

<b>Curso:</b> TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION		<b>Horas aula:</b> 0
<b>Clave:</b> COM01A1V		
<b>Antecedentes:</b>		<b>Horas virtuales:</b> 4
<b>Competencia del área:</b>	<b>Competencia del curso:</b> 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.	
<b>Elementos de competencia:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>2. Aplicar herramientas de comunicación digital innovadoras disponibles en la web para colaborar y compartir apropiadamente en equipos recursos y conocimientos según propósito y tipo de audiencia.</li> <li>3. Contrastar herramientas digitales que permita decidir la forma correcta de la producción multimedia para expresar contenidos creativos e innovadores según su ámbito de aplicación profesional.</li> </ol>		
<b>Perfil del docente:</b>		
Licenciatura en Sistemas Computacionales, Ciencias de la Computación o afines a la asignatura. Preferentemente con Posgrado en esas áreas. Deberá contar con formación pedagógica en educación virtual; dominio de las tecnologías de información y comunicación para el uso en educación a distancia y en especial de las herramientas del entorno virtual o plataforma tecnológica; dominio de la educación por competencias; dominio de técnicas de aprendizaje activo y autorregulado, colaborativo y basado en problemas para centrar el aprendizaje en el estudiante; habilidad para motivar y guiar procesos de aprendizajes autónomos.		
<b>Elaboró:</b> ERIKA PATRICIA ALVAREZ FLORES		Febrero 2021
<b>Revisó:</b> JESÚS GONZÁLEZ ORNELAS		Mayo 2021
<b>Última actualización:</b>		
<b>Autorizó:</b> 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:** Innovación, Toma de decisiones y 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: Quiz Medidas de Seguridad ante Riesgos al Interactuar en la Web.**

Contestar de forma individual, el quiz incluido en la Plataforma Educativa Institucional sobre las medidas de seguridad que se debe tener en el acceso, manipulación de información y comunicación por medio de Internet.

Para la realización y presentación de evidencia del quiz:

1. Leer todos los materiales sobre el tema incluidos como recursos.
2. Entrar al quiz y dar respuesta a cada una de las preguntas especificadas.
3. Una vez concluido, enviar el quiz para su revisión.
4. Solamente tendrán una oportunidad para contestarlo.

4 hrs. Virtuales

**Tipo de actividad:**

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

**Recursos:**

- [Guía de seguridad en redes sociales](#)
- [How to determine if a website is a fake, fraud or scam](#)
- [Cómo saber si un sitio web es legítimo](#)
- [Guía de Privacidad y Seguridad en Internet](#)
- [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:**

Cantidad de aciertos en relación a la cantidad de preguntas.

**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. Consideraciones para la preparación de la evidencia:

1. Revisar el material recomendado como recurso y otras fuentes confiables, para identificar 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.
2. Con la información, definir la infografía de manera creativa por medio de la APP [Canva](#) u otra aplicación de su preferencia.
3. Debe estar elaborada de manera clara y precisa. Con texto apropiado según el tema y sin faltas de ortografía.
4. Imágenes gratuitas, libres de utilizarse y de acuerdo al tipo de riesgo y medida de seguridad que sirvan como apoyo visual.

**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](#)
- [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
- [Cómo Comprimir y Descomprimir archivos en WinRAR en Windows](#)
- [Como usar Canva: Canva tutorial - Aprende a](#)

<p>Podrán obtenerse de algún sitio web como <a href="#">Google imágenes</a>.</p> <p>5. Debe contener como parte del material: nombre del estudiante, nombre y logo de la Universidad, asignatura y fecha. Así como las referencias utilizadas para su realización.</p> <p>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 Plataforma Educativa Institucional en la fecha establecida por el facilitador.</p> <p>4 hrs. Virtuales</p>	<p><a href="#">diseñar fácil y de manera profesional</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Google imágenes</a></li> <li>• <a href="#">WinRAR</a></li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica de Infografía</a></p>
<p><b>EC1 Fase II: Búsqueda de Información Relevante en Línea, Evaluación, Selección y Manipulación de Fuentes Efectivas.</b></p> <p><b>Contenido:</b> 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><b>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 3: Foro Tipos de Fuentes de Información en la Web.</b></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”.</p> <p>Pasos que requieren para participar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leer el contenido de las referencias especificadas como recursos y consultar la presentación elaborada por el facilitador, para identificar los conceptos sobre la clasificación de fuentes de información según nivel, necesidades, tipo de contenedor, acceso, 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.</li> <li>2. Generar un crucigrama con las definiciones de los conceptos por medio de alguna APP como <a href="#">Educaplay</a>, <a href="#">K u bb u</a>, <a href="#">Puzzle.org</a> u otra herramienta interactiva de su preferencia. Se debe cumplir con lo siguiente: 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</li> </ol>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal (X) Individual (X) Equipo ( )  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <p>Material de análisis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Búsqueda de información en internet   Biblioteca DUOC UC</a></li> <li>• <a href="#">Fuentes de información: guía básica y nueva clasificación</a></li> <li>• <a href="#">Fuentes de información especializada: aspectos teóricos y prácticos</a></li> <li>• <a href="#">Fuentes «buenas» y fuentes «malas» en internet</a></li> <li>• Presentación elaborada por el facilitador.</li> </ul> <p>Material de apoyo para presentación de evidencia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Educaplay</a>, <a href="#">K u bb u</a>, <a href="#">Puzzle.org</a> u otra herramienta interactiva de su preferencia.</li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica Investigación de Conceptos</a> y <a href="#">Rúbrica Participación en Foro</a></p>

referencias proporcionadas. Cuidar la ortografía en la redacción de los conceptos.

3. 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.

8 hrs. Virtuales

#### **EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Ejercicio Búsqueda en Fuentes de Información Digitales.**

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.

Instrucciones para realizar la búsqueda de información:

1. Seleccionar para la búsqueda un tema de investigación relacionado totalmente con su programa educativo.
2. Localizar 5 aportaciones académicas sobre el tema. Las fuentes de información deben ser: 2 Artículos, 1 Libro, 1 Tesis y 1 Página web; que cumplan con los siguientes criterios: 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](#).
3. Evaluar las fuentes de información localizadas y considerar solamente aquellas que cumplan con los requisitos y que se determinen como fiables y de calidad.
4. Describir los datos de las fuentes en la *Ficha Presentación de Búsqueda* proporcionada como recurso, 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

#### **Tipo de actividad:**

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

#### **Recursos:**

- [Academia.edu - Share research](#)
- [Biblioteca Digital de Universidad Estatal de Sonora](#)
- [Búsqueda de información en internet | Biblioteca DUOC UC](#)
- [¿Cómo formular una necesidad de información?](#)
- [Cómo hacer una investigación por internet](#)
- [Consortio Nacional de Recursos de Información Científica y Tecnológica CONRICyT](#)
- [DIALNET](#)
- [Directory of Open Access Journals DOAJ](#)
- [EBSCO Academic Libraries](#)
- [ERIC - Education Resources Information Center](#)
- Ficha Presentación de Búsqueda
- [Fuentes de información especializada: aspectos teóricos y prácticos](#)
- [Fuentes «buenas» y fuentes «malas» en internet](#)
- [Google Académico](#)
- [Normas APA](#)
- [Portal de la Red de Repositorios Latinoamericanos](#)
- [SciELO Chile SciELO - Scientific electronic library online \(conicyt.cl\)](#)
- [Tipos de estrategias de búsqueda](#)
- [Universidad Pedagógica Nacional. Bibliotecas en Línea](#)
- [WorldWideScience](#)

#### **Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Solución Individual de Ejercicio de Tarea](#)

estudiante.

5. 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.

8 hrs. Virtuales

### Evaluación formativa:

Actividades de aprendizaje:

- Quiz Medidas de Seguridad ante Riesgos al Interactuar en la Web.
- Infografía Riesgos y Medidas de Seguridad en Tecnologías Digitales.
- Foro Tipos de Fuentes de Información en la Web.
- Ejercicio Búsqueda en Fuentes de Información Digitales.

### Fuentes de información

1. Academia. <https://www.academia.edu>
2. Avilés, Á. P. (2013). X1Red+Segura. Informando y Educando V1.0. <https://www.gdt.guardiacivil.es/webgdt/publicaciones/x1redmassegura/x1red+segura.pdf>
3. 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>
4. 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>
5. Blázquez, M. (2015). Fuentes de información especializada: aspectos teóricos y prácticos. <https://elibro.net/es/ereader/ues/105400?page=69>
6. Canva. <https://www.canva.com/>
7. Clavijo, E. (2020). Como comprimir y descomprimir archivos con WinRAR en Windows [Video]. Youtube. <https://youtu.be/FGg-EyFp1wM>
8. Consorcio Nacional de Recursos de Información Científica y Tecnológica CONRICyT. <https://www.conricyt.mx/>
9. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/>
10. Dirección de Servicios de Información y Bibliotecas SISIB, Universidad de Chile. Red de Repositorios Latinoamericanos. <http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/>
11. Directory of Open Access Journals DOAJ. <https://doaj.org/>
12. EBSCO. Academic Libraries. <https://www.ebsco.com/academic-libraries>
13. Educaplay. <https://es.educaplay.com>
14. ERIC. Institute of Education Sciences. <https://eric.ed.gov>
15. ESET (2013). Guía de seguridad en redes sociales. <https://www.welivesecurity.com/wp-content/uploads/2013/11/guia-redes-sociales-eset.pdf>
16. Fresno, C. (2018). ¿Cómo funciona Internet?. Ciudad Educativa.

<https://elibro.net/es/ereader/ues/36728?page=33>

17. Generación Aprende. Como usar canva: Canva tutorial - Aprende a diseñar fácil y de manera profesional [Video]. Youtube. [https://youtu.be/kdE6ZmT\\_5MI](https://youtu.be/kdE6ZmT_5MI)
18. Google Académico. <https://scholar.google.com/>
19. Google Imágenes. <https://www.google.mx/imghp?hl=mx>
20. 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/>
21. Kubbu. <http://www.kubbu.com>
22. Lloyd, J. (2020). Cómo saber si un sitio web es legítimo. <https://es.wikihow.com/saber-si-un-sitio-web-es-leg%C3%ADtimo>
23. López-Carreño, R. (2017). Fuentes de información: guía básica y nueva clasificación. UOC. <https://elibro.net/es/ereader/ues/58655?page=27>
24. Morgan, M. (s.f.). Cómo hacer una investigación por internet. <https://es.wikihow.com/hacer-una-investigaci%C3%B3n-por-Internet>
25. 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>
26. 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/>
27. Puzzel.org. <https://puzzel.org/es/>
28. 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>
29. Sábada, C., Domingo, B., Jiménez, F., Gómez, M., Pérez, C., Ropero, 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?page=84>
30. Sánchez, C. (2020). Normas APA actualizadas (7ª ed.). <https://normas-apa.org/referencias/>
31. Scientific Electronic Library Online SciELO. <https://scielo.conicyt.cl>
32. Universidad Estatal de Sonora. Biblioteca Digital. <http://biblioteca.ues.mx/>
33. Universidad Pedagógica Nacional. Bibliotecas en Línea. <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/web/bibliotecas-en-linea.php>
34. WinRAR. <https://www.winrar.es/descargas/winrar>
35. WorldWideScience. The Global Science Gateway. <https://worldwidescience.org>

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

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

**EC2 Fase I: Comunicación Apropia 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 5: 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.

Pasos para la preparación de la evidencia:

1. Hacer uso del material proporcionado como recurso u otras fuentes confiables para 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. Y consultar la presentación elaborada por el facilitador, sobre clasificación de tipos de comunicación digital según ámbito, propósito y audiencia.
2. Relatar una breve historia por medio de alguna APP como [Comix](#) , [Pixton](#) u otra aplicación de su preferencia, que muestre lo siguiente: 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 el nombre del estudiante y fecha.
3. Descargar el comic en formato imagen para incluirlo como parte de un documento Word.
4. La evidencia será enviada por medio de la Plataforma Educativa Institucional 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.

**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](#)
- [Netiqueta joven para redes sociales](#)
- [Netiquette Social Media](#)
- [Netiquette Rules](#)
- [Pixton](#)
- Presentación elaborada por el facilitador.
- [Tipos de Comunicación que existen y sus características. Ejemplos](#)
- [Tonos de comunicación en las redes sociales, el blog y el sitio Web. Guía comunicación digital con ejemplos + Infografía](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Comic](#)

6 hrs. Virtuales	
<p><b>EC2 F1 Actividad de aprendizaje 6: Foro Identidad Digital y Reputación Online.</b></p> <p>Participar de manera individual en el Foro “identidad digital y reputación online”. Para ello, considerar lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hacer uso de la información recomendada en el apartado de recursos para identificar 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.</li> <li>2. 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 su opinión personal respetando reglas de Netiqueta, ortografía, gramática y sintaxis en un párrafo de al menos 100 palabras.</li> <li>3. Además, publicar retroalimentación a dos participantes 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.</li> </ol> <p>2 hrs. Virtuales</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal (X) Individual (X) Equipo ( )  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Guía para usuarios: identidad digital y reputación online</a></li> <li>• <a href="#">Identidad Digital: El nuevo usuario en el mundo digital</a></li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica de Participación en Foro</a></p>
<p><b>EC2 Fase II: Medios de Comunicación para Colaborar o Compartir Recursos, Conocimiento y Contenido.</b></p>	
<p><b>Contenido:</b> Herramientas y aplicaciones digitales disponibles en la web para colaborar y compartir recursos y conocimiento.</p>	
<p><b>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 7: WIKI Herramientas Digitales en la Web para Colaborar y Compartir.</b></p> <p>Participar de forma individual en un WIKI para aportar contenido sobre aplicaciones en la Web utilizadas para colaborar y compartir recursos y conocimiento. Para hacer su contribución, considerar lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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</li> </ol>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal (X) Individual (X) Equipo ( )  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">25 herramientas TIC para aplicar el aprendizaje colaborativo en el aula y fuera de ella</a></li> <li>• <a href="#">¿Cuáles son los mejores programas y servicios de almacenamiento de la nube para respaldar información? Lista 2021</a></li> <li>• Material proporcionado por el facilitador de la asignatura.</li> </ul>



<p>área académica.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Agregar una aportación con ideas o conclusiones propias de 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.</li> <li>3. Respetar los derechos de autor, así como reglas de Netiquetas. Comprobar que no haya contribuciones de herramientas repetidas en el WIKI.</li> <li>4. Las aportaciones deberán realizarse en la fecha establecida en el WIKI de Plataforma Educativa Institucional.</li> </ol> <p>3 hrs. Virtuales</p>	<p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica de Participación en un WIKI</a></p>
<p><b>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 8: Ejercicio Desarrollo de Contenido de Manera Colaborativa.</b></p> <p>Realizar en equipo un mural de imágenes, un archivo estructurado de forma sencilla (de texto o cálculo) y un diagrama por medio de herramientas colaborativas e 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.</p> <p>Especificaciones para generar las evidencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Considerar el tema y la información de las fuentes localizadas en la actividad 4.</li> <li>2. Integrarlas de acuerdo con las características básicas proporcionadas por el facilitador.</li> <li>3. Un integrante del equipo enviará de forma responsable la invitación a colaborar a sus compañeros de equipo y al facilitador.</li> <li>4. Participar individualmente en la web en la construcción de las evidencias solicitadas.</li> </ol> <p>5 hrs. Virtuales</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo (X)  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">25 herramientas TIC para aplicar el aprendizaje colaborativo en el aula y fuera de ella</a></li> <li>• <a href="#">¿Cuáles son los mejores programas y servicios de almacenamiento de la nube para respaldar información? Lista 2021</a></li> <li>• Material proporcionado por el facilitador de la asignatura.</li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica de Trabajo en Equipo</a></p>
<p><b>Evaluación formativa:</b></p> <p>Actividades de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comic Netiqueta en la Comunicación Digital.</li> <li>• Foro Identidad Digital y Reputación Online.</li> <li>• WIKi Herramientas Digitales en la Web para Colaborar y Compartir.</li> <li>• Ejercicio Desarrollo de Contenido de Manera Colaborativa.</li> </ul>	
<p><b>Fuentes de información</b></p>	

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](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](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.juanmejia.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* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/mSSau3Xmso4>
13. Pixton. <https://www.pixton.com>

**Elemento de competencia 3:** Contrastar herramientas digitales 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 9: Vídeo Generación Interactiva.**

Producir de manera individual un vídeo animado sobre el tema "Generación Interactiva".

Instrucciones:

1. Localizar información sobre el tema en bibliotecas digitales o repositorios académicos que sean confiables y de calidad en Internet.
2. Realizar el vídeo animado 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. Referencias utilizadas en Formato APA.
3. 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.

5 hrs. Virtuales

**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](#)
- Videoconferencia con el facilitador sobre aplicaciones para contenidos digitales.

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Elaboración de Vídeo](#)

**EC3 F1 Actividad de aprendizaje 10: Revista Electrónica Recursos Digitales para la Innovación Universitaria.**

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.

Instrucciones:

1. Utilizar la referencia establecida como recurso y podrán complementar con información encontrada en algún otro repositorio académico o fuente confiable.
2. Para su diseño, consideren alguna de las aplicaciones disponibles para este tipo de publicación, como [Issuu](#) o [Calameo](#); y

**Tipo de actividad:**

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

**Recursos:**

Material de análisis

- [Las tecnologías de la información y la comunicación en la praxis universitaria](#)
- Otros recursos localizados en Bibliotecas Digitales

Material para generar la evidencia

- [Calameo](#)
- [Issuu](#)
- [Mejores programas para hacer una revista digital interactiva || Parte 2](#)

<p>consideren: Incluir información relevante de 5 recursos digitales como títulos, definición e importancia de utilizarlos. Un diseño creativo determinado por cada estudiante. Estar estructurado 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> <p>3. Enviar el enlace de la publicación y subirlo, además, en PDF para su revisión, a través del área establecida para la actividad en la Plataforma Educativa Institucional, en la fecha determinada por el facilitador.</p> <p>5 hrs. Virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Normas APA</a></li> <li>• <a href="#">Plataformas / páginas para hacer revistas digitales    Parte 1</a></li> <li>• <a href="#">Tutorial básico de Calameo</a></li> <li>• <a href="#">Tutorial uso de la herramienta Issuu</a></li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica de Revista Digital</a></p>
<p><b>EC3 Fase II: Publicación de Contenidos Digitales.</b></p> <p><b>Contenido:</b> Copyright y Licencias de publicación de contenidos.</p>	
<p><b>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 11: Quiz Copyright y Licencias de Publicación de Contenidos.</b></p> <p>Contestar de forma individual, el quiz incluido en la Plataforma Educativa Institucional sobre Copyright y Licencias de publicación de contenidos.</p> <p>Para la realización y presentación de evidencia del quiz:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leer los materiales sobre el tema incluidos como recursos.</li> <li>2. Entrar al quiz y dar respuesta a cada una de las preguntas especificadas.</li> <li>3. Una vez concluido, enviar el quiz para su revisión.</li> <li>4. Solamente tendrán una oportunidad para contestarlo.</li> </ol> <p>2 hrs. Virtuales</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b></p> <p>Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Creación, reutilización y distribución de contenidos</a></li> <li>• <a href="#">Derechos de autor y licencias de uso</a></li> <li>• <a href="#">Sobre las Licencias</a></li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p>Cantidad de aciertos en relación a la cantidad de preguntas.</p>
<p><b>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 12: Proyecto Integrador Aplicaciones Multimedia.</b></p> <p>Generar de manera individual una Presentación Multimedia sobre el Impacto de las Tecnologías Digitales en el campo de Desarrollo Profesional, según el programa educativo al que corresponde.</p> <p>Para el diseño del proyecto atender lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ubicar al menos dos aportaciones académicas sobre el tema, en fuentes</li> </ol>	<p><b>Tipo de actividad:</b></p> <p>Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bibliotecas digitales o repositorios académicos en Internet</li> <li>• <a href="#">Biblioteca Digital de UES</a></li> <li>• <a href="#">Cómo grabar tus clases con Loom</a></li> <li>• <a href="#">Loom</a></li> <li>• <a href="#">Normas APA</a></li> </ul>

<p>confiables y de calidad en Internet.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Diseñar una presentación sobre el contenido localizado, con una APP como PowerPoint, <a href="#">Visme</a>, <a href="#">Prezi</a> u otra herramienta disponible para ello. Tomar en consideración: Un diseño creativo determinado por cada estudiante. Estar estructurada de manera clara y precisa. Con texto apropiado según el tema. Contener al inicio del material el nombre del estudiante, logo institucional y fecha. Imágenes de acuerdo a lo que deseen expresar. Respetar reglas de derecho de autor, ortografía, gramática y sintaxis. Referencias utilizadas en Formato APA.</li> <li>3. Generar un vídeo entre 3 y 5 minutos por medio de la herramienta <a href="#">LOOM</a>, donde contenga audio con la voz del estudiante, con la explicación del tema, a la vez que se observa en la pantalla la presentación realizada en el punto 2. La imagen de la cara del estudiante debe visualizarse en un sector de la parte inferior del vídeo.</li> <li>4. 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.</li> </ol> <p>8 hrs. Virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Pasos para crear videos educativos efectivos</a></li> <li>• <a href="#">Visme</a>, <a href="#">Prezi</a> u otra herramienta de su consideración</li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica Presentación Oral</a> y <a href="#">Rúbrica Presentación Multimedia</a></p>
---	---

**Evaluación formativa:**

Actividades de aprendizaje:

- Vídeo Generación Interactiva.
- Revista Electrónica Recursos Digitales para la Innovación Universitaria.
- Quiz 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. Capellan, M. A. (5 de mayo de 2020). *Tutorial Básico de Calameo [Video]*. Youtube. <https://youtu.be/mDqANJG89n4>
4. Creative Commons (2017). *Sobre las licencias*. [https://creativecommons.org/licenses/?lang=es\\_ES](https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES)
5. 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](http://formacion.intef.es/pluginfile.php/118626/mod_resource/content/2/Licencias.pdf)
6. e-Learnings. Masters. (13 de diciembre de 2016). *Pasos para crear videos educativos efectivos*. <http://elearningmasters.galileo.edu/2016/12/13/crear-videos-educativos/>
7. 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\\_lice](https://www.evelia.unrc.edu.ar/evelia/portal/files/articulosAulasExtendidas/derechos_de_autor_y_lice)

[ncias\\_CC.pdf](#)

8. Filosofía de Campeón (2020). *Cómo grabar tus clases con LOOM (Fácil, rápido y eficaz)* [Video]. Youtube. [https://youtu.be/-73RPiu\\_5Vg](https://youtu.be/-73RPiu_5Vg)
9. Issuu. <https://issuu.com/>
10. L. (2019). *Tutorial uso de la herramienta Issuu* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/tCSnDH8SAHU>
11. Loom. <https://www.loom.com>
12. 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>
13. Piñeros, K. (2020). Plataformas / páginas para hacer revistas digitales || Parte 1 [Video]. Youtube. <https://youtu.be/6m5AA4qfSzM>
14. Piñeros, K. (12 de agosto de 2020). Mejores programas para hacer una revista digital interactiva || Parte 2 [Video]. Youtube. <https://youtu.be/f-UQAPJ5xik>
15. Polanco, S. (2018). *¿Cómo hacer un vídeo en Animoto?* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/IKTy7JfsQVk>
16. Powtoon. <https://www.powtoon.com>
17. Prezi. <https://prezi.com>
18. 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>
19. Sánchez, C. (2020). *Normas APA actualizadas (7ª ed.)*. <https://normas-apa.org/referencias/>
20. Tutto TIC. (2017). *Tutorial POWTOON español* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/5lg9nmv-090>
21. Universidad Estatal de Sonora. Biblioteca Digital. <http://biblioteca.ues.mx/>
22. Visme. <https://www.visme.co/es/>

<b>Políticas</b>	<b>Metodología</b>	<b>Evaluación</b>
<p>Al inicio del curso el facilitador establecerá los horarios y las vías de comunicación, considerando al menos una vía alterna a la plataforma educativa.</p> <p>El profesor publicará los Lineamientos de entrega de actividades y evaluación, en donde quedará establecido el calendario semanal que tendrán para subir las actividades a la plataforma, así como las fechas de cierre de plataforma. ES RESPONSABILIDAD DEL ALUMNO LEER LOS LINEAMIENTOS.</p> <p>El alumno deberá ingresar diariamente al curso en plataforma y realizar las actividades de acuerdo al calendario establecido por el profesor.</p> <p>Cualquier duda que tenga el</p>	<p>El curso se llevará mediante la plataforma educativa que la institución designe.</p> <p>El curso será intensivo, por lo que se deberán realizar un determinado número de actividades cada semana.</p> <p>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 su mayoría, en forma individual, a través de la plataforma educativa institucional.</p> <p>Se proporcionará una explicación de cada uno de los temas con material y herramientas apropiadas para su mejor comprensión y para un adecuado desarrollo de cada una de las actividades.</p>	<p>La evaluación del curso se realizará de acuerdo al Reglamento Escolar vigente que considera los siguientes artículos:</p> <p>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.</p> <p>ARTÍCULO 28. Las modalidades de evaluación en la Universidad son:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diagnóstica permanente, entendiéndola como la evaluación continua del</li></ol>

<p>alumno al realizar la actividad, es obligación solicitar asesoría al facilitador mediante la plataforma educativa institucional o el medio que el mismo haya dispuesto.</p> <p>El facilitador deberá dar retroalimentación oportuna de las actividades elaboradas por el alumno.</p> <p>En caso de no entregar a tiempo alguna evidencia, se penalizará con un porcentaje de la calificación.</p> <p>En caso de que la plataforma no esté disponible, deberá reportarlo al correo: <a href="mailto:uesvirtual@ues.mx">uesvirtual@ues.mx</a>. El facilitador deberá ofrecer un plan alternativo para la realización de las actividades.</p> <p>En caso de plagio en alguna de las actividades, el alumno no obtendrá la competencia en la evaluación correspondiente y su calificación será como si la actividad no la hubiese entregado.</p>	<p>El docente les proporcionará un calendario de elaboración de actividades, que contemple las fechas específicas de entrega de cada actividad.</p> <p>En caso de no entregar las evidencias de acuerdo al calendario establecido por el facilitador, la plataforma se cierra para su envío. No obstante, se podrá entregar evidencias fuera de tiempo si el docente lo permite, pero se penalizará con el 20% de la calificación por la entrega tardía de la misma.</p>	<p>estudiante durante la realización de una o varias actividades;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y</li> <li>3. Sumativa es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas.</li> </ol> <p>Sólo los resultados de la evaluación sumativa tienen efectos de acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.</p> <p>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>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competente sobresaliente;</li> <li>2. Competente avanzado;</li> <li>3. Competente intermedio;</li> <li>4. Competente básico; y</li> <li>5. No aprobado.</li> </ol> <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"> <li>• Competente sobresaliente= 10</li> <li>• Competente avanzado= 9</li> <li>• Competente intermedio= 8</li> <li>• Competente básico= 7</li> </ul>
---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"><li>• No aprobado= 6</li></ul>
--	--	--