



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

**(Programa del año 2024)**

### I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
TECNOLOGIAS APLICADAS A LA	LIC. EDUC. ESP. - CIC. DE COM. CUR.	ORD. 012/1	2024	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
05/08/2024	15/11/2024	15	60

### IV - Fundamentación

En la actualidad, el avance tecnológico ha transformado todos los aspectos de la vida, exigiendo a los docentes estar capacitados para integrar estas tecnologías en sus prácticas educativas. La inclusión digital es reconocida como un Derecho Humano fundamental, tal como lo estipula la Constitución de la Provincia de San Luis en el ARTÍCULO 11 Bis el cual destaca que todos los habitantes gozan de los Derechos de Inclusión Social y de Inclusión Digital como Nuevos Derechos Humanos fundamentales. Asimismo, la Ley Provincial N° 1-0716-2010 garantiza el acceso libre y gratuito a Internet, contribuyendo a la democratización del acceso a la información y el conocimiento.

Sin embargo, el simple acceso a la tecnología no garantiza una verdadera inclusión digital. Es esencial que los docentes y estudiantes desarrollen competencias digitales que les permitan utilizar las tecnologías de manera creativa, crítica y segura, para favorecer la inclusión y participación social. Según la definición de competencias digitales, se trata de un conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que facilitan el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diversos ámbitos, como el trabajo, el aprendizaje, y la vida cotidiana.

Es importante reconocer que cada estudiante posee un nivel diferente de competencias digitales. La asignatura, por lo tanto, se estructura respetando los niveles y conocimientos previos de cada participante, permitiendo un aprendizaje personalizado y

efectivo. Construyendo de esta manera sus itinerarios personales de aprendizaje de acuerdo a sus niveles de competencias digitales.

Adhiriendo a lo expresado en por la fundación Pro Futuro,

Las competencias digitales se refieren al conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y aptitudes necesarias para utilizar y aprovechar de manera efectiva las tecnologías digitales en diversos contextos. Resultan vitales para desenvolvemos en la sociedad digital del siglo XXI en la que las tecnologías de la información y la comunicación están por todas partes. Abarcan un amplio rango de habilidades que se mueven entre la alfabetización digital básica (conocer cómo funcionan los dispositivos electrónicos o saber acceder a internet y navegar por la web) hasta habilidades mucho más avanzadas que permiten a las personas interactuar, comunicarse, crear, colaborar y resolver problemas usando herramientas digitales. (<https://profuturo.education/> 2023)

La diversidad de competencias digitales entre los docentes ha evidenciado la necesidad de integrar las tecnologías en la formación educativa de manera efectiva. El aprendizaje ubicuo ofrece una oportunidad única para reimaginar la educación, abriendo un diálogo sobre la responsabilidad compartida de crear una sociedad de aprendizaje continua, en la que aprender sea parte integral de la identidad humana.

Este enfoque es particularmente crucial para las personas con discapacidad, quienes a menudo enfrentan desafíos adicionales en el acceso a la tecnología y la educación. Por ello, es fundamental que la formación del Licenciado en Educación Especial incluya conceptos, teorías y herramientas digitales sustentadas en el paradigma de Derechos Humanos (DDHH). Al enriquecer sus competencias digitales, estos futuros profesionales podrán realizar intervenciones pedagógicas más inclusivas y efectivas, mejorando la calidad de vida de las personas con discapacidad en igualdad de condiciones.

Nuestra propuesta teórico-práctica se centra en integrar la enseñanza y el aprendizaje desde una perspectiva ubicua, facilitada por la tecnología. Al incorporar estrategias que aborden contenidos digitales, utilizamos recursos tecnológicos proporcionados por la cátedra y creados por los estudiantes.

En este contexto, resulta esencial que los estudiantes del Ciclo de Licenciatura en Educación Especial adquieran competencias tecnológicas prácticas y significativas. Aprender a utilizar aplicaciones, herramientas y programas no solo en su vida personal y social, sino también en su futuro profesional, es clave para asegurar que puedan implementar estos recursos en contextos educativos y más allá.

Las competencias digitales se refieren al conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y aptitudes necesarias para utilizar y aprovechar de manera efectiva las tecnologías digitales en diversos contextos. Resultan vitales para desenvolvemos en la sociedad digital del siglo XXI en la que las tecnologías de la información y la comunicación están por todas partes. Abarcan un amplio rango de habilidades que se mueven entre la alfabetización digital básica (conocer cómo funcionan los dispositivos electrónicos o saber acceder a internet y navegar por la web) hasta habilidades mucho más avanzadas que permiten a las personas interactuar, comunicarse, crear, colaborar y resolver problemas usando herramientas digitales.

## **V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje**

Objetivos generales:

- Comprender la importancia de las tecnologías en la educación inclusiva y sus implicancias en la vida de las personas con discapacidad
- 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:

- 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

educación especial.

-Desarrollar habilidades críticas para la búsqueda y selección eficiente de información en entornos digitales, aplicando criterios de selección y filtros adecuados, al tiempo que se reconoce y respeta la propiedad intelectual mediante el uso adecuado de licencias como Creative Commons.

## VI - Contenidos

### Unidad 1: Aprendizaje y enseñanza en entornos virtuales

La tecnología como apoyo a la inclusión: Accesibilidad universal, Diseño universal de aprendizaje.

Parámetros de calidad para la creación de Recursos educativos digitales abiertos (REDA)

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

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

Repositorios

### Unidad 2 Producción de recursos digitales abiertos

Recursos y herramientas digitales para la creación de materiales didácticos interactivos y accesibles, enfocándose en las necesidades de la educación inclusiva. Se explorarán diferentes plataformas y aplicaciones, así como la integración de recursos educativos abiertos (REDA) para desarrollar contenidos atractivos y personalizados.

Almacenamiento y gestión de la información. Organización y Permisos:

Drive: documentos, formularios, complementos.

Genially

Nearpod

Canva

### Unidad 3 Tecnologías emergentes y asistivas

Inteligencia Artificial generativa como copiloto en educación.

Realidad aumentada, realidad mixta, realidad virtual aplicadas a la Educación Especial.

Tecnología asistiva :Comunicación aumentativa y alternativa, aplicaciones móviles.

## VII - Plan de Trabajos Prácticos

Trabajo Práctico 1 (de aula)

Objetivo:

-Comprender principios de accesibilidad y diseño universal para crear materiales educativos inclusivos.

Con el material de lectura de la unidad 1, deberá presentar un mapa conceptual utilizando alguna herramienta digital. El mismo deberá contener aspectos centrales y el establecimiento de relaciones pertinentes.

Trabajo Práctico 2 Este trabajo integra los contenidos de unidad 1 y 2

Objetivos:

- Aplicar principios de accesibilidad y diseño universal para crear materiales educativos inclusivos.

-Organizar información en Google Drive y crear formularios, desarrollando habilidades de búsqueda y categorización.

Análisis de Accesibilidad:

-Evaluar diferentes sitios web, materiales, páginas de acuerdo a los parámetros de accesibilidad.

-Seleccionar un REDA de un repositorio en línea y evaluarán su calidad usando parámetros específicos (accesibilidad, relevancia, usabilidad, interactividad, etc.). presentar una ficha técnica

Organización y Creación de Recursos Educativos Digitales

1-Crear una Carpeta General en Google Drive, denomínala Trabajo Práctico Recursos Educativos Digitales”

2: Diseñar la Estructura de Carpetas y subcarpetas. Dentro de la carpeta principal, añade:

- Bibliografía

- Formularios

- Proyectos

- Documentación

3: Buscar información y descargar documentos.

Buscar en Internet documentos, videos, imágenes que sean de utilidad para tu rol en la profesión. Descarga al menos 3

documentos relacionados y guárdalos en la subcarpeta Bibliografía. Crea subcarpetas dentro de “Bibliografía” para cada documento por tema o autor.

#### 4: Crear Formularios

Elige una de las dos opciones de acuerdo a tu nivel de competencia digital

##### Opción 1:

- Crea 1 formulario sobre una temática que te interese que contenga entre 3 y 5 preguntas.

##### Opción 2:

- Crea un formulario sobre una temática que te interese con 3-5 preguntas. Una de ellas debe contener un enlace activo de video, o de otro tipo de acuerdo a lo que te interese.

- Cambia el tema del formulario incorporando imagen desde drive.

- Añade colaboradores [tecnologiaeducacioninclusiva@gmail.com](mailto:tecnologiaeducacioninclusiva@gmail.com)

5- Guarda todos los formularios creados en la carpeta “Formularios” y comparte el enlace de la carpeta con permiso de lector en el foro destinado para tal fin.

#### Diseño de Material Educativo Inclusivo:

-Diseñar un REDA, de acuerdo a los parámetros de accesibilidad y de licencias .

-Utilizar diferentes herramientas digitales para su construcción.

#### Etapa 2

#### Unidad 3 Tecnologías Emergentes y Asistivas

-A partir de entrevistas realizadas a personas con diferentes discapacidades, se indagará acerca de las dificultades y posibilidades que enfrentan en el uso de aplicaciones, con el fin de ofrecerles otras herramientas plausibles para ser utilizadas en su vida.

-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.

#### Trabajo Final Integrador

Elegir un contenido disciplinar y pensar una propuesta ajustada a su ámbito laboral que integre los contenidos de las unidades del programa. Dicha propuesta deberá cumplir con los parámetros de accesibilidad desarrollados e incluir diversidad de REDA.

## VIII - Regimen de Aprobación

### Régimen de Aprobación

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

#### Promocional:

-80% de las clases (sincrónicas y presenciales)

-Aprobación con nota igual o superior a 7 en todos los trabajos prácticos individuales y grupales.

-Participación de los foros

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

#### Regular:

-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] Boccolini, A. (2021) ¡No somos Inmigrantes Digitales!  
<https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/adjuntos/mochila/20170522021004ResidentesVisitantes.pdf>  
[4] Guía para la creación de materiales educativos digitales y accesibles del proyecto crea. <https://dualiza.educarex.es/>  
[5] López López, P. y Samek, T. (2009) Inclusión digital: un nuevo derecho humano. Universidad Complutense de Madrid Facultad de Ciencias de la Documentación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3026328>  
[6] Mendoza González, M. (2022) Parámetros de calidad de materiales digitales utilizados en educación superior. <https://orcid.org/0000-0002-5423-7017>  
[7] Molina R. y Pérez T. (2021) Ficha: Acerca de las infografías, IFDC de General Roca Área de Tecnologías de la Información y la Comunicación.  
[8] Rotella, C. y Ortiz Ruiz, Y., 2021 Capítulo 10: Sugerencias para elaborar documentos electrónicos accesibles en  
[9] 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>

## X - Bibliografía Complementaria

- [1] Ozollo, F. (2021) Educar en tiempos alterados para Enseñar y Aprender Desde lo plural nutrido por lo singular para promover lo particular.  
[2] 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](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/42536/scolari_rlcs_educacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y)  
[3] 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

Objetivos generales:

- Entender cómo las tecnologías benefician a las personas con discapacidad en el ámbito educativo y sus implicancias en su vida diaria.

Incorporar herramientas tecnológicas en el ámbito profesional para mejorar diferentes áreas de trabajo.

Enriquecer las habilidades digitales de los docentes utilizando tecnologías emergentes y asistivas para su desarrollo profesional.

## XII - Resumen del Programa

Unidad 1: Aprendizaje y enseñanza en entornos virtuales

Unidad 2 Producción de recursos digitales abiertos

Unidad 3 Tecnologías emergentes y asistivas

### **XIII - Imprevistos**

e 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**