)
- [Tipos de Comunicación que existen y sus características. Ejemplos.](#)

<ul style="list-style-type: none"> • La aplicación incorrecta de una Netiqueta y la aplicación correcta de otra Netiqueta. Cada estudiante selecciona las dos Netiquetas que integrarán su comic. • El diseño general a presentar lo determina cada estudiante. • Debe estar estructurado de manera clara y preciso. Con texto apropiado según la Netiqueta. • Imágenes de acuerdo a lo que deseen expresar. • Debe contener como parte del material: nombre del estudiante y fecha. <p>Descargar el comic en formato imagen para incluirlo como parte de un documento Word. La evidencia será enviada por medio de la Plataforma en formato Word y debe incluir, Portada, la imagen o imágenes del comic donde se representan las Netiquetas y una descripción del tipo de comunicación que se está proyectando en el comic de acuerdo a su ámbito, número de participantes, el tipo de mensaje, el canal sensorial, el canal tecnológico y tipo de participación. Las características de formato del documento serán especificadas por el facilitador.</p> <p>4 hrs. Virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tonos de comunicación en las redes sociales, el blog y el sitio Web. Guía comunicación digital con ejemplos + Infografía . <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica Comics .</p>
<p>EC2 F1 Actividad de aprendizaje 10: Foro Identidad Digital y Reputación Online.</p> <p>Participar de manera individual en el Foro “identidad digital y reputación online”; partir identificando qué es la Identidad Digital y cuáles son los elementos que requieren los usuarios de la web para construir y gestionar su identidad digital para una adecuada participación online, hacer uso de la información recomendada en el apartado de recursos.</p> <p>Tomar como base las preguntas, ¿Tienen un control sobre su reputación online? ¿Cómo controlan su visibilidad digital?, y especificar en el Foro sobre qué medidas han considerado para la construcción, gestión y seguridad de su identidad digital en la Web. Redactar respetando reglas de Netiqueta en un párrafo de al menos 100 palabras. Y publicar retroalimentación a algún participante del foro, basándose en la pregunta ¿Cuál es la actitud que tiene tu compañero ante la gestión de su identidad digital?, redactar respetando reglas de Netiqueta en un párrafo de al menos 50 palabras.</p> <p>2 hrs. Virtuales</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guía para usuarios: identidad digital y reputación online. • Identidad Digital: El nuevo usuario en el mundo digital . <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica Participación en Foro .</p>

EC2 Fase II: Medios de Comunicación para Colaborar o Compartir Recursos, Conocimiento y Contenido.

Contenido: Herramientas y aplicaciones digitales disponibles en la web para colaborar y compartir recursos y conocimiento.

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 11: WIKI Herramientas Digitales en la Web para Colaborar y Compartir.

Participar en equipo en el WIKI para aportar contenido sobre aplicaciones en la Web utilizadas para colaborar y compartir recursos y conocimiento. Investigar de manera responsable por medio de internet, ejemplos de herramientas y aplicaciones en la nube e identificar qué servicios pueden ser favorables para ser utilizados en un ambiente profesional y en el área académica. Agregar por equipo una aportación entre 100 y 150 palabras que muestre lo siguiente:

- Nombre de la herramienta o aplicación.
- Sitio oficial.
- Ventajas que ofrece para utilizarse en un ambiente profesional.
- Ventajas que ofrece para un ámbito académico.

Respetar los derechos de autor, así como reglas de Netiquetas. Cada integrante del equipo deberá participar en la construcción de la aportación dentro del WIKI. Comprobar que no haya contribuciones de herramientas repetidas entre los equipos y participar en reflexión grupal. La actividad será evaluada en el aula.

4 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual () Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

- [25 herramientas TIC para aplicar el aprendizaje colaborativo en el aula y fuera de ella](#)
- [¿Cuáles son los mejores programas y servicios de almacenamiento de la nube para respaldar información? Lista 2021](#)
- Material proporcionado por el facilitador de la asignatura.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica Participación en un WIKI](#) y [Rúbrica Trabajo en Equipo](#).

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 12: Ejercicio Desarrollo de Contenido de Manera Colaborativa.

Realizar en equipo un mural de imágenes, un archivo estructurado de forma sencilla (de texto o cálculo) y un diagrama por medio de herramientas innovadoras en línea, que permitan expresar ideas, recabar, representar datos en la web o resolver problemas, sobre un tema particular del programa educativo al que corresponden. Considerar el tema y la información de las fuentes localizadas en la actividad 6.

Integrar evidencias de acuerdo con las características básicas proporcionadas por el facilitador. Un integrante debe enviar de forma responsable la invitación para colaborar a sus compañeros de equipo y al facilitador. Participar individualmente en la construcción de las

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

- [25 herramientas TIC para aplicar el aprendizaje colaborativo en el aula y fuera de ella](#)
- [¿Cuáles son los mejores programas y servicios de almacenamiento de la nube para respaldar información? Lista 2021](#)
- Material proporcionado por el facilitador de la asignatura.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de Solución Individual de Ejercicio](#) y [Rúbrica Trabajo en Equipo](#).

<p>evidencias solicitadas.</p> <p>1 hr. Aula 4 hrs. Virtuales</p>	
<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 13: Evaluación del Segundo Elemento de Competencia.</p> <p>Realizar de manera individual el examen correspondiente al segundo elemento de competencia, diseñado por el facilitador de la asignatura.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Referencias y materiales utilizados en las diversas actividades del elemento de competencia, para su estudio previo a la evaluación. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Cantidad de respuestas correctas a las preguntas y ejercicios proporcionados, tomando en consideración la ponderación establecida para cada elemento que forma parte de la evaluación.</p>

Evaluación formativa:

- Análisis de Caso Medios Apropriados de Comunicación Digital.
- Comic Netiqueta en la Comunicación Digital.
- Foro Identidad Digital y Reputación Online.
- WIKi Herramientas Digitales en la Web para Colaborar y Compartir.
- Ejercicio Desarrollo de Contenido de Manera Colaborativa.
- Evaluación del Segundo Elemento de Competencia.

Fuentes de información

1. Aulaplaneta. (2015). *25 herramientas TIC para aplicar el aprendizaje colaborativo en el aula y fuera de ella*. <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/14/recursos-tic/25-herramientas-tic-para-aplicar-el-aprendizaje-colaborativo-en-el-aula-y-fuera-de-ella-infografia/>
2. Brooks, A. (28 de enero de 2019). *10 Netiquette Guidelines Online Students Need to Know*. Rasmussen University. <https://www.rasmussen.edu/student-experience/college-life/netiquette-guidelines-every-online-student-needs-to-know/>
3. Comix. <https://www.makebeliefscomix.com>
4. Ejemplode.com.(2016). *Ejemplo de Netiqueta*. https://www.ejemplode.com/44-redaccion/4351-ejemplo_de_netiqueta.html
5. Fundación Telefónica (2013). *Identidad Digital: El nuevo usuario en el mundo digital*. Ariel. https://publiadmin.fundaciontelefonica.com/media/es/que_hacemos/media/publicaciones/identidad_digital.pdf ?
6. García, N. (2019). *Tipos de Comunicación que existen y sus características Ejemplos*. <https://nagoregarciasanz.com/tipos-de-comunicacion-caracteristicas/>
7. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación INTECO. (2012). *Guía para usuarios: identidad*

digital y reputación online. Ministerio de Industria Energía y Turismo. <https://educainternet.es/officedocs/45?locale=es>

8. Internetpasoapaso.com. *¿Cuáles son los mejores programas y servicios de almacenamiento de la nube para respaldar información? Lista 2021*. <https://internetpasoapaso.com/mejores-programas-servicios-almacenamiento-nube/>
9. Mejía, J. C. (2019). *Tonos de comunicación en las redes sociales, el blog y el sitio Web. Guía comunicación digital con ejemplos + Infografía*. <https://www.juancmejia.com/redes-sociales/los-tonos-de-comunicacion-de-las-empresas-en-las-redes-sociales-el-blog-y-el-sitio-web-deben-ser-diferentes/>
10. Networketiquette.net (2020). *Netiquette Rules*. <https://networketiquette.net>
11. Networketiquette.net (2020). *Netiquette Social Media*. <https://networketiquette.net/category/social-media/>
12. Pantallas Amigas (2015). *Netiqueta joven para redes sociales* <https://youtu.be/mSSau3Xmso4>
13. Pixton. <https://www.pixton.com>

Elemento de competencia 3: Contrastar herramientas digitales mediante una participación colaborativa que permita decidir la forma correcta de la producción multimedia para expresar contenidos creativos e innovadores según su ámbito de aplicación profesional.

Competencias blandas a promover: Innovación, Toma de decisiones y Responsabilidad.

EC3 Fase I: Contenidos Creativos en Diferentes Formatos Incluyendo Multimedia.

Contenido: Herramientas y aplicaciones disponibles para presentación digital de ideas y contenidos que contengan texto, imágenes, videos, mapas interactivos, datos numéricos o estadísticos, etc.

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 14: Trabajo sobre Funcionamiento de Aplicaciones para Presentación Digital de Contenido.

Realizar de manera individual, un trabajo de investigación sobre las herramientas o aplicaciones más utilizadas para la presentación digital de contenidos de tipo texto, imágenes, audio y otros elementos interactivos. Utilizar como apoyo algún tipo de diagrama que permita contrastar ventajas y desventajas que proporcionan dichas herramientas para su utilización y creación de contenidos innovadores.

Presentar en el aula y participar en discusiones grupales guiadas, fortalecidas por el facilitador. Exponer su opinión del tema de acuerdo con lo que se investigó, así como en experiencias previas de utilización responsable de aplicaciones de este tipo. Resolver ejercicios sobre el funcionamiento básico de alguna de las aplicaciones citadas que sirvan como refuerzo al aprendizaje.

6 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- [Animoto](#).
- [Calameo](#).
- [Canva](#).
- [Comix](#).
- [Creately](#).
- [Easel.ly](#).
- [Educaplay](#).
- [Las tecnologías de la información y la comunicación en la praxis universitaria](#).
- [Issuu](#).
- Otras aplicaciones gratuitas disponibles en Internet.
- [Pixton](#).
- [Powtoon](#).
- [Visme](#).

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica Trabajo en Aula/Producto](#).

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 15: Vídeo Generación Interactiva.

Producir de manera individual un vídeo animado sobre el tema "Generación Interactiva". Para lo cual, deberán localizar información sobre el tema en bibliotecas digitales o repositorios académicos que sean confiables y de calidad en Internet.

El vídeo animado debe realizarse de forma creativa por medio de alguna APP como [Powtoon](#) o [Animoto](#), y considerarse:

- Para una duración de entre 2 y 3 minutos.
- Estar estructurado de manera clara y precisa. Con texto apropiado según el tema.
- Contener al inicio del vídeo: nombre del estudiante, logo institucional y fecha.
- Imágenes y música de fondo de acuerdo a lo que deseen expresar.
- Respetar reglas de ortografía, gramática y sintaxis.

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- [Animoto](#).
- Bibliotecas digitales o repositorios académicos en Internet.
- [¿Cómo hacer un vídeo en Animoto?](#).
- [La protección y seguridad de la persona en Internet: aspectos sociales y jurídicos](#).
- [Normas APA](#).
- [Pasos para crear videos educativos efectivos](#).
- [Powtoon](#).
- [Tutorial POWTOON español](#).

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica Elaboración de Vídeo](#).

<ul style="list-style-type: none"> • Referencias utilizadas en Formato APA. <p>Enviar el enlace de acceso al vídeo o subirlo a través del área establecida para la actividad en la Plataforma Educativa Institucional, en la fecha determinada por el facilitador.</p> <p>3 hrs. Virtuales</p>	
<p>EC3 F1 Actividad de aprendizaje 16: Revista Electrónica Recursos Digitales para la Innovación Universitaria.</p> <p>Realizar de manera individual, una publicación tipo revista electrónica, sobre el tema "Recursos Digitales para la Innovación Universitaria" desde el punto de vista del Programa Educativo al que corresponde. Utilizar la referencia establecida como recurso y podrán complementar con información encontrada en algún otro repositorio académico o fuente confiable. Para su diseño, consideren alguna de las aplicaciones disponibles para este tipo de publicación, como Issuu o Calameo.</p> <p>Los lineamientos a seguir para el desarrollo de la revista son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deberán incluir información relevante de 5 recursos digitales como títulos, definición e importancia de utilizarlos. • Un diseño creativo determinado por cada estudiante. • Estar estructurada de manera clara y precisa. Con texto apropiado según el tema. • Establecer nombre del estudiante, logo institucional y fecha. • Imágenes de acuerdo a lo que deseen expresar. • Respetar reglas de ortografía, gramática y sintaxis. • Referencias utilizadas en Formato APA. <p>Enviar el enlace de la publicación y subirlo, además, en formato PDF para su revisión, a través del área establecida para la actividad en la Plataforma Educativa Institucional y en la fecha determinada por el facilitador.</p> <p>3 hrs. Virtuales</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <p>Material de análisis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las tecnologías de la información y la comunicación en la praxis universitaria. • Otros recursos localizados en Bibliotecas Digitales. <p>Material para generar la evidencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calameo. • Issuu. • Mejores programas para hacer una revista digital interactiva Parte 2. • Plataformas / páginas para hacer revistas digitales Parte 1. • Tutorial básico de Calameo. • Tutorial uso de la herramienta Issuu. <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <p>Rúbrica Revista Digital.</p>
<p>EC3 Fase II: Publicación de Contenidos Digitales.</p> <p>Contenido: Copyright y Licencias de publicación de contenidos.</p>	

EC3 F2 Actividad de aprendizaje 17: Análisis de Casos Copyright y Licencias de Publicación de Contenidos.

Realizar en equipo un análisis de caso, sobre la identificación del Copyright y Licencias de Publicación para tres contenidos que localicen en fuentes confiables de Internet. Hacer uso de los materiales recomendados en el apartado de recursos.

Integrar la imagen en una presentación que identifique la información respecto al Copyright y Licencia de Publicación para cada caso de contenido. Agregar descripción sobre la forma de creación, reutilización y distribución que le corresponde. Participar en reflexión grupal de forma responsable ejerciendo la toma de decisiones.

2 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal (X) Individual () Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

- [Creación, reutilización y distribución de contenidos](#) .
- [Derechos de autor y licencias de uso](#) .
- Herramienta de presentación seleccionada por los estudiantes.
- [Sobre las licencias](#) .

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica Análisis de Casos](#) .

EC3 F2 Actividad de aprendizaje 18: Proyecto Integrador Aplicaciones Multimedia.

Elaborar de manera individual un ensayo, una infografía y una presentación multimedia, sobre un tema particular del programa educativo a que corresponde y de las características personales como estudiante, con base en fuentes confiables de Internet, con al menos cuatro aportaciones académicas sobre el tema elegido, diferente a los temas abordados en evidencias previas.

Para ello, se deberá atender lo siguiente:

- Realizar el ensayo con respecto al tema seleccionado siguiendo las reglas de derecho de autor, ortografía, gramática y sintaxis; incorporar las referencias en Formato APA 7ma. edición e incluir portada con el nombre del estudiante y facilitador, logotipo institucional y fecha de entrega. Extensión mínima de cinco cuartillas.
- Elaborar una infografía, con el apoyo de la herramienta [Canva](#) , sobre estilos de aprendizaje y características personales, con un escrito sobre las estrategias de aprendizaje que requieren implementar para fortalecer el aprendizaje (estrategias cognitivas y metacognitivas).
- Diseñar la presentación sobre el contenido del ensayo y la infografía, con una APP como PowerPoint, [Visme](#) , [Prezi](#) u otra herramienta disponible para ello y será la base para generar un vídeo entre 3 y 5 minutos por medio de la herramienta [LOOM](#) , donde

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- Bibliotecas digitales o repositorios académicos en Internet.
- [Biblioteca Digital de UES](#) .
- [Cómo grabar tus clases con Loom](#) .
- [Normas APA](#) .
- [Loom](#) .
- [Pasos para crear videos educativos efectivos](#) .
- [Visme](#) , [Prezi](#) u otra herramienta de su consideración.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica Ensayo](#) , [Rúbrica Infografía](#) , [Rúbrica Presentación Oral](#) y [Rúbrica Presentación Multimedia](#) .

contenga audio con la voz del estudiante, con la explicación del tema, a la vez que se observa en la pantalla la presentación realizada. La imagen de la cara del estudiante debe visualizarse en un sector de la parte inferior del vídeo.

Este proyecto es evidencia considerada en la evaluación sumativa de cuatro asignaturas del primer semestre: Comunicación Oral y Escrita, Aprendizaje y Gestión del Conocimiento, Tecnologías de Información y Comunicación, así como de Introducción al Campo Profesional.

2 hrs. Aula
4 hrs. Virtuales

Evaluación formativa:

- Trabajo sobre Funcionamiento de Aplicaciones para Presentación Digital de Contenido.
- Vídeo Generación Interactiva.
- Revista Electrónica Recursos Digitales para la Innovación Universitaria.
- Análisis de Casos Copyright y Licencias de Publicación de Contenidos.
- Proyecto Integrador Aplicaciones Multimedia.

Fuentes de información

1. Animoto. <https://animoto.com>
2. Calameo. <https://en.calameo.com>
3. Canva. <https://www.canva.com/>
4. Capellan, M. A. (5 de mayo de 2020). *Tutorial Básico de Calameo* <https://youtu.be/mDqANJG89n4>
5. Comix. <https://www.makebeliefscomix.com>
6. Creately <https://createlly.com/es/home/>
7. Creative Commons (2017). *Sobre las licencias*. https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES
8. Departamento de Formación en Red. *Creación, reutilización y distribución de contenido*. INTEF. http://formacion.intef.es/pluginfile.php/118626/mod_resource/content/2/Licencias.pdf
9. e-Learnings. Masters. (13 de diciembre de 2016). *Pasos para crear videos educativos efectivos*. <http://elearningmasters.galileo.edu/2016/12/13/crear-videos-educativos/>
10. Easelly. <https://www.easel.ly/>
11. Educaplay. <https://es.educaplay.com>
12. Ferreira, A. y Martinagelo, L. (2017). *Derechos de autor y licencias de uso*. https://www.evelia.unrc.edu.ar/evelia/portal/files/articulosAulasExtendidas/derechos_de_autor_y_licencias_CC.pdf
13. Filosofía de Campeón (2020). *Cómo grabar tus clases con LOOM (Fácil, rápido y eficaz)* https://youtu.be/-73RPiu_5Vg
14. Issuu. <https://issuu.com/>
15. L. (2019). *Tutorial uso de la herramienta Issuu* <https://youtu.be/tCSnDH8SAHU>
16. Loom. <https://www.loom.com>

17. López-Meneses, E. (2020). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la praxis universitaria*. Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/ues/158283?page=113>
18. Piñeros, K. (2020). Plataformas / páginas para hacer revistas digitales || Parte 1 <https://youtu.be/6m5AA4qfSzM>
19. Piñeros, K. (12 de agosto de 2020). Mejores programas para hacer una revista digital interactiva || Parte 2 <https://youtu.be/f-UQAPJ5xik>
20. Pixton. <https://www.pixton.com>
21. Polanco, S. (2018). ¿Cómo hacer un vídeo en Animoto? <https://youtu.be/lKTy7JfsQVk>
22. Powtoon. <https://www.powtoon.com>
23. Prezi. <https://prezi.com>
24. Sábada, C., Domingo, B., Jiménez, F., Gómez, M., Pérez, C., Roperó, J. y Jordá, E. R. (2014). *La protección y seguridad de la persona en Internet: aspectos sociales y jurídicos*. Reus. <https://elibro.net/es/ereader/ues/46564>
25. Sánchez, C. (2020). *Normas APA actualizadas (7ª ed.)*. <https://normas-apa.org/referencias/>
26. Tutto TIC. (2017). *Tutorial POWTOON español* <https://youtu.be/5lg9nmv-090>
27. Visme. <https://www.visme.co/es/>

Políticas	Metodología	Evaluación
<p>Para un adecuado desarrollo de las actividades del curso Tecnologías de la Información y la Comunicación, quedan estipuladas las siguientes políticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Al inicio del curso el facilitador establecerá los horarios y las vías de comunicación, considerando al menos una vía alterna a la plataforma educativa. 2. El alumno deberá ingresar al inicio de la semana al curso en Plataforma Educativa Institucional para revisar el calendario de actividades a desarrollar en los próximos siete días, por lo que el facilitador proporcionará, con el mismo plazo de antelación, las actividades a considerar. 3. Cualquier duda que tenga el alumno al realizar la actividad, es obligación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El curso se desarrollará combinando sesiones presenciales y virtuales, así como prácticas presenciales en laboratorios, campos o a distancia en congruencia con la naturaleza de la asignatura. 2. Es responsabilidad del estudiante gestionar los procedimientos necesarios para alcanzar el desarrollo de las competencias del curso. 3. Los productos académicos escritos deberán ser entregados en formato PDF en la plataforma institucional. 4. La dinámica del curso consiste en dar seguimiento a cada tema establecido en la secuencia didáctica a través de diversos tipos de actividades destinadas a ejecutarse en forma individual, en equipo o grupal según se especifique en cada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ARTÍCULO 27. La evaluación es el proceso que permite valorar el desarrollo de las competencias establecidas en las secuencias didácticas del plan de estudio del programa educativo correspondiente. Su metodología es integral y considera diversos tipos de evidencias de conocimiento, desempeño y producto por parte del alumno. 2. ARTÍCULO 28. Las modalidades de evaluación en la Universidad son: I. Diagnóstica permanente, entendiendo esta como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades; II. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de

<p>solicitar asesoría al facilitador por correo electrónico de la plataforma educativa o el medio que el mismo haya dispuesto.</p> <p>4. El facilitador deberá dar retroalimentación oportuna de las actividades desarrolladas por el alumno.</p> <p>5. Las actividades realizadas deberán quedar resguardadas en un drive del alumno (nube). En caso de no entregar a tiempo alguna evidencia, se penalizará de acuerdo a los lineamientos establecidos al inicio del curso por el facilitador.</p> <p>6. En caso de plagio, el alumno no obtendrá la competencia en la evaluación correspondiente.</p>	<p>una de ellas.</p> <p>5. Se proporcionará una explicación de cada uno de los temas con material y herramientas digitales apropiadas para su mejor comprensión y para un adecuado desarrollo de cada una de las actividades.</p> <p>6. Las actividades permitirán a los estudiantes construir su conocimiento e ir evaluando su progreso a medida que va avanzando el curso.</p>	<p>competencia; y III. Sumativa es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas. Sólo los resultados de la evaluación sumativa tienen efectos de acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.</p> <p>3. ARTÍCULO 29. La evaluación sumativa será realizada tomando en consideración de manera conjunta y razonada, las evidencias del desarrollo de las competencias y los aspectos relacionados con las actitudes y valores logrados por el alumno.</p> <p>4. ARTÍCULO 30. Los resultados de la evaluación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de: Competente sobresaliente; Competente avanzado; Competente intermedio; Competente básico; y No aprobado.</p> <p>El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico. Para fines de acreditación los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competente sobresaliente: 10 • Competente avanzado: 9 • Competente intermedio: 8 • Competente básico: 7 • No aprobado: 6
--	---	--