



Ministerio de Cultura y Educación
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
Departamento: Informatica
Area: Area II: Sistemas de Computacion

(Programa del año 2023)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
TALLER DE TECNOLOGIA EDUCATIVA	PROF.TECN.ELECT	005/0 9	2023	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
FLORES, SONIA EDITH	Prof. Responsable	P.Asoc Exc	40 Hs
PALACIO, GABRIELA DEL VALLE	Responsable de Práctico	JTP 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	3 Hs	2 Hs	2 Hs	7 Hs

Tipificación	Periodo
B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
07/08/2023	18/11/2023	15	105

IV - Fundamentación

Este taller está destinado a los alumnos del Profesorado en Tecnología Electrónica, con el fin de ofrecer herramientas tecnológicas para realizar diferentes modalidades del proceso de enseñanza y aprendizaje, a medida que cambian los paradigmas y según la disponibilidad de infraestructura, recursos de conectividad, plataformas de desarrollo, etc.-

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Este taller tiene como objetivos:

- * Lograr la habilidad del estudiante en el uso y aplicación de los recursos digitales educativos en sus distintas expresiones.
- * Una vez alcanzado el entrenamiento, lograr criterios para la aplicación de Recursos Digitales Educativos en el desarrollo de clases presenciales, semipresenciales y/o totalmente no presenciales según el nivel de educación donde se imparta la docencia.

Para lograr estos objetivos, se establecen como metas:

- Conocer las actividades que constituyen la gestión de los recursos digitales.
- Analizar diferentes tipos de plataformas virtuales según sus características.
- Diseñar actividades de enseñanza y aprendizaje que incorporen la utilización de blogs, wikis, repositorios, videoconferencia y redes sociales.

- Identificar concepciones del aprendizaje y la enseñanza en el diseño de las propuestas de formación en entornos virtuales.
- Conocer las tendencias y perspectivas de la gestión de recursos digitales.

VI - Contenidos

Módulo I.

Los recursos digitales educativos, como gestionarlos. Definición y características.

Módulo II.

Herramientas Web 2.0: blogs, wikis, repositorios y portales educativos, entre otras. Definición y características. Su utilización en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Módulo III.

Aprender y enseñar en entornos virtuales. Plataformas virtuales, clasificación y características. Herramientas para el desarrollo de las clases: de transferencia de información, de evaluación, de comunicación e interacción, de colaboración entre otras.

Módulo IV.

Creación y gestión de entornos personales de aprendizaje. Cursos en línea masivos y abiertos. Convergencia Tecnológica. Redes sociales. Tendencias.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

PRÁCTICAS:

Para cada uno de los módulos de contenidos propuestas se espera desarrollar actividades teóricas prácticas, de lectura y análisis de bibliografía con participación y discusión en foros, blogs, entre otras herramientas a utilizar. Se presentarán trabajos en forma grupal o individual.

Cada estudiante deberá diseñar y planificar propuestas educativas, de su área de conocimiento, en las que se incluya la utilización de las herramientas abordadas en los distintos módulos.

Finalmente se deberá presentar un trabajo integrador de los contenidos abordados, donde se propongan alternativas para la inclusión de los recursos y herramientas estudiados, en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además deberá incluir un análisis de la actualidad y perspectivas existentes en el ámbito educativo a partir de las posibilidades de gestionar recursos digitales.

Los trabajos solicitados se presentarán en el espacio virtual del curso, considerando para su evaluación su presentación en tiempo y forma, innovación de las actividades propuestas y utilización de las herramientas estudiadas.

Se prevé además la realización de dos encuentros sincrónicos durante el desarrollo del curso.

VIII - Regimen de Aprobación

El taller es promocional y para la aprobación se realizará un seguimiento durante todo el curso, considerando:

- * La participación en los foros propuestos.
- * La presentación y aprobación de las actividades correspondientes a cada módulo.
- * La presentación y aprobación del trabajo final.

Exámenes finales y/o libres;

El taller no recibe alumnos libres y no tiene examen final su aprobación es solo vía la promoción arriba solicitada.

IX - Bibliografía Básica

[1] Adell J. (2014). Entornos personales de aprendizaje

<https://www.youtube.com/watch?v=xKUiBD6Ckmg&feature=youtu.be>

[2] Aranda D., Creus A., Sánchez-Navarro J. (2013). "Educación, medios digitales y cultura de la participación" Editorial

UOC. Barcelona.

[3] Boccolini A., (2017). No somos Inmigrantes digitales. Mochila Digital – Campus Educativo – Ministerio de Educación de Santa Fe

[4] Bordone Carranza, M. (2021) La web 2.0: siete principios constitutivos. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=WeQVieCbvM0>

[5] Bruguera Payà, E. (2007) ¿Qué es un blog? Universidad Oberta de Catalunya. http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/17821/5/XX08_93006_01331-3.pdf

[6] Canal Encuentro (2014). Distancia Cero - Historia de la telecomunicaciones: Convergencia Tecnológica <https://www.youtube.com/watch?v=m3nzzAzhITM&feature=youtu.be>

[7] Castañeda, L. y Adell, J. (eds.). (2013). Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil. <https://www.um.es/ple/libro/>

[8] Fernández C M (2018) Guía sobre el uso educativo de blogs. Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en http://oa.upm.es/57137/1/GUIA_USO_EDUCATIVO_BLOGS.pdf

[9] Gros Begoña (2011). “El modelo educativo basado en la actividad de aprendizaje. Evolución y reto de la educación virtual. Construyendo el e-learning del siglo XXI”. Editorial UOC. Barcelona, España.

[10] Latorre, M (2018) Historia de la web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. Universidad Marcelino Champagnat. Perú.

[11] Marés L. (2021). Escenarios combinados para enseñar y aprender : escuelas, hogares y pantallas / Educ.ar S.E.; 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/155488/>

[12] Marés L. (2021) Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales. Educ.ar S.E. - 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/155487/>

[13] Onrubia, J. (2016) Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED-Revista de Educación a Distancia. Núm.50 Art. 3 . <https://revistas.um.es/red/article/view/270801/198321>

[14] Rodríguez Andino M., Barragán Sánchez H., (2017) Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. Revista Killkana Sociales. Vol. 01, No. 02. Universidad Católica de Cuenca. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6297476.pdf>

[15] Silva Quiroz, J (2011). “Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)”. Editorial UOC. Barcelona

X - Bibliografía Complementaria

[1] Creación y gestión de recursos educativos digitales - EC 2 - Qué son los recursos educativos?

<https://www.youtube.com/watch?v=mrGpVgWhojs&feature=youtu.be>

[2] RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES (Audiovisuales en educación)

https://www.youtube.com/watch?v=i_NIVCSUKKU&feature=youtu.be

[3] Crear un Blog en Blogger en 3 Pasos – Guía Fácil. <https://siemprendes.com/como-crear-un-blog-en-blogger-paso-a-paso/>

[4] Cómo crear un blog en WordPress.com gratis paso a paso.

<https://miposicionamientoweb.es/como-crear-un-blog-en-wordpress-gratis/>

[5] Radar Networks & Nova Spivack (2007). Evolución de la web.

<https://sergioperezromojarro.files.wordpress.com/2012/04/webs.jpg>

[6] Russo, C. (2015) Informática y tecnologías Emergentes. Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires. Disponible en http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/62436/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[7] Tyner K, Gutiérrez Martín, A., Torrego González, A. (2015) “Multialfabetización” Sin muros en la era de la convergencia. La competencia digital y la “cultura del hacer” como revulsivos para una educación continua. Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado. ISSN 1989-639X. Disponible en <https://www.ugr.es/~recfpro/rev192ART3.pdf>

[8] Ayuda de Classroom <https://support.google.com/edu/classroom/?hl=es#topic=6020277>

[9] Biología para todos <http://aracelirealbio.blogspot.com/>

[10] Centro de Ayuda de Edmodo <https://support.edmodo.com/hc/es>

[11] El Blog de educación y TIC <http://blog.tiching.com/>

[12] Google Classroom para docentes 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=KP34rQKue5Y>

[13] Infotecarios. <http://www.infotecarios.com/estamos-listos-la-web-5-0/#.XQzaF3VL-Eu>

[14] Matemáticas Educativas <http://matematicaseducativas.blogspot.com/>

[15] MoodleCloud <https://www.youtube.com/watch?v=T4kPJ20vsKk> <https://www.youtube.com/watch?v=krONVg5Z83M>

[16] Plan Federal Juana Manso <https://juanamanso.edu.ar>

[17] ¿Qué aportan los entornos virtuales a la educación?

[18] <https://www.aulaplaneta.com/2018/07/25/recursos-tic/que-aportan-los-entornos-virtuales-a-la-educacion/>

[19] Symbaloo. <https://www.symbaloo.com>

[20] Tutorial: Edmodo para docentes <https://www.youtube.com/watch?v=n014PVM3KPo>

[21] Uso educativo de los Blog <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/BlogsEducacion>

XI - Resumen de Objetivos

Conocer las actividades que constituyen la gestión de los recursos digitales. Analizar diferentes tipos de plataformas virtuales según sus características. Diseñar actividades de enseñanza y aprendizaje. Identificar concepciones del aprendizaje y la enseñanza en el diseño de las propuestas de formación en entornos virtuales. Conocer las tendencias y perspectivas de la gestión de recursos digitales.

XII - Resumen del Programa

Los recursos digitales educativos, como gestionarlos. Definición y características. Herramientas Web 2.0. Definición y características. Su utilización en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Aprender y enseñar en entornos virtuales. Plataformas virtuales. Herramientas para el desarrollo de las clases. Creación y gestión de entornos personales de aprendizaje. Convergencia Tecnológica. Tendencias.

XIII - Imprevistos

XIV - Otros