



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

## CENTRO DE POSTGRADO

### SYLLABUS DE PLATAFORMAS TECNOLOGICAS

#### 1. DATOS GENERALES

<b>Asignatura</b>	Plataformas Tecnológicas
<b>Horas Síncronas</b> (CDP. Componente de Docencia con el acompañamiento del Profesor)	27
<b>Horas Asíncronas</b> (CDV. Componente de Docencia Virtual asíncrono)	19
<b>Horas de trabajo autónomo y prácticas de aplicación</b>	98
<b>Total Horas:</b>	144
<b>Fecha de Inicio</b>	22 – febrero - 2021
<b>Fecha de Terminación</b>	13 – marzo - 2021

#### 2. FUNDAMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Los equipos de telecomunicación en conjunto con los computacionales, permiten la transmisión de información, todos estos equipos han ido evolucionando y formando parte importante de nuestra vida cotidiana, la sociedad en general ha sido testigo y beneficiaria directa e indirecta de estos procesos evolutivos que han marcado al último siglo. La tecnología bien aplicada nos ayuda a mejorar el estilo de vida de las personas, así como la optimización de aspectos organizacionales; y sobre todo la incursión en plataformas tecnológicas que fomentan y masifican el conocimiento. Todos estos instrumentos de innovación y desarrollo tecnológico permiten fomentar una inclusión tecnológica y apoyan a la reducción de la brecha de conocimientos que actualmente existe en el Ecuador.

En función de estos antecedentes la asignatura de Plataformas Tecnológicas, propone el aprendizaje e incursión de varios tipos de herramientas tecnológicas que promueven el desarrollo y masificación del conocimiento en línea, para esto se hace necesario incorporar clases magistrales, talleres grupales e individuales, entra otras estrategias metodológicas que apoyen y fomenten el conocimiento del futuro profesional y específicamente del Magíster en Software.

Todos estos escenarios van en perfecta concordancia con los objetivos que esta asignatura promueve, y entre los cuales destacan: i) Explicar las diferentes plataformas tecnológicas que hay en el área de la educación virtual; ii) Identificar las ventajas, desventajas, características, beneficios que puede ofrecer una plataforma tecnológica; entre otros.

### 3. CONTENIDOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

UNIDAD	CONTENIDOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
I. FUNDAMENTOS Y GENERALIDADES DE LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS	Conceptos Objetivos Características Beneficios que puede ofrecer una plataforma tecnológica.	- Aprende y maneja las funcionalidades y aplicabilidad de las plataformas tecnológicas en diversos contextos.
II. IMPORTANCIA DE LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS	Ventajas/Desventajas Aplicabilidad Servicios que ofrecen las plataformas tecnológicas.	- Aprende y maneja las funcionalidades y aplicabilidad de las plataformas tecnológicas en diversos contextos.
III. USO DE BIBLIOTECAS Y HEMEROTECAS	Características Tipos	- Adquiere y promueve la capacidad de análisis y criticidad para determinar los aspectos necesarios que caracterizan a un profesional del ramo.
IV. HERRAMIENTAS TIC'S	Buscadores. Redes Sociales Correo Electrónico Navegadores	- Adquiere y promueve la capacidad de análisis y criticidad para determinar los aspectos necesarios que caracterizan a un profesional del ramo.
V. HERRAMIENTAS COLABORATIVAS	Definición Comunicación Compartir y Almacenar Planificar y Gestionar Comunicación y Debates Mapas Mentales y Whiteboards Investigación	- Desarrolla habilidades y destrezas asociadas con el uso efectivo de las plataformas tecnológicas, dentro del entorno empresarial.

#### 4. PLAN TEMÁTICO

UNIDAD I: FUNDAMENTOS Y GENERALIDADES DE LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS				
UNIDAD II: IMPORTANCIA DE LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS				
SEMANAS DE ESTUDIO	TEMAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	HORAS
22/02/2021 - 26/02/2021	Fundamentos de las plataformas tecnológicas	Conceptos Objetivos Características Beneficios que puede ofrecer una plataforma tecnológica.	- Motivación individual/grupal - Organización - Debates - Análisis de temas - Cooperación	CDP: 6 CDV: 0
27/02/2021	Importancia de las plataformas tecnológicas	Ventajas/Desventajas Aplicabilidad Servicios que ofrecen las plataformas tecnológicas.	- Motivación individual/grupal - Organización - Debates - Análisis de temas - Cooperación	CDP: 3 CDV: 6
TOTAL DE HORAS DE UNIDAD				15

UNIDAD III: USO DE BIBLIOTECAS Y HEMEROTECAS				
UNIDAD IV: HERRAMIENTAS TIC'S				
SEMANAS DE ESTUDIO	TEMAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	HORAS
01/03/2021 - 05/03/2021	Bibliotecas y hemerotecas	Características Tipos	- Motivación individual/grupal - Organización - Debates - Análisis de temas - Cooperación	CDP: 6 CDV: 0
06/03/2021	Herramientas TIC's	Buscadores. Redes Sociales Correo Electrónico Navegadores	- Motivación individual/grupal - Organización - Debates - Análisis de temas - Cooperación	CDP: 3 CDV: 6
TOTAL DE HORAS DE UNIDAD				15

UNIDAD V: HERRAMIENTAS COLABORATIVAS				
SEMANAS DE ESTUDIO	TEMAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	HORAS
08/03/2021 - 12/03/2021	Herramientas colaborativas	Definición Comunicación Compartir y Almacenar Planificar y Gestionar	- Motivación individual/grupal - Organización - Debates - Análisis de temas - Cooperación	CDP: 6 CDV: 0
13/03/2021	Herramientas colaborativas	Comunicación y Debates Mapas Mentales y Whiteboards Investigación	- Motivación individual/grupal - Organización - Debates - Análisis de temas - Cooperación	CDP: 3 CDV: 7
TOTAL DE HORAS DE UNIDAD				16

## 5. DISTRIBUCIÓN DEL FONDO DE TIEMPO

UNIDAD	Componente de Docencia con acompañamiento del Profesor (Horas Síncronas)	Componente de Docencia Virtual (Horas Virtuales)	Componente de Docencia	Prácticas	Trabajo Autónomo	Total Horas
I – II	9	6	15	16	16	47
III – IV	9	6	15	16	16	47
V	9	7	16	17	17	50
TOTAL	27	19	46	49	49	144

## 6. METODOLOGÍA:

### a) Métodos de enseñanza:

- Clase Magistral
- Talleres de aprendizaje
- Estudio de Casos
- Resolución de Problemas
- Controles de lectura

### b) Formas de enseñanza:

- Aprendizaje basado en proyectos
- Aula Invertida
- Pensamiento analítico y crítico sobre los temas propuestos

### c) Medios tecnológicos:

- Herramientas Colaborativas (Google, Drive, OneDrive, otros)
- Material Multimedia
- Software de video conferencias
- Aula Virtual
- Bibliotecas digitales
- Herramientas Ofimático
- Computadora
- Software especializado

### d) Escenarios de aprendizajes: Virtual

## 7.- COMPONENTE INVESTIGATIVO DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura promueve la integración de varios tipos de investigación, mismas que aporten e integren el conocimiento para una adecuada asimilación y masificación del mismo. Entra estos tipos destacan: i) investigación aplicada (encontrar estrategias para lograr un objetivo específico); ii) investigación exploratoria (investigar y analizar información específica).

## 8. EVALUACIÓN

La evaluación final será en una escala de 10 puntos; se consideran aprobados los aspirantes que obtengan una nota final igual o mayor a 8/10, que resultará de la suma que arrojen las calificaciones de los parámetros siguientes:

PARÁMETROS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJES
Actividades Intraclase Individuales	2
Actividades Intraclase Grupales	2
Trabajo Autónomo	1
Otras Consideraciones	1
Examen	4
Total	10

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica:

- Guallar, J. (2018). Prensa digital en 2015-2017. Los medios frente a las plataformas tecnológicas. Anuario ThinkEPI, 12, 225-229.
- Rodríguez, J. S. (2005). Plataformas tecnológicas para el entorno educativo. Acción pedagógica, 14(1), 18-24.
- Posada, R. C., Posada, G. E. C., & Martínez, R. B. (2016). Las plataformas tecnológicas en la universidad contemporánea. Atenas, 1(33), 46-57.
- González-Moreno, S. E., Cortés-Montalvo, J. A., & Lugo-Rodríguez, N. (2019). Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación. Innovación educativa (México, DF), 19(80), 33-55.

### Bibliografía Complementaria:

- Esteban, P. G., Tosina, R. Y., Delgado, S. C., & Fustes, M. L. (2011). Buenas prácticas en el desarrollo de trabajo colaborativo en materias TIC aplicadas a la educación. Profesorado. Revista de currículum y formación de profesorado, 15(1), 179-194.
- Suñe, A., Bravo, E., Mundet, J., & Herrera, L. (2012). Buenas prácticas de innovación: un estudio exploratorio de empresas tecnológicas en el sector audiovisual español. Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa, 18(2), 139-147.

#### **10. DATOS DEL DOCENTE:**

Freddy Tapia León

Máster en Investigación e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Teléfonos: 0998926648

Correo electrónico: [ftapia3@utmachala.edu.ec](mailto:ftapia3@utmachala.edu.ec); [fred\\_mauricio@hotmail.com](mailto:fred_mauricio@hotmail.com);

Sitio Web: <http://www.freddytapia.com/site/>

#### **11. FIRMA DEL DOCENTE RESPONSABLE DE LA ELABORACIÓN DEL SYLLABUS**

---

Ing. Freddy Tapia León

**12. FECHA DE PRESENTACIÓN:** Quito, 19 de febrero de 2021