

PROGRAMA DE ESTUDIO POR COMPETENCIAS

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

ESPACIO ACADÉMICO : Facultad de Ciencias Políticas y Sociales							
PROGRAMA EDUCATIVO: Licenciatura en Comunicación				ÁREA DE DOCENCIA: Complementarias de Comunicación			
Aprobación por los H.H. Consejos Académico y de Gobierno		Fecha:		Programa elaborado por: Jannet Socorro Valero Vilchis			
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Nuevas Tecnologías y Procesos Sociales						Fecha de elaboración: Octubre 2008	
Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de Aprendizaje	Núcleo de formación
	2	2	4	6	Curso	Optativa	Integral
Prerrequisitos:		Unidad de Aprendizaje Antecedente Ninguna			Unidad de Aprendizaje Consecuente: Ninguna		
Programas académicos en los que se imparte: Licenciatura en Comunicación.							

II. PRESENTACIÓN

En los últimos años, la presencia, el acceso y uso generalizado de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación ha favorecido grandes cambios a nivel personal, grupal y social. En este contexto, la sociedad mundial ha sufrido diversas transformaciones: cambios en las formas de circulación y apropiación del conocimiento, cambios en los modos de intervención mediante políticas públicas, y empoderamiento de distintos sectores de la población que habita este planeta.

Dichos cambios han colocado, provocativamente, expectativas y demandas múltiples a los gobiernos del orbe, los sistemas de enseñanza y los docentes en el campo de la Comunicación están obligados a colocar como agenda de abordaje teórico – metodológico, el desarrollo y evolución de las llamadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación, teniendo como objetivo principal el armado de mapas sociales que faciliten el estudio, análisis y entendimiento de las modificaciones o ajustes que están presentando los añejos procesos sociales y la resistencia que por ausencia de cultura digital se da.

III. NORMAS DEL UNIDAD DE APRENDIZAJE

DEL PROFESOR	DEL ALUMNO
<ul style="list-style-type: none">• Promover el trabajo en equipo• Establecer el sistema de evaluación en la primera sesión del curso• Retroalimentación y evaluación oportuna en el desarrollo de las unidades de competencia• Puntualidad	<ul style="list-style-type: none">• Puntualidad• Asistencia al menos el 80% del curso• Participación individual,• Participación grupal (trabajos en equipo y grupos de trabajo) en• aras de lograr el aprendizaje colaborativo• Respeto a la clase• Lectura de la bibliografía marcada• Entrega de los trabajos individuales y grupales en tiempo y en forma

IV. PROPÓSITO GENERAL

Conocer la base teórica del impacto de las nuevas tecnologías de comunicación en los ámbitos político, económico, social y cultural a nivel global.

Analizar el marco histórico y contextual del surgimiento y desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación.

Reconocer los usos de las nuevas tecnologías en la educación, la investigación y las relaciones interinstitucionales y proponer su aplicación a un caso en particular.

V. COMPETENCIAS GENÉRICAS

2.- Capacidad para comprender y distinguir el ámbito disciplinario profesional de la comunicación vinculada a procesos de comunicación social, audiovisual y político.

2.1.- Conocer, entender y aplicar los fundamentos teóricos de las ciencias sociales y las humanidades con el propósito de contextualizar e identificar el fundamento científico de lo social que se traduce en estudio y análisis de los fenómenos comunicativos.

2.2.- Comprender la comunicación como un proceso que articula la emisión, circulación y recepción de mensajes en contextos específicos.

4.- Capacidad para analizar los principales fenómenos sociales, culturales, económicos y políticos desde una perspectiva comunicativa.

4.1.- Producir modelos de análisis para integrar pronósticos de fenómenos sociales, culturales, económicos y políticos desde una perspectiva comunicativa.

4.2.- Capacidad para formular criterios consistentes y pertinentes en la explicación de realidades sociales concretas.

4.3.- Identificar cuestiones esenciales y determinantes de un fenómeno/situación problemática y la proposición de soluciones

e intervenciones adecuadas.

6.- Capacidad y actitud para la toma de decisiones.

6.1.- Analizar y evaluar posibilidades alternativas y/o diversas para la intervención en la solución de problemas.

6.2.- Decidir en función de la información generada relativa al problema, sobre los posibles escenarios y contextos.

7.- Capacidad para desarrollar trabajo en equipo y grupos colaborativos

7.2.- Distinguir la diferencia y la pertinencia tanto de los trabajo en equipo como en grupo, dependiendo del contexto.

7.3.- Desarrollar procedimientos colaborativos para optimizar sinergias, rendimientos y ventajas del trabajo colaborativo.

9.- Capacidad y habilidades de liderazgo.

9.1.- Capacidad de iniciativa propia, negociación, asertividad , organización, convocatoria y proactividad.

9.2.- Habilidades de comunicación interpersonal y conducción de grupos.

9.3.- Capacidad para compenetrarse y comprometerse con intereses colectivos, articulando los intereses personales y los de la comunidad.

V.I ÁMBITOS DE DESEMPEÑO

Desde la perspectiva profesional, el alumno podrá, a través de una revisión socio - histórica , contar con la cualidad de pensar críticamente y tener un acercamiento analítico a todos aquellos fenómenos y procesos comunicativos que van desde el nivel interpersonal hasta el nivel de las interacciones mediadas por las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Se plantea el pensamiento crítico para identificar, abordar, analizar y comprender las épocas y sus contextos para entender, las dinámicas y circunstancias culturales, del mundo que hoy nos habita haciendo cercanos y evidentes los procesos y fenómenos comunicativos.

Los espacios de aprendizaje, para la Unidad de Aprendizaje Nuevas Tecnologías y Procesos Sociales son en principio dos: los propiamente escolarizados y los extraescolares. En los primeros de ellos se hace necesario pensar en el aula o salón de clase donde se fomente el aprendizaje colaborativo y el repensar en conjunto las realidades comunicativas que nos distinguen. Por otra parte, se hace necesario contar con estrategias de encuentro de la escuela con la realidad comunicacional del país y la mundial, de ahí que se piense en tener actividades extraclase basadas en la búsqueda formal de información que les brinde datos de casos específicos para intercambiar puntos de vista con los compañeros, permitiendo con ello contar con un caso que dé clara evidencia de lo que la presencia de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación en los Procesos sociales han causado.

VII. NATURALEZA DE LA COMPETENCIA

(Inicial, entrenamiento, complejidad creciente, ámbito diferenciado)

Complejidad creciente:

La naturaleza de la competencia tiene relación con:

- Un carácter transdisciplinar que se traduce en incorporación de diferentes áreas de saber en la solución de problemas específicos relacionados con el sentido (la cultura, la imagen, la identidad y la realidad misma).
- Por otro lado, la complejidad creciente se desarrolla en el sentido de considerar a la organización, por completo, como un ámbito de estudio susceptible de abordajes comunicativos (basados en el sentido)
- En la naturaleza práctica que impregna a marcos de actividad diversos y, por lo tanto, correlaciona al núcleo sustantivo con el integral (que cuenta con ámbitos diferenciados de aplicación de las competencias).

VIII. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA

<p>I.- Identificar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para analizar la relevancia de los procesos de globalización.</p>	<p>I → II → III → IV</p>
<p>II.- Conocer las características específicas que describen la actual era de la información; y ubicar el uso y aplicación de los nuevos conceptos así como sus definiciones en los estudios y sucesos hasta hoy documentados de la cultura digital.</p>	
<p>III.- Conocer las propuestas teóricas que desde la disciplina sociológica se han trabajado para el entendimiento y caracterización de lo que es un Proceso Social.</p>	
<p>IV.- Identificar algunos de los procesos sociales en el ámbito local, nacional, regional o mundial; generados tras la convivencia con las nuevas tecnologías; así como aquellos que se hayan ajustado o modificado a partir de la identificación de las fortalezas que las nuevas tecnologías parecieran brindar.</p>	

UNIDAD DE COMPETENCIA I	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Valores
Identificar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para analizar la relevancia de los procesos de globalización.	1.1 Nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación. 1.2. Globalización	Habilidad de organizar la información Síntesis Exposición clara de las ideas Análisis	Interés Reflexión Crítica Búsqueda Investigación Apertura Socialización Propositiva	Responsabilidad Respeto Convivencia Solidaridad
Estrategias Didácticas Se sugiere utilizar: 1.- la exposición a manera de presentar la información de manera organizada. 2.- el aprendizaje orientado a la solución de problemas, a manera de abrir la discusión sobre el tema 3.- el método de preguntas en aras de promover la investigación y estimular el pensamiento crítico. 4.- grupos de discusión, en tanto que se intercambia y produce información variada y pertinente y estimula el pensamiento crítico		Recursos Requeridos Libros de apoyo Proyector de acetatos Cañón Material de papelería Acceso a Internet	Tiempo Destinado 8 sesiones	

EVIDENCIAS		
Producto	Criterios de Desempeño	Ponderación de la Unidad de Aprendizaje
Debate en el cual los alumnos deberán identificar la evolución de las Nuevas Tecnologías para explicar cómo éstas se colocan generando una nueva era.	Exposición con argumentos teóricos, congruentes, claros, concisos y explícitos	5%
Ensayo en el cual el alumno identifique las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para reflexionar sobre el reto que tiene un científico social ante el momento histórico actual	Argumentos congruentes, claros, concisos y explícitos	15%

UNIDAD DE COMPETENCIA II	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Valores
Conocer las características específicas que describen la actual era de la información; y ubicar el uso y aplicación de los nuevos conceptos así como sus definiciones en los estudios y sucesos hasta hoy documentados de la cultura digital.	2.1. Elementos descriptivos de la era de la información. 2.2. Conceptos aplicados al estudio y abordaje de la era de la información. 2.3. Definiciones y autores que los manejan los conceptos de la cultura digital	Habilidad de organizar la información Síntesis Exposición clara de las ideas Análisis	Interés Reflexión Crítica Búsqueda Investigación Apertura Socialización Propositiva	Responsabilidad Respeto Convivencia Solidaridad
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Se sugiere utilizar: 1.- La exposición a manera de presentar la información de manera organizada. 2.- El aprendizaje orientado a la solución de problemas, a manera de abrir las discusión sobre el tema 3.- El método de preguntas en aras de promover la investigación y estimular el pensamiento crítico. 4.- Grupos de discusión, en tanto que se intercambia y produce información variada y pertinente y estimula el pensamiento crítico.		RECURSOS REQUERIDOS Libros de apoyo Proyector de acetatos Cañón Material de papelería Acceso a Internet	TIEMPO DESTINADO 8 sesiones	

EVIDENCIAS		
Producto	Criterios de Desempeño	Ponderación de la Unidad de Aprendizaje
Panel de discusión para hacer explícitos los elementos que permiten identificar la era de la información.	Argumentos congruentes, claros, concisos y explícitos	5%
Ensayo donde el alumno identifique y haga uso correcto de los elementos descriptivos de la era de la información y los conceptos y definiciones que le son propios.	Argumentos congruentes, claros, concisos y explícitos	15%

UNIDAD DE COMPETENCIA III	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Valores
Conocer las propuestas teóricas que desde la disciplina sociológica se han trabajado para el entendimiento y caracterización de lo que es un Proceso Social.	Administración de los recursos simbólicos	Habilidad de organizar la información Síntesis Exposición clara de las ideas Análisis	Interés Reflexión Crítica Búsqueda Investigación Apertura Socialización Propositiva	Responsabilidad Respeto Convivencia Solidaridad
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Se sugiere utilizar: 1.- La exposición a manera de presentar la información de manera organizada. 2.- El aprendizaje orientado a la solución de problemas, a manera de abrir las discusión sobre el tema 3.- El método de preguntas en aras de promover la investigación y estimular el pensamiento crítico. 4.- Grupos de discusión, en tanto que se intercambia y produce información variada y pertinente y estimula el pensamiento crítico.		RECURSOS REQUERIDOS Libros de apoyo Proyector de acetatos Cañón Material de papelería Acceso a Internet	TIEMPO DESTINADO 8 sesiones	

EVIDENCIAS		
Productos	Criterios de Desempeño	Ponderación de la Unidad de Aprendizaje
Debate en el cual los alumnos deberán identificar la evolución de las Nuevas Tecnologías para explicar cómo éstas se colocan generando una nueva era.	Exposición con argumentos teóricos, congruentes, claros, concisos y explícitos	10%
Panel de discusión para hacer explícitos los elementos que permiten identificar la era de la información.	Exposición con argumentos teóricos, congruentes, claros, concisos y explícitos	10%
Ensayo donde el alumno identifique y haga uso correcto de los elementos descriptivos de la era de la información y los conceptos y definiciones que le son propios.	Exposición con argumentos teóricos, congruentes, claros, concisos y explícitos	20%

UNIDAD DE COMPETENCIA IV	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Valores
Identificar algunos de los procesos sociales en los ámbitos locales, nacionales, regionales o mundiales; generados tras la convivencia con las nuevas tecnologías; así como aquellos que se hayan ajustado o modificado a partir de la identificación de las fortalezas que las nuevas tecnologías parecieran brindar.	4.1 Procesos sociales modificados tras la presencia de las nuevas tecnologías, en distintos ámbitos. 4.2. Procesos sociales que han emergido como consecuencia de la presencia de las nuevas tecnologías.	Habilidad de organizar la información Síntesis Exposición clara de las ideas Análisis	Interés Reflexión Crítica Búsqueda Investigación Apertura Socialización Propositiva	Responsabilidad Respeto Convivencia Solidaridad

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS REQUERIDOS	TIEMPO DESTINADO
<p>Se sugiere utilizar:</p> <p>1.- La exposición a manera de presentar la información de manera organizada.</p> <p>2.- El aprendizaje orientado a la solución de problemas, a manera de abrir las discusión sobre el tema</p> <p>3.- El método de preguntas en aras de promover la investigación y estimular el pensamiento crítico.</p> <p>4.- Grupos de discusión, en tanto que se intercambia y produce información variada y pertinente y estimula el pensamiento crítico.</p>	<p>Libros de apoyo</p> <p>Proyector de acetatos</p> <p>Cañón</p> <p>Material de papelería</p> <p>Acceso a Internet</p>	<p>8 sesiones</p>

EVIDENCIAS		
Producto	Criterios de Desempeño	Ponderación de la Unidad de Aprendizaje
Ensayo donde el alumno identifique , mediante la búsqueda de un caso, los elementos descriptivos de la era de la información y el impacto y modificación del proceso social.	Argumentos congruentes, claros, concisos y explícitos	20%

X. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

CADA UNIDAD DE COMPETENCIA TIENE UN VALOR DE 20 PUNTOS PORCENTUALES, QUE SERÁN EVALUADOS COMO SIGUE:			
UNIDAD DE COMPETENCIA	PRODUCTO	PORCENTAJE	TOTAL
I	Debate Ensayo	5% 15 %	20%
II	Panel de discusión Ensayo	5% 15%	20%
III	Debate Exposición por equipos Ensayo	10% 10% 20%	40%
IV	Ensayo de caso específico y real	20%	20%
			100%

La acreditación se hará sumando los porcentajes obtenidos en cada unidad de competencia. El porcentaje mínimo para acreditar el curso es de 60%.

XI.- BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD DE COMPETENCIA	TÍTULO	CLASIFICACIÓN
I	<ul style="list-style-type: none"> • FLICKY, Patrice, <u>Una Historia de la Comunicación Moderna, Espacio Público y Vida Privada</u>. Gustavo Gili, México, 1993. • KHUN, T. S. <u>La Estructura de las Revoluciones Científicas</u>, F: C: E:, México, 1971. • MARSHALL McLuhan, <u>Guerra y Paz en la Aldea Global</u>, Planeta,, México, D: F:, 1986. 	
II	<ul style="list-style-type: none"> • MARSHALL Mc Luhan, <u>La Galaxia Gutemberg</u>, Planeta, México, D: F:, 1985. • MARSHALL Mc Luhan, <u>La Compresión de los Medios como las Extensiones del Hombre</u>, Diana, México, 1973. • FERNÁNDEZ Collado, Carlos y Roberto Hernández, Marshall Mc Luhan. <u>El explorador Solitario</u>, Grijalbo - UIA, México, D: F:, 1995. • SIMON Nora y Alain Mine, <u>La información de la Sociedad</u>, F:C:E:, México, 1972. 	
III	<ul style="list-style-type: none"> • BELL, Daniel, “La Telecomunicación y el Cambio Social”, en: Miguel de Moragas, <u>Sociología de la Comunicación de Masas</u>, Tomo IV, Barcelona, 1985. • VIZER, Eduardo, “Ante el desafío de la Cultura Tecnológica” en Telos, Madrid, marzo-mayo de 1994. • NEGROPONTE, Nicolás, <u>El Ser Digital</u>, Océano, México, 1996. 	
IV	<ul style="list-style-type: none"> • LOSADA, Manuel Blanco, “La Telecomunicaciones Inteligentes”. Posibilidades y Aplicaciones de la Interactividad. Telos, Suplemento Especial sobre Interactividad, Madrid, 1994. • LAFRANCE, Jean Paul. “La Epidemia de los Videojuegos”. Telos, No. 42, FUNESCO, Madrid, mayo - junio de 1995. • PISCITELLI, Alejandro. “Paleo-Neo y Post-televisión. del Contrato Pedagógico al Diseño Personalizado de los Medios” en: Carmen Gómez Martínez. <u>La Metamorfosis de la Televisión</u>, U.I.A.:, México, D.F., 1995. 	