



Ministerio de Cultura y Educación
 Universidad Nacional de San Luis
 Facultad de Ciencias Humanas
 Departamento: Educación y Formación Docente
 Área: Pedagógica

(Programa del año 2023)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
TECNOLOGIAS APLICADAS A LA	LIC. EDUC. ESP.-CIC. DE COM. CUR.	012/1	2023	2° cuatrimestre
EDUCACION INCLUSIVA		6CD		

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
MARTINEZ PONCE, MARIA SOLEDAD	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
PAHUD, MARIA FERNANDA	Prof. Co-Responsable	P.Asoc Exc	40 Hs
VILLAGRAN OLIVARES, SANDRA PAO	Auxiliar de Práctico	A.1ra Exc	40 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
Hs	2 Hs	2 Hs	Hs	4 Hs

Tipificación	Periodo
C - Teoría con prácticas de aula	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
07/08/2023	18/11/2023	15	60

IV - Fundamentación

El avance de las tecnologías en todos los ámbitos de la vida, exige la formación de docentes capacitados para desempeñar sus tareas cotidianas dentro de los espacios en donde se desarrollen profesionalmente. En este sentido, resulta relevante pensar en la inclusión digital como un Derecho Humano; si bien la inclusión digital como DDHH en la Prov. De San Luis está regida en la Constitución Provincial en el

ARTÍCULO 11 Bis: esta Constitución reconoce todos los derechos y garantías establecidos en la Constitución Nacional, a los que considera un piso, por sobre el cual la Provincia de San Luis puede establecer mayores derechos y garantías. Todos los habitantes de la Provincia gozan de los Derechos de Inclusión Social y de Inclusión Digital como Nuevos Derechos Humanos fundamentales.

La Ley provincial N° 1-0716-2010 garantiza el derecho al acceso libre de internet, posibilitando a los ciudadanos de San Luis el acceso gratuito en diferentes ámbitos.

Sin embargo, muchas veces este derecho se ve vulnerado ya que a medida que la sociedad crece en población, tecnología, los recursos tecnológicos y docentes formados en la temática resultan insuficientes.

Esta situación no garantiza la inclusión digital, sino que es necesario la formación y capacitación docente con el fin de enriquecer las competencias digitales que tienen los docentes y estudiantes, estas son definidas como el conjunto de

conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas relacionadas con el uso de la tecnología, entendidas como La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad (Moll, 2018)

Sin embargo, cada uno de los estudiantes de la carrera, trae diferentes niveles de competencias digitales; por ende la asignatura debe plantearse respetando los niveles y conocimientos previos de cada participante.

En este sentido, podemos encontrar tres niveles, que a su vez se dividen en dos subniveles, desde donde vamos a desarrollar la teoría y la práctica.

Básico: A1) la persona tiene un nivel de competencia básico y requiere apoyo para poder desarrollar su competencia digital.

Básico: A2) la persona posee un nivel de competencia básico, aunque con cierto nivel de autonomía y con un apoyo apropiado, puede desarrollar su competencia digital.

Intermedio: B1) la persona posee un nivel de competencia intermedio, por lo que, por sí misma y resolviendo problemas sencillos, puede desarrollar su competencia digital.

Intermedio: B2) la persona posee un nivel de competencia intermedio, por lo que, de forma independiente, respondiendo a sus necesidades y resolviendo problemas bien definidos, puede desarrollar su competencia digital.

Avanzado: C1) la persona posee un nivel de competencia avanzado, por lo que puede guiar a otras personas para desarrollar su competencia digital.

Avanzado: C2) la persona posee un nivel de competencia avanzado, por lo que puede guiar a otras personas para desarrollar su competencia digital. (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado, 2017)

Sin dudas las tecnologías han llegado para quedarse, pero también es verdad que las competencias digitales con que los docentes afrontaron a esta situación fueron diversas. Incorporar las tecnologías en la formación implica poder pensar en que la enseñanza y el aprendizaje puede pasar en cualquier momento y lugar. En este sentido el aprendizaje ubicuo crea una oportunidad para que los educadores abran un diálogo largamente esperado sobre la responsabilidad compartida de crear y sostener una sociedad de aprendizaje (no sólo como un deber de las instituciones formales) y de fomentar una predisposición para aprender simplemente como parte de lo que somos como seres humanos (Burbules, 2012).

En este contexto, es necesario repensar y analizar el proceso educativo en el escenario digital, específicamente dentro del colectivo de personas con discapacidad, las cuales, muchas veces ven vulnerados sus derechos.

Por ello es necesario incorporar a la formación del Licenciado de Educación Especial, nuevos conceptos, teorías, y herramientas desde el ámbito digital sustentado desde el paradigma de derechos humanos DDHH con la misión de enriquecer su formación y por ende contribuir desde el asesoramiento y educación.

Entendemos que el enriquecimiento de estas competencias puede aportar a la cualificación de las futuras intervenciones pedagógicas de los estudiantes del Ciclo de Licenciatura en Educación Especial. Específicamente en relación a las personas con discapacidad, la incorporación de las tecnologías (TIC, TPACK, TAC), posibilita a la calidad de vida en igualdad de condiciones.

Nuestra propuesta teórica- práctica integra la enseñanza y el aprendizaje desde la ubicuidad de los mismos, permitiendo aprender y enseñar mediatizado por la tecnología. Incorporando de esta manera, estrategias que aborden los contenidos disciplinares digitales, a partir de diferentes recursos tecnológicos dados por la cátedra y creados también por los estudiantes. Es decir que es necesario que haya un uso instrumental en relación dialógica e interactiva con la construcción del conocimiento

En este sentido se advierte la necesidad de enseñar el uso instrumental de las aplicaciones, herramientas y programas, en relación al uso social y personal de los estudiantes de CCC Lic. en Educación Especial en virtud de que puedan llevarlos a la práctica en su vida profesional.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Objetivos generales:

-Incorporar herramientas digitales y tecnológicas para uso profesional en diferentes ámbitos.

-Enriquecer las competencias digitales docentes mediante diversidad de tecnologías emergentes y asistivas que aporten al desarrollo profesional.

Objetivos específicos:

- Analizar las teorías del aprendizaje, particularmente las más recientes y vinculadas a las tecnologías educativas.

-Conocer las perspectivas actuales acerca de la tecnología y su uso como herramienta para el desarrollo profesional y para la intervención educativa con personas con discapacidad.

-Desarrollar criterios para la evaluación de recursos digitales plausibles de aplicar en la educación de los sujetos de la

VI - Contenidos

Unidad 1: Aprendizaje y enseñanza en entornos virtuales

Teorías de aprendizaje: Conectivismo. Constructivismo -

Entornos personales de aprendizaje: PLE

La tecnología como apoyo a la inclusión: Accesibilidad universal, Diseño universal de aprendizaje y La planificación multinivel como estrategias para generar entornos educativos inclusivos.

Unidad 2: Herramientas digitales y colaborativas

Almacenamiento y gestión de la información. Organización y Permisos:

-Drive: documentos, formularios, complementos.

-SoundCloud

Unidad 3: Tecnologías aplicadas a la investigación.

-Repositorios

-Gestionadores Bibliográficos

-Exploración y búsqueda de información: parámetros, filtros, criterios de selección.

Los derechos de propiedad intelectual y licencias de uso: Creative Commons.

Unidad 4: Tecnologías emergentes y asistivas.

Tecnologías emergentes: realidad aumentada, realidad mixta, realidad virtual aplicadas a la educación especial.

Tecnología asistiva: Comunicación aumentativa y alternativa, aplicaciones móviles.

Unidad 5: Herramientas para la creación y producción de materiales didácticos digitales (MDD)

Recursos digitales para la creación de Materiales Didácticos digitales (MDD): softwares y aplicaciones para crear contenidos interactivos.

Producción de materiales didácticos digitales (MDD)

Criterios de valoración de MDD

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Unidad 1

TP1. Diseñar el entorno personal de aprendizaje (PLE) incluyendo todos los recursos utilizados en la vida personal y profesional. Explicando ¿cómo se relaciona con las nuevas formas de aprender, de enseñar, de comunicarse e interactuar en red?

Unidad 2

TP2: Herramientas digitales colaborativas

Crear una carpeta general en el espacio de almacenamiento Google Drive (Gdrive).

Diseñar una Estructura básica de carpeta y subcarpetas que permita categorizar.

Buscar información en internet utilizando alguno de los buscadores por usted utilizado, descargar al menos 3 documentos de acuerdo a la temática que haya seleccionado para su trabajo, organizarlo en una carpeta nombrada como “bibliografía” y dentro de ella subcarpetas de acuerdo a los documentos seleccionados por Ud.

Formularios:

Opción 1 Crear un formulario cuyos destinatarios sean sus niveles/grupos descritos en el Trabajo Práctico de aula 1 (es decir uno para cada nivel) incorporando entre 3 y 5 preguntas.

Opción 2 Crear un formulario de una temática que le interese incorporando entre 3 y 5 preguntas, incorporando colaboradores y compartiendo al correo de la cátedra. Almacenar sus formularios en una carpeta llamada “formularios

Unidad 3 Gestiones bibliográficas

Trabajo Práctico 3

Opción 1 Descargar el gestor bibliográfico en el dispositivo de uso cotidiano, crear y organizar la información mediante creación de una estructura de carpetas y subcarpetas. Agregar información mediante páginas webs. Vincular con word para citas APA

Opción 2: Descargar el gestor bibliográfico en el dispositivo de uso cotidiano, crear y organizar la información mediante creación de una estructura de carpetas y subcarpetas. Agregar información mediante páginas webs, y dispositivos. Vincular con word para citas APA.

Opción 3: Descargar el gestor bibliográfico en el dispositivo de uso cotidiano, crear y organizar la información mediante creación de una estructura de carpetas y subcarpetas. Agregar información mediante páginas webs, y dispositivos. Vincular con word y documentos google para citas Aparear carpetas compartidas y añadir participantes. Editar, fusionar información repetida. Editar documentos en la biblioteca, completando información referente al texto, video, diario o página que se haya incorporados la biblioteca.

Unidad 4 Tecnologías Emergentes y Asistivas

Trabajo Práctico 4

Grupal

Realización de una entrevista a una persona ciega, para indagar acerca de las dificultades y posibilidades que tiene en el uso de aplicaciones con el fin de ofrecerle otras herramientas plausibles a ser utilizadas en su vida.

Individual

Explorar la web en busca de aplicaciones RA (realidad aumentada) o TA (tecnologías asistivas). Pueden ser para PC o dispositivos móviles En el caso de dispositivos móviles pueden hacer la búsqueda en el Play Store o App Store, colocando en la búsqueda las siglas RA (o AR) o Tecnología asistiva.

Opción 1 Explorar y descargar al menos 1 aplicación de Realidad Aumentada y 1 de Tecnologías asistivas, probar su uso, exponer su evaluación con los criterios que tuvo en cuenta en el glosario de aplicaciones.

Opción 2 Explorar y descargar al menos entre 2 y 4 aplicaciones de Realidad Aumentada y de Tecnologías asistivas, probar su uso, exponer su evaluación con los criterios que tuvo en cuenta en el glosario de aplicaciones.

Opción 3 Explorar y descargar al menos entre 2 y 4 aplicaciones de Realidad Aumentada y de Tecnologías asistivas, probar su uso, exponer su evaluación demostrando su uso mediante la grabación de pantalla, o video y describiendo los criterios a favor y en contra de la aplicación. Compartir en el glosario de aplicaciones.

Unidad 5 Herramientas para la producción de materiales digitales

Trabajo Final Integrador

Elegir un contenido disciplinar y pensar una propuesta didáctica, a partir de los contenidos de las unidades del programa deberá:

Parte A)

-Describir y justificar en un texto de entre 500/800 palabras, el sentido pedagógico de la propuesta. Incluyan al menos la cita de 3 (tres) autores de lectura obligatoria utilizando el gestor bibliográfico e indiquen los/las destinatarias.

Reflexión metacognitiva: ¿qué esperan de sus prácticas de enseñanza pensando en los próximos cinco años? ¿cuál/es han sido los principales aprendizajes que se llevan de este Curso? Se esperan entre cuatro y seis ideas principales.

Parte B)

-Realizar una presentación integral de la Parte A en alguna de las aplicaciones y programas utilizados. La misma deberá contener:

-Tres a cinco materiales digitales originales para ser utilizados en el contexto de la propuesta.

Opción 1: al menos 2 infografías (una reutilizada y una de su autoría), imágenes de al menos un repositorio, el enlace a un video propio subtulado.

Opción 2: al menos 2 infografías (una reutilizada y una de su autoría), imágenes de al menos dos repositorios con la debida mención bajo licencias, el enlace a un video propio subtulado y el enlace a algún material de su interés.

Opción 3: al menos 2 infografías (una reutilizada y una de su autoría), imágenes de al menos dos o más repositorios con la debida mención bajo licencias, el enlace a un video propio subtulado y el enlace a algún material de su interés. Dicho material deberá ser incorporado en el gestor.

VIII - Regimen de Aprobación

Esta asignatura por su particular relación teoría-práctica, se admitirán dos tipos de condiciones de estudiantes: promocionales o regulares.

Promocional:

Asistencia 80% de las clases presenciales.

Aprobación con muy bueno o más todos los trabajos prácticos individuales y grupales

Participación de los foros

Aprobación con una calificación mínima de 7 (siete) el trabajo integrador final.

Participación de 1 actividad optativa

Cada trabajo tiene 1 recuperación

Regular:

Asistencia 80% de las clases presenciales.

Aprobación con bueno o más todos los trabajos prácticos individuales y grupales

Aprobación con una calificación mínima de 4 (cuatro) el trabajo integrador final.

Cada trabajo tiene 2 recuperaciones

Las lecturas o actividades indicadas como optativas no se computan en la rúbrica de evaluación.

Para rendir el examen regular deberá presentar un trabajo final actualizado al año en que se rinda de acuerdo a lo solicitado por la cátedra (para ello deberá ponerse en contacto con el docente al menos (1) mes antes de la mesa de examen) y defenderlo de manera oral.

IX - Bibliografía Básica

[1] Bibliografía-Webgrafía

[2] Alba Pastor, C y otros 2013.Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

[3] Burbules, N. C. 2012 El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza Ubiquitous Learning and the Future of Teaching. 13(3-14), 12. <https://doi.org/10.15572/ENCO2012.01>

[4] Campos, L. (2012) Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones

[5] Cervera, M. G., Martínez, J. G., & Mon, F. M. E. (2016). Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa.

[6] Dellepiane, Paola A. (2018) Los PLE como entornos de aprendizaje permanente». DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, Núm. 36, Recuperado de <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340822>

[7] Domínguez, J. M., Carrascosa, A. R., & Bustos, B. C. (2011). Uso didáctico de los pósteres e infografías. Avances en supervisión educativa, (15).

[8] Gros, Begoña La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes Education in the Knowledge Society, vol. 16, núm. 1, 2015, pp. 58-68 Universidad de Salamanca Salamanca, España Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554757005>

[9] Kap, M. (2020). Una didáctica transmedia: derivas sobre mutaciones y nuevas mediaciones en el campo de la didáctica. Revista Argentina de Comunicación. Año 8, N° 11. Pp 82-109. <https://fadeccos.ar/revista/index.php/rac/article/view/34/43>

[10] López, P. y Samek, T. (2009) Inclusión Digital: Un Nuevo Derecho Humano Educación y Biblioteca, n° 172, pp. 114-118

[11] Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II. <http://www.um.es/ead/red/M2/>

[12] Molina R. y Pérez T. (2021) Ficha: Acerca de las infografías, IFDC de General Roca Área de Tecnologías de la Información y la Comunicación.

[13] Molina R. y Pérez T. (2021) Ficha: Podcast, IFDC de General Roca Área de Tecnologías de la Información y la Comunicación

[14] Rotella, C. y Ortiz Ruiz, Y., 2021 Capítulo 10: Sugerencias para elaborar documentos electrónicos accesibles en

[15] Construyendo Accesibilidad Académica en el Nivel Superior. Disponible en

<http://www.neu.unsl.edu.ar/wp-content/uploads/2021/08/construyendo-accesibilidad-ebook-3.pdf>

[16] -Velarde Lizama, V. 2012 Los modelos de la discapacidad: un recorrido histórico.

- [17] Victoria Maldonado, J. 2013 El Modelo Social De La Discapacidad: una cuestión de Derechos Humanos.
- [18] Villagrán S., Martínez Ponce, M. 2018 Acercando horizontes: planificación multinivel[8y diversificación curricular en el contexto de escuelas inclusivas. Disponible en <http://revistas.uncu.edu.ar/ojs/index.php/ruedes> consultado 16/08/19.
- [19] Zapata Ros, M. (2015) Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”

X - Bibliografía Complementaria

- [1] - Bibliografía-Webgrafía Complementaria
- [2] Andreoli, S. (2021) Modelos híbridos en escenarios educativos en transición. Serie “Enseñanza sin presencialidad: reflexiones y orientaciones pedagógicas”. Documento
http://citep.rec.uba.ar/wp-content/uploads/2021/06/AcaDocs_D13_Modelos-h%C3%ADbridos-en-escenarios-educativos-en-transici%C3%B3n-Documentos-de-Google.pdf
- [3] Cabero Almenara, Julio (2015) Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Revista Tecnología, ciencia y educación año 1 N°1 (mayo-agosto 2015) pp.19 a 27. Disponible en <http://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/27/14>
- [4] Cabero Almenara, J.; Ruiz Palmero, J. (2017) Las tecnologías de la información y comunicación para la inclusión: reformulando la brecha digital. IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation, [S.l.], n. 9, p. 16-30, nov. 2017. ISSN 2386-4303. Disponible en: <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2665/2222>
- [5] Castañeda, L., Tur, G., & Torres-Kompen, R. (2019). Impacto del concepto PLE en la literatura sobre educación: la última década. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 22(1)
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331459398012/331459398012.pdf>
- [6] Mereles, M. G. (2020). Aprender y enseñar mediados por entornos virtuales. Revista Electrónica De Divulgación De Metodologías Emergentes En El Desarrollo De Las STEM, 2(1), 22-41.
<http://www.revistas.unp.edu.ar/index.php/rediunp/article/view/156>
- [7] Monereo, C (2004) La construcción virtual de la mente: implicaciones psicoeducativas. Dpt. Psicología Educación. Universidad Autónoma de Barcelona.
<http://www.redescepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/COMPETENCIAS/LA%20CONSTRUCCION%20VIRTUAL%20DE%20LA%20MENTE%20-%20MONEREO.pdf>
- [8] Ozollo, F. (2021) Educar en tiempos alterados para Enseñar y Aprender Desde lo plural nutrido por lo singular para promover lo particular.
- [9] Scolari C., Lugo Rodríguez, N. y Masanet, M. (2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiante, RLCS, Revista Latina de Comunicación Social, 74.
https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/42536/scolari_rlcs_educacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- [10] Suárez-Guerrero, C. (2018). Zona Red de Aprendizaje. En Cobo, C; Cortesi, S; Brossi, L; Doccetti, S; Lombana, A; Remolina, N; Winocur, R, y Zucchetti, A. (Eds.). Jóvenes, transformación digital y formas de inclusión en América Latina. Montevideo, Penguin Random House. Pp 123-131.
<https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/229/1/Libro%20colectivo%20J%C3%B3venes%20Digital.pdf>

XI - Resumen de Objetivos

Unidad 1

Objetivo específico: Identificar niveles de competencia digital docente mediante el uso instrumental de las herramientas digitales.

Unidad 2

Objetivo general:

Enriquecer las competencias digitales docentes a través del dominio de herramientas para la organización y administración de la información

Objetivos específicos:

Nivel Básico A1 y A2: Organizar la información en una estructura de 2 carpetas en GDrive

Nivel Intermedio B1 y B2: Organizar y compartir la información en una estructura de 2 o más carpetas y subcarpetas en GDrive.

Nivel avanzado C1: Buscar y organizar información mediante la creación de una estructura entre 8 y 10 de carpetas y subcarpetas.

Unidad 3

Objetivo General:

Utilizar el gestor bibliográfico como herramienta de almacenamiento y organización de la información.

Objetivos específicos:

Nivel Básico A1 y A2: Descargar el programa zotero organizando la biblioteca con una estructura de entre 3 y 5 carpetas y subcarpetas

Nivel Intermedio B1 y B2: Descargar el programa zotero organizando la biblioteca con una estructura de entre 5 y 10 carpetas y subcarpetas.

Almacenar información de diferentes páginas y repositorios en las carpetas y subcarpetas correspondientes.

Vincular con word para citas APA

Nivel avanzado C1: Descargar el programa zotero organizando la biblioteca con una estructura de entre diez o más carpetas y subcarpetas.

Almacenar información de diferentes páginas, repositorios, y dispositivos en las carpetas y subcarpetas correspondientes.

Incorporar una carpeta compartida con una estructura de entre 3 y 5 subcarpetas.

Vincular con word y documentos Gdrive para diferentes estilos de cita.

Unidad 4

Objetivo General:

Desarrollar competencias educativas para la búsqueda, selección, uso y evaluación de recursos tecnológicos.

Objetivos específicos

Nivel Básico A1 y A2: buscar y seleccionar al menos dos aplicaciones para el uso en el ámbito profesional.

Justificar la selección de las aplicaciones mediante los criterios de evaluación.

Nivel Intermedio B1 y B2: Seleccionar aplicaciones para el uso en el ámbito profesional.

Evaluar de acuerdo a los criterios de accesibilidad y usabilidad.

Justificar la selección de las aplicaciones mediante los criterios de evaluación.

Nivel avanzado C1: Seleccionar aplicaciones para el uso en el ámbito profesional.

Evaluar de acuerdo a los criterios de accesibilidad y usabilidad.

Justificar aspectos positivos y negativos de las aplicaciones

Unidad 5

Objetivo General:

Reconocer las principales características y potencialidades didácticas que poseen los diferentes medios tecnológicos para la Educación Especial.

Objetivos específicos

Nivel Básico A1 y A2: Elaborar propuestas creativas mediadas por recursos digitales visuales.

Desarrollar competencias educativas para la búsqueda, selección, uso y evaluación de recursos tecnológicos

Nivel Intermedio B1 y B2: Elaborar propuestas creativas mediadas por recursos digitales visuales

Organizar y presentar la información de manera visual y creativa, combinando los diversos medios

Desarrollar competencias educativas para la búsqueda, selección, uso y evaluación de recursos tecnológicos.

Nivel Avanzado C1: Elaborar propuestas creativas mediadas por recursos digitales visuales

Organizar y presentar la información de manera visual y creativa, combinando los diversos medios

Desarrollar competencias educativas para la búsqueda, selección, uso y evaluación de recursos tecnológicos.

Adoptar una postura crítica, en el análisis y evaluación de recursos digitales a utilizar en el ámbito educativo.

XII - Resumen del Programa

Unidad 1:

Teorías de aprendizaje. Las Tics en el ámbito educativo. Competencia digital docente. La tecnología como apoyo a la inclusión.

Unidad 2

Herramientas Digitales Colaborativas

Unidad 3:

Tecnologías aplicadas a la investigación

Unidad 4:

Tecnologías Emergentes y Tecnologías Asistivas

Unidad 5:

Herramientas para la producción de materiales didácticos digitales (MDD)

XIII - Imprevistos

Se realizarán, en caso de ser necesario, ajustes pertinentes de acuerdo a las competencias digitales de los estudiantes con el fin de favorecer su proceso de aprendizaje

XIV - Otros