1. **INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO**

|  |  |
| --- | --- |
| **ESCUELA O UNIDAD:** Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería | **SIGLA:**ECBTI |
| **NIVEL:** | Técnico, Tecnológico y Profesional |
| **CAMPO DE FORMACIÓN:** | Campo de Formación Interdisciplinar Básico Común  Componente de Formación en Tecnologías de la Información y la Comunicación |
| **CURSO: Herramientas Digitales para la gestión del conocimiento** | **CODIGO:** 200610 |
| **TIPO DE CURSO:** (Teórico, Práctico, Teórico–Práctico) | Teórico–Práctico |
| **N° DE CREDITOS: 3**  Que corresponde a 144 horas(108 horas de trabajo individual y 36 de acompañamiento tutorial) | **N° DE SEMANAS:**  16 semanas  Para el caso de cursos intersemestrales se ajustan las actividades a su agenda. |
| **CONOCIMIENTOS PREVIOS:** | Herramientas Informáticas (Word, Excel, PowerPoint, Internet básico) |
| **DIRECTOR DEL CURSO:** | Wcdaly Cortés Algeciras |
| **FECHA DE ELABORACIÓN:** | Modificado – febrero de 2015 |
| **DESCRIPCIÓN DEL CURSO:** | El curso hace parte del campo de formación Interdisciplinar Básico Común y del componente de formación en Tecnologías de la Información y la comunicación que establece la comprensión de procesos tecnológicos y comunicativos en multicontextos y multiformatos, que ofrecen la posibilidad de construcción de sistemas de lenguaje orientados a la comprensión, análisis y construcción social del significado.  En este sentido, el objetivo primordial es fomentar en el estudiante competencias propias para la gestión del conocimiento, la interacción y la comunicación en ambientes virtuales de aprendizaje y en Educación a Distancia, esenciales en el mundo actual delas tecnologías de la información y la comunicación, redes de información, herramientas asincrónicas y sincrónicas. Así mismo, este curso pretende ayudar a crear estrategias para la búsqueda de información, que permitan construir de manera individual o colectiva un nuevo conocimiento.  El curso es de tipo teórico – práctico de tres (3) créditos y ha sido diseñado para ejecutarse en el lapso de 16 semanas y consta de tres unidades: la primera unidad está orientada al conocimiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), descritas también en el ambiente legal colombiano y en la Web 2.0. La segunda unidad consiste en desarrollar el concepto de comunicación e interacción social a través de las múltiples herramientas digitales disponibles, ejecutando un pensamiento crítico acerca de su influencia en la generación del conocimiento. La tercera unidad y la última tienen como objetivo generar la discusión y la puesta en práctica de ejercicios que involucren el uso de herramientas digitales para la construcción del conocimiento. |

1. **INTENCIONALIDADES FORMATIVAS**

|  |
| --- |
| **PROPÓSITO:**   1. Comprender y aplicar el concepto de las herramientas web 2.0, mediante procesos prácticos en el contexto de la gestión del conocimiento y de su vida cotidiana 2. Seleccionar adecuadamente información necesaria para su proceso de formación y para su vida diaria, haciendo uso de diferentes tipos de buscadores. 3. Establecer escenarios de comunicación mediante la utilización de herramientas web 2.0 con el fin de potenciar el trabajo colaborativo. 4. Construir y gestionar su conocimiento en ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), haciendo uso de las diferentes herramientas digitales. |
| **COMPETENCIAS GENERALES DEL CURSO**   1. El estudiante comprende y aplica el concepto de la web 2.0, en el contexto de la gestión del conocimiento. 2. El estudiante hace uso de las redes sociales, académicas y temáticas incorporando diferentes herramientas digitales, compartiendo información en su contenido académico y profesional. 3. El estudiante selecciona y comparte diferentes tipos de información empleado las herramientas de la web 2.0 de acuerdo a sus necesidades en los diferentes espacios de su cotidianidad. 4. El estudiante integra el uso de herramientas digitales y de la comunicación en la elaboración de material original de acuerdo con el conocimiento construido durante el desarrollo del curso para dar a conocer sus ideas en ambientes virtuales. |

1. **CONTENIDOS DEL CURSO**

|  |
| --- |
| **Esquema del contenido del curso:**  **Curso Herramientas Digitales para la Gestión del Conocimiento**  Unidad 2  Comunicación e Interacción Social  Unidad 3  Construcción de Conocimiento  Unidad 1  Introducción a las TIC  Conceptos Generales.  Políticas gubernamentales.  Web 2.0  Herramientas web 2.0  Herramientas de comunicación  Redes de Información  Herramientas para el aprendizaje y construcción de conocimiento |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la unidad** | **Contenidos de aprendizaje** | **Referencias Bibliográficas Requeridas** (Incluye: Libros textos, web links, revistas científicas) |
| **UNIDAD I**  **Introducción a las TIC** | Conceptos Generales:   * Conceptos generales de las TIC * Objetivos de las TIC en EAD   Políticas gubernamentales   * Política gubernamental * MINTIC * Certificación o Programa Ciudadano Digital   Web 2.0   * Evolución de la Web 1.0 a la 2.0 * Características de la web 2.0 * búsqueda avanzada de información en la web 2.0 * Arquitectura de la Información * Administración de la Información   Herramientas Web 2.0   * Evolución de las Herramientas web Características de las herramientas * Búsqueda avanzada de información * Ofimática en la nube * Bitácoras (Blogs, Webquest) * Boletines y periódicos en línea * Trabajo Colaborativo (Wikis, Zoho) * Bibliotecas digitales (BibiloUNAD, bases especializadas, e-libro) * Uso compartido, archivos en la nube * Edición de *imágenes y video* en línea | * Ismael Nafría (2007). Web 2.0.El usuario, el nuevo rey de Internet. Barcelona: Gestión 2007. <http://datateca.unad.edu.co/contenidos/200610/Entorno_de_conocimiento/Unidad_1/El_usuario_el_nuevo_rey_de_internet.pdf> * TIC, M. d. (23 de 09 de 2014). Construyamos entre todos el Plan Vive Digital 2014 - 2018. Obtenido de <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-channel.html> * TIC, M. d. (23 de 09 de 2014). El Plan Vive Digital. Obtenido de <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyvalue-6106.html> * 165 Herramientas Web 2.0 distribuidas en 20 categorías. (2010, Junio 18). Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/837502/165-Herramientas-Web-2-0-distribuidas-en-20-categorias.html> * Ley 1341 de 2009. (2009, Julio 30). Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=36913> * JAVAJAN. (s.f.). Guía para Diseñadores Gráficos. Recuperado el 14 de Diciembre de 2014, de <http://www.xn--guiadiseo-s6a.com/05_arquitectura.php> * Diario, E. N. (s.f.). Administración de la Información, una Estrategia para su Negocio. Recuperado el 14 de Diciembre de 2014, de <http://www.elnuevodiario.com.ni/economia/332864-administracion-de-informacion-estrategia-negocio> * EducaWeb. (s.f.). Administrador de Sitios Web. Recuperado el 14 de Diciembre de 2014, de <http://www.educaweb.com/profesion/administrador-sitios-web-122/> |
| Referencias bibliográficas complementarias | * CampionRaul. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación. La Web 2.0 En escena. <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/> * Peinador, J.P. (s.f). Herramientas Web 2.0. Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://herramientas-web-20.wikispaces.com> * Las TIC en la educación. (s.f). Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/ICTS> * Instituto de la UNESCO para la Educación. (1997, Julio). Tecnologías de la información y educación de adultos. Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://www.unesco.org/education/uie/confintea/pdf/7a_span.pdf> | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la unidad** | **Contenidos de aprendizaje** | **Referencias Bibliográficas Requeridas**  (Incluye: Libros textos, web links, revistas científicas) |
| **UNIDAD II**  **Comunicación e interacción social** | Herramientas de comunicación   * Herramientas Asíncronas (Foros, Mensajería instantánea) * Herramientas Síncronas (Chat, Audioconferencia, Videoconferencia) * Lectores en línea RRS   Redes de información   * Redes Sociales * Redes Académicas * Foros / grupos de discusión | * Lara Sierra, J.L. (s.f.). Que son las comunidades virtuales. Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://educacionvirtuall.blogspot.com/2007/04/qu-son-las-comunidades-virtuales.html> * Invespromo. (s.f.). Lectores RSS Online. Recuperado el 14 de Diciembre de 2014, de <http://www.rss.nom.es/lector-rss-online-web/> * Lara Sierra, J.L. (s.f.). Que son las comunidades virtuales. Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://wilfridosandovalgarcia.blogspot.com/> * García, D. (16 de Octubre de 2014). bid - Textos Universitarios. Obtenido de Redes sociales: posibilidades de Facebook para las Bibliotecas Públicas: <http://bid.ub.edu/24/pdf/garcia2.pdf> |
| Referencias bibliográficas complementarias | * Galvis Panqueva, A.H, Tobón Lindo, M.I, Salazar Perdomo, P. (2008, Julio). Hacia una gestión efectiva de comunidades virtuales. Antología. Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://www.slideshare.net/misabell/comunidades-virtuales-975721> * González Campo, C.H. (2009, Enero, Febrero, Marzo). Herramientas Web 2.0 y accesibilidad a sitios Web para la apropiación social del conocimiento en una ciudad educadora. Revista Universidad EAFIT. Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/76/75> * Castillo Vidal, J. (1999, Junio). Comunidades virtuales: la superación de las listas de distribución como foro de reunión y trabajo de profesionales. Revista Profesionales de la Información. Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/1999/junio/comunidades_virtuales_la_superacion_de_las_listas_de_distribucion_como_foro_de_reunion_y_trabajo_de_profesionales.html> * Losares, C. (s.f.). La Teoría de las redes sociales. Recuperado el 14 de Julio de 2013, de: <http://alejandrogg.com.mx/temario3/Carlos-redes%20sociales.pdf> | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la unidad** | **Contenidos de aprendizaje** | **Referencias Bibliográficas Requeridas**  (Incluye: Libros textos, web links, revistas científicas) |
| **UNIDAD III**  **Construcción de Conocimiento** | Herramientas para aprendizaje y construcción conocimiento   * Gestión de Conocimiento * Plataformas virtuales LMS y CLMS * Ambientes 3D * Proyectos colaborativos * E-portafolio (Edufolia) * Crowdsourcing * Cocreación | * Agudelo B. Mónica María (2011). Plataformas educativas. Consultado en 08, 10, 2013 en <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/5320575d84b6d086d8b4d4daf539093e/102/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxpbmVhLnVkZWEuZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/> * Wikilibros (2009). Aprendizaje colaborativo. Consultado en 07, 07, 2013 <http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje_colaborativo/Educaci%C3%B3n> * Bernal, María del Carmen. Gómez, María del Socorro (2011). E-portafolio. Consultado en 08,07,2013 en <http://www.slideshare.net/SelenitaZul/e-portafolio-9360946> * Wikipedia. (s.f.). Wikipedia la Enciclopedia Libre. Recuperado el 14 de Diciembre de 2014, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Gesti%C3%B3n_del_conocimiento> * Alberto J. CAÑAS e (2000). Herramientas para construir y compartir modelos de conocimiento basados en mapas conceptuales. Consultado en <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-105629_archivo.pdf> * Jesús Salinas (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. Consultado en 2013 <http://www.portaleducativo.hn/pdf../nuevos_ambientes.pdf> * ADIVOR. (03 de Julio de 2014). Obtenido de <http://www.adivor.com.mx/blog-de-adivor/que-es-crowdsourcing.html> * El Economista.es. (03 de Julio de 2014). Obtenido de <http://listas.eleconomista.es/emprendedores/2327-10-ejemplos-de-crowdsourcing> * Español, #. E. (s.f.). ¿Qué es la cocreación y cuál es la diferencia con crowdsourcing y Open Innovatión? Recuperado el 14 de Diciembre de 2014, de <http://www.territoriocreativo.es/etc/2012/10/%C2%BFque-es-la-cocreacion-y-cual-es-la-diferencia-con-crowdsourcing-y-open-innovation.html> * Kioskea. (s.f.). Crowdsourcing: Definición. Recuperado el 14 de Diciembre de 2014, de <http://es.kioskea.net/faq/9447-crowdsourcing-definicion> * Wikipedia. (s.f.). Wikipedia La Enciclopedia Libre. Recuperado el 14 de Diciembre de 2014, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing> |
| Referencias bibliográficas complementarias | Miguel Zapata (2003). Sistemas de gestión del aprendizaje – Plataformas de teleformación. Consultado en <http://www.um.es/ead/red/9/SGA.pdf>  Luis Farley Ortiz F. (2006). Campus Virtual: la educación más allá del LMS. Consultado en 17/07/2103 en <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/ortiz.pdf>  Larisa Mooc Plataformas y entornos virtuales. Consultado en 2013 en <http://www.youtube.com/watch?v=MBBE5gE3Y6U&list=PLyzNTiOdS5nKhig3Mp4pdoHyDHysfc_KV> | |

1. **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Unidad** | **Contenido de Aprendizaje** | **Competencia** | | **Indicadores de Desempeño** | **Estrategia de Aprendizaje** | **N° de sema**  **nas** | **Evaluación1** | | |
|  | | | | | | | **Propósito** | **Criterios de evaluación** | **Ponderación** |
| **UNIDAD I**  **Introducción a las TIC** | Conceptos Generales  Políticas gubernamentales  Web 2.0  Herramientas Web 2.0 | | El estudiante comprende y aplica el concepto de web 2.0, en el contexto de la gestión del conocimiento.  El estudiante selecciona y comparte diferentes tipos de información empleado las herramientas de la web 2.0 de acuerdo a sus actividades en su formación habitual. | Argumenta la utilidad de las herramientas web 2.0 en la actualidad.  Clasifica las herramientas web 2.0 de acuerdo a su funcionalidad.  Presenta la propuesta solicitada  Participa en el foro de voz (Voxopop)  Realiza la autoevaluación y coevauación | La estrategia que se utilizará para el desarrollo del curso es el proyecto basado en problemas, con el cual se pretende dar solución a través de las unidades de trabajo académico descritas en este documento.  **Actividad 1**  Revisar las lecturas sugeridas,  Análisis detallado del problema planteado, buscar el inventario de herramientas digitales desconocidas, realizar los tutoriales solicitados con el fin de buscar solución de respuesta a través de las actividades propuestas en la guía integradora. | 5 | Comprender y aplicar el concepto de las herramientas web 2.0, mediante procesos prácticos en el contexto de la gestión del conocimiento y de su vida cotidiana  Seleccionar adecuadamente información necesaria para su proceso de formación y para su vida cotidiana, haciendo uso de diferentes tipos de buscadores y de las referencias biliograficas. | Identifica las herramientas web 2.0, conoce su funcionamiento y las aplica. | 125 |

| Uni**dad** | **Contenido de Aprendizaje** | **Competencia** | **Indicadores de Desempeño** | **Estrategia de Aprendizaje** | **N° de Semanas** | **Evaluación1** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | **Propósito** | **Criterios de evaluación** | **Ponderación** |
| **UNIDAD II**  **Comunicación e interacción social** | Herramientas de comunicación  Redes de información | El estudiante hace uso de las redes sociales, académicas y temáticas incorporando diferentes herramientas digitales, compartiendo información en su contexto académico y profesional. | Describe con exactitud qué es y cómo funcionan los lectores RSS  Explica la relación entre los lectores y las redes sociales.  Incluye en el documento final de la actividad 2, los tutoriales solicitados  Realiza la autoevaluación y coevauación | La estrategia que se utilizará para el desarrollo del curso es el proyecto basado en problemas, con el cual se pretende dar solución a través de las unidades de trabajo académico descritas en este documento.  **Actividad 2**  Revisar las lecturas sugeridas,  Análisis detallado del problema planteado, buscar el inventario de herramientas digitales desconocidas, realizar los tutoriales solicitados con el fin de buscar solución de respuesta a través de las actividades propuestas en la guía integradora.  Se inscribe en un lector de RSS y revisa su funcionamiento y aplicabilidad. | 5 | Establecer escenarios de comunicación mediante la utilización de herramientas web 2.0 con el fin de potenciar el trabajo colaborativo. | Incluye en el documento la inscripción al lector RSS  Emplea algunas herramientas de las que dispone el lector. | 125 |

| **Unidad** | **Contenido de Aprendizaje** | **Competencia** | **Indicadores de desempeño** | **Estrategia de Aprendizaje** | **N° de Semanas** | **Evaluación1** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | **Propósito** | **Criterios de evaluación** | **Ponderación** |
| **UNIDAD III**  **Construcción de Conocimiento** | Herramientas para aprendizaje y construcción conocimiento   * Plataformas virtuales LMS y CLMS * Ambientes 3D * Proyectos colaborativos * E-portafolio (Edufolia) | El estudiante integra el uso de herramientas digitales y de la comunicación en la elaboración de material original a través de construcción de conocimiento colaborativo y colectivo, para dar a conocer sus ideas en ambiente virtuales | Identifica las herramientas web 2.0 usadas en el campus virtual(CV)  El diseño elegido para presentación facilita la lectura del contenido.  La presentación puede incluir imágenes, videos, enlaces de buena calidad.  Realiza la autoevaluación y coevaluación | La estrategia que se utilizará para el desarrollo del curso será basada en problemas. En esta estrategia el estudiante se encontrará con un problema único para las tres unidades, en la cual propondrá la mejor solución.  **Actividad 3**  Elaborar la propuesta para la alcaldía en grupo colaborativo. A través de Crowdsourcing.  Elegir un programa de presentación para la propuesta “Construcción Digital de la Ciudad”.  Publicar la propuesta de Crowdsourcing utilizando un sitio web y  realizar la autoevaluación y la coevaluación | 4 | Construir y gestionar su conocimiento en ambientes virtuales de Aprendizaje (AVA) haciendo uso de diferentes herramientas digitales. | Define y justifica las herramientas que utiliza en la propuesta  Se señala claramente la manera en la que se utilizarán las herramientas y recursos digitales en la propuesta presentada  La presentación es clara; las ideas están bien vinculadas y generan una secuencia lógica  Ayuda al grupo para generar una propuesta de calidad y da solución al problema.  Realiza la autoevaluación y la coevaluación. | 125 |

| **Unidad** | **Contenido de Aprendizaje** | **Competencia** | **Indicadores de desempeño** | **Estrategia de Aprendizaje** | **N° de Semanas** | **Evaluación1** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | **Propósito** | **Criterios de evaluación** | **Ponderación** |
| **PROYECTO FINAL**  **UNIDAD I, II y III**  **Introducción a las TIC,**  **Comunicación e interacción social y**  **Construcción de Conocimiento** | Herramientas para aprendizaje y construcción conocimiento   * Plataformas virtuales LMS y CLMS * Ambientes 3D * Proyectos colaborativos * E-portafolio (Edufolia) | El estudiante integra el uso de herramientas digitales y de la comunicación en la elaboración de material original de acuerdo con el conocimiento construido durante el curso para dar a conocer sus ideas en ambiente virtuales | Identifica las herramientas web 2.0 usadas en el campus virtual(CV)  El diseño elegido para la presentación desarrollada resalta los puntos de interés general ejecutados a lo largo del curso  La presentación incluye imágenes, videos, enlaces de buena calidad.  Realiza la autoevaluación y coevaluación | La estrategia que se utilizará para el desarrollo del curso será basado en problemas. En esta estrategia el estudiante se encontrará con un problema general al cual se planteara una propuesta de solución mediante las actividades desarrolladas a lo largo del curso.  **TRABAJO FINAL**  Elaborar la propuesta para la alcaldía en grupo colaborativo.  Elegir un programa de presentación para la propuesta “Construcción Digital de la Ciudad”. Teniendo como base las actividades desarrolladas.  Publicar la propuesta utilizando un sitio web y  realizar la autoevaluación y la coevaluación | 4 | Construir y gestionar su conocimiento en ambientes virtuales de Aprendizaje (AVA) haciendo uso de diferentes herramientas digitales. | Define y justifica las herramientas como medios de construcción de conocimiento.  Se señala claramente la manera en la que se propone dar solución al problema planteado.  La presentación es clara; las ideas están bien vinculadas y generan una secuencia lógica  Ayuda al grupo para generar una propuesta de calidad  Realiza la autoevaluación y la coevaluación en los tiempos establecidos | 125 |

1. **ESTRUCTURA DE EVALUACIÓN DEL CURSO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de evaluación** | **Ponderación[[1]](#footnote-1)** | **Puntaje Máximo** |
| Autoevaluación | **Formativa** | **12** |
| Coevaluación | **Formativa** | **12** |
| Heteroevaluación |  | **476** |
| Total |  | **500** |

**NOTA:**

1. **Este syllabus irá acompañado de un instructivo.**
2. **En la estructura del curso deben integrarse los siguientes elementos:**

* Políticas del trabajo académico en el campus virtual
* Política antiplagio - Normatividad académica para el estudiante
* Requerimientos tecnológicos (desde la institución y desde el estudiante)
* Política de inclusión a población en condición de discapacidad
* Documentos de apoyo al trabajo académico.

1. [↑](#footnote-ref-1)