



## CONTENIDO PROGRAMÁTICO DEL SUBPROYECTO: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

<b>VICERRECTORADO:</b>	Planificación y Desarrollo Social
<b>PROGRAMA:</b>	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
<b>SUBPROGRAMA:</b>	ESPECIALIDADES
<b>CARRERA:</b>	EDUCACIÓN,
<b>MENCIÓN:</b>	TODAS LAS MENCIONES
<b>AREA DE CONOCIMIENTO:</b>	FORMACIÓN PROFESIONAL ESPECÍFICA
<b>PROYECTO:</b>	CIENCIA Y TECNOLOGÍA
<b>SUBPROYECTO:</b>	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
<b>PRELACIÓN:</b>	NINGUNA
<b>CODIGOS POR MENCIONES:</b>	EF540120503, EA540120503, EM540120503, EC540120503, ED540120503, EG540120503, EI540120503
<b>HORAS SEMANALES:</b>	04 HORAS TOTALES (4 H. TEORICO- PRACTICAS)
<b>UNIDADES DE CRÉDITO:</b>	02
<b>CONDICIÓN:</b>	ELECTIVA
<b>PROFESOR DISEÑADOR:</b>	Carlos A. Terán

Barinas, Octubre de 2006

## **1.- Justificación:**

Los profesionales de hoy están inmersos en un proceso de tecnificación que cada día incursiona en los más diversos campos del quehacer humano y que requiere del manejo de herramientas que le permitan enviar y recibir información de una manera mucho más segura, confiable y rápida.

Las Tecnologías de la información y la comunicación ofrecen estas posibilidades al mismo tiempo que brinda grandes potencialidades para la transmisión de información, además de tener efectos socioculturales y políticos importantes, por ello, ocupan un lugar importante en la modificación de los entornos clásicos y tradicionales de comunicación ya que no sólo se crean nuevas posibilidades de expresión y se modifican las fases de elaboración de medios de comunicación, sino que también se desarrollan nuevas extensiones de la misma, acercando al concepto formulado por McLuhan de la "aldea global", adquiriendo en esta aldea marcos multiculturales y transculturales.

Con las NT el énfasis, se desplaza de la captación a la manipulación futura que se pueda hacer en la postproducción, en ella se define el mensaje y se le asignan nuevas características no existentes en la realidad externa. Esta postproducción permite la elaboración de temas comunicativos, sin la necesidad de que existan referentes externos, ya sean auditivos o visuales.

El subproyecto Tecnologías de la Información y la Comunicación está orientado a desarrollar en los estudiantes las habilidades y destrezas para que puedan utilizar las oportunidades que le ofrecen las Nuevas Tecnologías

de la Información y la Comunicación en las distintas actividades de su actividad profesional redundando en un mejor y mas eficiente desempeño.

## **2.- Objetivo general**

Desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes para el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en su carrera profesional con el propósito de fortalecer dichos procesos y promover la innovación tecnológica para una mejora cualitativa de su desempeño profesional.

## **4.- Objetivos específicos:**

**4.1.** Al terminar el objetivo los estudiantes habrán desarrollado criterios que le permitan evaluar el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en su vida profesional.

### **4.1.1- Actividades de Aprendizaje:**

Para la consecución de los objetivos de aprendizaje previstos en este objetivo específico es necesario que:

- Los alumnos revisen en los medios disponibles (bibliográficos, hemerográficos, en línea) los fundamentos conceptuales de Información, Tecnología y Comunicación.
- Analicen los enfoques actuales relacionados con la comunicación y la transmisión de la información.
- Identifiquen los distintos medios de comunicación e información disponibles en su entorno geográfico

- Analicen las teorías de la información, de la comunicación y de sistemas.

## **Modulo I**

Al terminar el modulo el estudiante: Analizara e identificará los Fundamentos conceptuales de Información, Comunicación y Tecnología. TIC's Reseña histórica. Evolución. Tendencias actuales. Los medios de comunicación.

### **4.1.2.- Contenidos:**

- Fundamentos conceptuales de Información, Comunicación y Tecnología. TIC's Reseña histórica. Evolución. Tendencias actuales
- Teorías de la Información, la Comunicación y Sistemas
- Los medios de comunicación

### **4.1.3.- Recursos**

**Humanos:** Profesor y participantes

**Didácticos:** Pizarrón, marcadores, biblioteca física y virtual, Cuadernos. Computadora.

### **4.1.4.- Actividades de Evaluación:**

- Competencia analítica y de síntesis: Elaboración de informes, discusión en grupos, debates..... 20 %

#### **4.1.5.- Tiempo estimado para la ejecución:**

- 08 Horas Teórico prácticas

### **Modulo II**

**4.2.** Al terminar el modulo los estudiantes identificarán los componentes de un sistema informático y aplicarán dichos componentes en el manejo de aplicaciones informáticas adaptadas a su perfil profesional

#### **4.2.1- Actividades de Aprendizaje:**

Para la consecución de los objetivos de aprendizaje previstos en este objetivo específico es necesario que:

- El estudiante identifique los elementos de un sistema informático.
- Utilice aplicaciones informáticas adaptadas al perfil del egresado.

#### **4.2.2.- Contenidos:**

- Informática, Elementos conceptuales. Sistemas informáticos. Componentes de un Sistema Informático.
- Robótica, Edición Electrónica, Base de Datos. Hojas electrónicas.
- Aplicaciones informáticas ajustadas al perfil del egresado

#### **4.2.3.- Recursos**

**Humanos:** Profesor y participantes

**Didácticos:** Pizarrón, marcadores, biblioteca física y virtual, Cuadernos. Computadoras

**4.2.4.- Actividades de Evaluación:**

- Competencias prácticas: Utilizar las aplicaciones informáticas para la resolución de problemas del ejercicio profesional del egresado..... 25 %

**4.2.5.- Tiempo estimado para la ejecución:**

- 12 Horas Teórico prácticas

## **Modulo III**

**4.3.** Al terminar el módulo los estudiantes habrán desarrollado habilidades para la generación de recursos multimedia utilizables en el ejercicio profesional.

### **4.3.1- Actividades de Aprendizaje:**

Para la consecución de los objetivos de aprendizaje previstos en este objetivo específico es necesario que:

- Comprenda los conceptos fundamentales de Multimedia.
- Identifique el origen y la evolución de los recursos multimedia y su uso en el perfil profesional del egresado
- Diserte sobre los conceptos de Realidad Virtual, Videojuegos, DVD, Formatos de Audio, Video: MP3, MP4, WAV, MDI. Entre otros
- Desarrolle un recurso multimedia para la exposición de un tema relacionado con su carrera.

### **4.3.2.- Contenidos:**

- Conceptos fundamentales de Multimedia. Hipermedia. Massmedia. Hipertexto. Imagen. Video. Imágenes animadas
- Espacios Virtuales. Redes Virtuales. Realidad Virtual

### **4.3.3.- Recursos**

**Humanos:** Profesor y participantes

**Didácticos:** Pizarrón, marcadores, biblioteca física y virtual, Cuadernos. Computador.

**4.3.4.- Actividades de Evaluación:**

- Competencias prácticas: Aplicar las herramientas informáticas para la generación de un recurso multimedia en clases..... 25 %

**4.3.5.- Tiempo estimado para la ejecución:**

- 12 Horas Teórico prácticas



## **Modulo IV**

**4.4.** Al terminar el módulo los estudiantes aplicarán los conceptos de informática, multimedia y telemática en la formulación de propuestas para la diseminación y búsqueda de información en concordancia con su perfil profesional.

### **4.4.1- Actividades de Aprendizaje:**

Para la consecución de los objetivos de aprendizaje previstos en este objetivo específico es necesario que:

- Identifique los elementos conceptuales de la telemática.
- Identifique el desarrollo de las telecomunicaciones en la actualidad.
- Desarrolle una discusión en relación con la aplicabilidad de herramientas telemáticas en su carrera profesional.
- Desarrolle una propuesta que combine los elementos de las TIC's (Informática, Multimedia y Telemática) para la solución de un problema acorde con el perfil del egresado

### **4.4.2.- Contenidos:**

- Conceptos fundamentales de telemática. Telecomunicaciones. Telecontrol. Internet. Ciberespacio. Cibersociedad
- Sitios Webs. Weblogs. Comercio electrónico. E-learning. Wikis. Courseware.
- Videoconferencia. Comunicación satelital. Massmedia. Mundo digital

#### 4.4.3.- Recursos

**Humanos:** Profesor y participantes

**Didácticos:** Pizarrón, marcadores, biblioteca física y virtual, Cuadernos. Computador.

#### 4.4.4.- Actividades de Evaluación:

- Competencias prácticas: Aplicar las herramientas informáticas para la generación de un recurso multimedia en clases..... 30 %

#### 4.4.5.- Tiempo estimado para la ejecución:

- 24 Horas Teórico prácticas

#### 5.- Referencias Bibliográficas:

**Cabrero J. (1996)** Nuevas tecnologías, comunicación y educación. Eduotec Revista electrónica de Tecnología educativa

**Rojas C. y Ortiz J (1997)** Las Nuevas Tecnologías y sus posibilidades para la Educación a Distancia en América Latina y el Caribe. Caracas UNESCO/IESAD

**Chaupt J. (2002)** Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación y su uso en educación o NTIC y Educación. Documento en línea disponible desde:  
[http://www.geocities.com/teleconferencias/NTICy\\_educación.PDF](http://www.geocities.com/teleconferencias/NTICy_educación.PDF)

#### Otros materiales de Apoyo

Guía preparada por el docente

## **6.- Líneas de Investigación:**

Las nuevas ciencias y los paradigmas emergentes. Tecnologías y sistemas de información. Nuevos paradigmas en el sistema educativo.

## **7.- Líneas de extensión**

Divulgación de las experiencias realizadas en el subproyecto a través de jornadas de extensión universitaria

## **8.- Integración Docencia, Investigación y Extensión**

Creación, desarrollo y concreción de proyectos telemáticos aplicados al ámbito profesional del egresado.