



PROGRAMA DE ASIGNATURA



Asignatura	Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje		
Carrera	Licenciatura en educación y aprendizaje		
Eje de formación	Tecnología	Prerrequisito	Ninguno
Número de créditos	Teóricos 2	Prácticos	
Modalidad	Presencial <input checked="" type="checkbox"/> A distancia: Virtual sincrónica <input type="checkbox"/> Virtual asincrónica <input type="checkbox"/> Híbrida: Flexible <input type="checkbox"/> Combinada <input type="checkbox"/>		
Jornada y plan	Matutina <input type="checkbox"/> Vespertina <input checked="" type="checkbox"/> Diario: <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> M <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> Fin de Semana: <input type="checkbox"/>		
Horario	Martes 18:00 a 20:00 h	Sección	1
Total de horas*	Sincrónicas 20	Autónomas	40

* Cada crédito equivale a 30 horas distribuidas entre lo sincrónico y asincrónico.



Docente	Dennis Alexander Guzmán Terraza	
Correo electrónico	daguzman@url.edu.gt	Código 31925



A. Descripción de la asignatura

Descripción de la asignatura

En esta asignatura, los estudiantes estudian los conceptos, principios y procedimientos necesarios para integrar de manera efectiva la tecnología digital en los procesos de enseñanza–aprendizaje dentro del aula. Además, se analizan las tendencias actuales en el uso pedagógico de las TIC, su impacto en la creación de ambientes de aprendizaje innovadores y las competencias digitales que el docente debe desarrollar para implementar estrategias didácticas mediadas por tecnología.

Durante el curso, los estudiantes explorarán herramientas digitales, plataformas educativas y recursos interactivos que potencian la participación, la colaboración y el aprendizaje autónomo. También reflexionarán críticamente sobre el uso responsable, ético y contextualizado de la tecnología en el ámbito educativo, considerando las necesidades de los estudiantes, los objetivos curriculares y las posibilidades del entorno escolar.

La asignatura busca que los futuros docentes diseñen experiencias de aprendizaje inclusivas y creativas que integren la tecnología no como un fin en sí mismo, sino como un medio para promover aprendizajes significativos, fortalecer habilidades del siglo XXI y responder a los desafíos contemporáneos de la educación.



PROGRAMA DE ASIGNATURA



B. Competencias

Nombre de la competencia genérica: Gestión del conocimiento científico-tecnológico

Descripción: Desarrolla procesos para la organización, integración y transferencia de conocimiento mediante la aplicación de criterios científicos y con soporte tecnológico, para la resolución de problemas.

Elementos	Nivel de dominio [Marque en la columna correspondiente]			Indicador de nivel de dominio
	Iniciación	Transición	Autonomía	
Integración del conocimiento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Integra la información para el desarrollo de aportes al conocimiento de su área de desarrollo académico profesional o de su contexto.

Nombre de la competencia específica: Docencia digital

Descripción: Desarrolla estrategias de aprendizaje-enseñanza acompañadas de tecnología acorde a las necesidades contextuales del estudiantado.

Elementos	Nivel de dominio [Marque en la columna correspondiente]			Indicador de nivel de dominio
	Iniciación	Transición	Autonomía	
Alfabetización digital	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Evalúa las consideraciones éticas y mediáticas para la toma de decisiones en el uso de tecnologías a través de procesos de aprendizaje-enseñanza.



C. Fin de aprendizaje

Integrar recursos tecnológicos en entornos educativos, con criterios éticos fundamentados, para la toma de decisiones pertinentes al desarrollo de las competencias del estudiantado.



D. Opciones Metodológicas (OM)

Algunas de ellas podrían ser:

- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en retos
- Aprendizaje basado en equipos
- Aprendizaje basado en la investigación
- Simulaciones
- Juegos de roles
- Aprendizaje basado en juego
- Gamificación
- Storytelling
- Aprendizaje servicio
- Design thinking
- **Aprendizaje basado en casos**

Para esta asignatura se trabajarán (mencionar y describir algunas de las [Opciones Metodológicas](#) que utilizarán en la asignatura):

OM13: Aprendizaje Basado en Casos. Metodología en la que el estudiantado construye su aprendizaje a partir del análisis de situaciones problemáticas, para el cual deben formular propuestas de solución fundamentadas. A través de la discusión y resolución de estos casos, los estudiantes participan activamente en su aprendizaje, desarrollando su capacidad para evaluar diferentes perspectivas y proponer soluciones fundamentadas (CEAT, 2022).



PROGRAMA DE ASIGNATURA



E. Plan de trabajo de la asignatura

Número de sesión y fecha	Saberes o temas	Actividades de aprendizaje	Evidencias de aprendizaje	Recursos didácticos	Tiempo de trabajo*	
					Sincrónica (horas)	Autónoma (horas)
1	Tecnología para la información y la comunicación (TIC) Tecnología para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) Tecnología para el empoderamiento y la participación (TEP)	Investigar los conceptos básicos del ciclo TIC -TAC - TEP.	Definir los 3 conceptos de tecnología a través de un foro.	Foro Presentación CANVA LMS MOODLE Youtube	2	5
2-3	Tecnología para la información y la comunicación software de videoconferencias (TEAMS y ZOOM)	Interactuar con un software de videoconferencias (TEAMS) para uso educativo.	Integrar 2 aplicaciones y 3 canales de TEAMS en un equipo nuevo para su uso educativo.	Microsoft Teams Videotutorial Youtube	2	5
4-6	Tecnología para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)	Explorar herramientas para la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje para una secuencia didáctica.	Desarrollar cuatro OVA para una secuencia didáctica de la asignatura que imparte	Genially PlayGround Canva Nearpod Secuencia didáctica para utilizar	4	5
7-8	Tecnología para empoderamiento y la participación (TEP) Redes sociales y trabajo colaborativo en red	Planificar una ruta de aprendizaje con integración de redes sociales y herramientas del trabajo colaborativo para el empoderamiento del estudiantado.	Integrar una red social y una herramienta de trabajo colaborativo en su ruta de aprendizaje para el empoderamiento del estudiantado.	X Instagram TikTok Mural NotionIA	2	5
9-11	Recursos Educativos Abiertos (REA)	Identificar la estructura de los Recursos Educativos Abiertos para beneficio del aprendizaje en la red.	Construir un Recurso Educativo Abierto de su asignatura para beneficio del aprendizaje en la red.	REA a elección del estudiante	4	5
12-17	Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Learning Management System (LMS)	Organizar un Entorno Virtual de Aprendizaje en el LMS Moodle.	Utilizar 5 actividades y recursos de Moodle para la construcción de un EVA.	LMS MOODLE H5P eXeLearning	4	10
18-19	Ética en el uso de la tecnología educativa.	Indagar en las consideraciones éticas del docente en torno a la integración de latecnología educativa en el aula.	Argumentar soluciones éticas del uso de tecnología a través de un informe de solución de caso de estudio.	Caso de estudio Grabadora de Audios Carteles para juego de roles Juegos didácticos para debate	2	5
Total de tiempo 60 horas					20	40



PROGRAMA DE ASIGNATURA

Tipos de salones específicos para la asignatura*			
Laboratorio de cómputo	<input checked="" type="checkbox"/>	Área de prácticas agrícolas	<input type="checkbox"/>
HyFlex	<input type="checkbox"/>	Cámara de Gesell	<input type="checkbox"/>
Planta de alimentos	<input type="checkbox"/>	Salón de audiencias	<input type="checkbox"/>
Otro [especifique]:			



F. Evaluación

Actividades de evaluación formativa*			
El papel del minuto (<i>One minute paper</i>)	<input type="checkbox"/>	Ejemplos y contra ejemplos	<input type="checkbox"/>
Diálogo socrático	<input type="checkbox"/>	Foros	<input checked="" type="checkbox"/>
Mural colaborativo	<input checked="" type="checkbox"/>	Mi error favorito	<input type="checkbox"/>
Trabajo en grupo para resolver dudas	<input checked="" type="checkbox"/>	Pruebas objetivas cortas	<input type="checkbox"/>
FODA del aprendizaje	<input type="checkbox"/>	Síntesis de la clase	<input type="checkbox"/>
Ticket de salida	<input type="checkbox"/>	Resolver dudas	<input type="checkbox"/>
Preguntas orales	<input checked="" type="checkbox"/>	Actividades de reflexión	<input type="checkbox"/>
Otra [especifique]:			

Actividades de evaluación sumativa

Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación	Fecha	Puntaje
1 foro de TIC-TAC-TEP	Escala	22/01/2026	5
1 equipo de TEAMS construido con 2 aplicaciones y 2 canales integrados	Lista de cotejo	12/02/2026	10
4 OVA para una secuencia didáctica	Rúbrica	25/03/2026	15
1 red social y 1 herramienta colaborativa en ruta de aprendizaje	Escala	04/04/2026	10
1 REA, disponible en internet.	Rúbrica	23/04/2026	10
5 actividades y recursos de Moodle para EVA	Escala	07/05/2026	15
1 informe de solución de caso de estudio	Rúbrica	19/05/2026	5
Producto final integrado	Rúbrica	28/05/2026	30
Total			100



PROGRAMA DE ASIGNATURA



G. Referencias

Fuentes de referencia básicas:

Aparicio-Gómez, O. Y. (2023). *Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en la Educación Superior*. Revista de Innovación Educativa. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8892411>

Castaño-Garrido, C., & Cabero-Almenara, J. (2022). *LMS y entornos de aprendizaje: Evolución hacia el aprendizaje adaptativo*. Octaedro. <https://octaedro.com/libro/lms-y-entornos-de-aprendizaje/>

Cobo, C., & Rivera-Vargas, P. (2023). *Post-TIC: Nuevos alfabetismos para un mundo digital*. Ediciones Morata. <https://edicionesmorata.com/libros/post-tic/>

Moya-Martínez, M. (2022). *Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC): Un enfoque práctico para docentes*. Pirámide. <https://www.edicionespiramide.es/libro.php?id=7123456>

Pinto-Santos, A. R., & Cortés-Peña, O. F. (2021). *De las TIC a las TEP: Modelos de participación ciudadana en la era digital*. Editorial Unimagdalena.

<https://editorial.unimagdalena.edu.co/Editorial/Publicacion/4521>

Sánchez-Vera, M. M. (2023). *IA en educación: Diseñar el aprendizaje en tiempos de algoritmos*. Octaedro. <https://octaedro.com/libro/ia-en-educacion/>

UNESCO. (2021). *Directrices sobre los Recursos Educativos Abiertos (REA) en la Educación Superior*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376704>



H. Observaciones particulares de la asignatura

Evaluación

- La asignatura se aprueba con una nota mínima de 65 puntos.
- Para tener derecho a evaluación final, se requiere contar un 75% de asistencia a las actividades académicas. (Reglamento de Evaluación Académica para programas de pregrado URL, artículo 17, 2007.)

Cronograma

- Fecha de inicio de la asignatura: **13 de enero de 2026**.
- Fecha para tener 50 puntos de la zona completa en el portal de la asignatura: **20 de abril de 2026**.
- Fecha de evaluación final: **28 de mayo de 2026**.
- Fecha de evaluación de segunda convocatoria: **03 de junio de 2026**.

Apoyo institucional

Nota al estudiante: en caso tenga necesidades específicas para su proceso de aprendizaje, hágalo saber a su docente, la información que proporcione es confidencial y solamente se compartirá con quien usted autorice.

Otros: firme el **formato de consentimiento** ubicado en el portal de asignatura sobre el uso de IA en el aula para desbloquear las actividades de aprendizaje de la asignatura.