



**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 2025)**

**I - Oferta Académica**

| <b>Materia</b>                 | <b>Carrera</b>  | <b>Plan</b> | <b>Año</b> | <b>Período</b>  |
|--------------------------------|-----------------|-------------|------------|-----------------|
| TALLER DE TECNOLOGIA EDUCATIVA | PROF.TECN.ELECT | 005/09      | 2025       | 2° cuatrimestre |
| TALLER DE TECNOLOGIA EDUCATIVA | PROF.TECN.ELECT | 005/09      | 2025       | 2° cuatrimestre |

**II - Equipo Docente**

| <b>Docente</b>              | <b>Función</b>          | <b>Cargo</b> | <b>Dedicación</b> |
|-----------------------------|-------------------------|--------------|-------------------|
| PICCOLI, MARIA FABIANA      | Prof. Responsable       | P.Asoc Exc   | 40 Hs             |
| PALACIO, GABRIELA DEL VALLE | Responsable de Práctico | JTP Exc      | 40 Hs             |

**III - Características del Curso**

| <b>Credito Horario Semanal</b> |                 |                          |                                              |              |
|--------------------------------|-----------------|--------------------------|----------------------------------------------|--------------|
| <b>Teórico/Práctico</b>        | <b>Teóricas</b> | <b>Prácticas de Aula</b> | <b>Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.</b> | <b>Total</b> |
| Hs                             | 2 Hs            | 2 Hs                     | 3 Hs                                         | 7 Hs         |

| <b>Tipificación</b>                            | <b>Periodo</b>  |
|------------------------------------------------|-----------------|
| B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio | 2° Cuatrimestre |

| <b>Duración</b> |              |                            |                          |
|-----------------|--------------|----------------------------|--------------------------|
| <b>Desde</b>    | <b>Hasta</b> | <b>Cantidad de Semanas</b> | <b>Cantidad de Horas</b> |
| 04/08/2025      | 14/11/2025   | 15                         | 105                      |

**IV - Fundamentación**

Este taller está destinado a los estudiantes del Profesorado en Tecnología Electrónica, con el fin de introducirlos a los conceptos y aspectos generales de redes de computadoras; ofrecerles una analisis de recursos digitales y 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:

- \* Introducir conocimientos generales sobre redes de computadoras en los estudiantes
  - \* Lograr la habilidad del estudiante en el análisis, 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.**

Introducción a las Redes de Computadoras. Aspectos generales. Principales estándares. Modelo ISO/OSI. Protocolos. Dispositivos de interconexión. Internetworking.

### **Módulo II.**

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

### **Módulo III.**

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 IV.**

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 V.**

Entornos personales de aprendizaje. Herramientas de evaluación. Cursos en línea masivos y abiertos. Convergencia Tecnológica. Redes sociales. Tendencias.

## VII - Plan de Trabajos Prácticos

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, tareas a entregar, blogs, entre otras herramientas a utilizar. Se propicia el trabajo colaborativo, participativo en forma individual o grupal.

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.

Práctico 1: Introducción a las redes

Práctico 2: Topologías de red

Práctico 3: Hardware de red

Práctico 4: Software de red

Práctico 5: Modelo TCP/IP

Práctico 6: Direccionamiento en Internet

Actividad 1: Nuestros recursos digitales

Actividad 2: Web 2.0

Actividad 3: Historia de la Web

Actividad 4: Espacio virtual de aprendizaje

Actividad 5: Herramientas de evaluación

## VIII - Regimen de Aprobación

Los conceptos de la asignatura se integran mediante el desarrollo de actividades, prácticos, tareas y participaciones de laboratorio, informe y presentación final, a través de una evaluación continua.

### Régimen de Regularización

- Asistencia al 70% de las clases prácticas.
- Participación activa en las clases y en las actividades de discusión/debate.
- Haber cumplido con las entregas de actividades y trabajos prácticos solicitados por la cátedra.
- Aprobar el informe y presentación final y sus correspondientes recuperaciones acorde con la normativa vigente.
- Aprobar las actividades mencionadas en los puntos anteriores con una nota mayor o igual a 6 (seis).

### Régimen de Promoción

- Asistencia al 80% de las clases prácticas.
- Participación activa en las clases y en las actividades de discusión/debate.
- Haber cumplido con las entregas de actividades y trabajos prácticos solicitados por la cátedra.
- Aprobar el informe y presentación final y sus correspondientes recuperaciones acorde con la normativa vigente.
- Aprobar las actividades mencionadas en los puntos anteriores con un mínimo del 80%.
- La nota definitiva resultará del promedio de las notas obtenidas en todas las actividades mencionadas anteriormente y con una nota mayor o igual a 7 (siete), en concordancia con lo dispuesto en la normativa vigente.

Aquellos estudiantes que sólo regularicen la materia deberán rendir un examen final, en los turnos establecidos.

### Régimen de estudiantes Libres

La materia no se puede rendir en calidad de libre dada la necesidad de una evaluación continua del estudiante durante el dictado de la asignatura.

## IX - Bibliografía Básica

- [1] [1] Adell J. (2014). Entornos personales de aprendizaje
- [2] <https://www.youtube.com/watch?v=xKUiBD6Ckmg&feature=youtu.be>
- [3] [2] Aranda D., Creus A., Sánchez-Navarro J. (2013). “Educación, medios digitales y cultura de la participación” Editorial
- [4] Página 2
- [5] UOC. Barcelona.
- [6] [3] Boccolini A., (2017). No somos Inmigrantes digitales. Mochila Digital – Campus Educativo – Ministerio de Educación de
- [7] Santa Fe
- [8] [4] Bordone Carranza, M. (2021) La web 2.0: siete principios constitutivos. Disponible en
- [9] <https://www.youtube.com/watch?v=WeQVieCbvM0>
- [10] [5] Bruguera Payà, E. (2007) ¿Qué es un blog? Universidad Oberta de Catalunya.
- [11] [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/17821/5/XX08\\_93006\\_01331-3.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/17821/5/XX08_93006_01331-3.pdf)
- [12] [6] Canal Encuentro (2014). Distancia Cero - Historia de la telecomunicaciones: Convergencia Tecnológica
- [13] <https://www.youtube.com/watch?v=m3nzzAzhITM&feature=youtu.be>
- [14] [7] Castañeda, L. y Adell, J. (eds.). (2013). Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red.
- [15] Alcoy: Marfil. <https://www.um.es/ple/libro/>
- [16] [8] Fernández C M (2018) Guía sobre el uso educativo de blogs. Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en
- [17] [http://oa.upm.es/57137/1/GUIA\\_USO\\_EDUCATIVO\\_BLOGS.pdf](http://oa.upm.es/57137/1/GUIA_USO_EDUCATIVO_BLOGS.pdf)
- [18] [9] Gros Begoña (2011). “El modelo educativo basado en la actividad de aprendizaje. Evolución y reto de la educación
- [19] virtual. Construyendo el e-learning del siglo XXI”. Editorial UOC. Barcelona, España.

- [20] [10] Latorre, M (2018) Historia de la web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. Universidad Marcelino Champagnat. Perú.
- [21] [11] Marés L. (2021). Escenarios combinados para enseñar y aprender : escuelas, hogares y pantallas / Educ.ar S.E.; 1a ed.
- [22] Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/155488/>
- [23] [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/>
- [24] [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>
- [27] [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.
- [29] Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6297476.pdf>
- [30] [15] Silva Quiroz, J (2011). “Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)”. Editorial UOC. Barcelona

## X - Bibliografía Complementaria

- [1] [1] Creación y gestión de recursos educativos digitales - EC 2 - Qué son los recursos educativos?
- [2] <https://www.youtube.com/watch?v=mrGpVgWHojs&feature=youtu.be>
- [3] [2] RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES (Audiovisuales en educación)
- [4] [https://www.youtube.com/watch?v=i\\_NIVCSUkKU&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=i_NIVCSUkKU&feature=youtu.be)
- [5] [3] Crear un Blog en Blogger en 3 Pasos – Guía Fácil.  
<https://siemprendes.com/como-crear-un-blog-en-blogger-paso-a-paso/>
- [6] [4] Cómo crear un blog en WordPress.com gratis paso a paso.
- [7] <https://miposicionamientoweb.es/como-crear-un-blog-en-wordpress-gratis/>
- [8] [5] Radar Networks & Nova Spivack (2007). Evolución de la web.
- [9] <https://sergioperezromojarro.files.wordpress.com/2012/04/webs.jpg>
- [10] [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](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/62436/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- [12] [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.
- [15] Revista de currículum y formación del profesorado. ISSN 1989-639X. Disponible en
- [16] <https://www.ugr.es/~recfpro/rev192ART3.pdf>
- [17] [8] Ayuda de Classroom <https://support.google.com/edu/classroom/?hl=es#topic=6020277>
- [18] [9] Biología para todos <http://aracelirealbio.blogspot.com/>
- [19] [10] Centro de Ayuda de Edmodo <https://support.edmodo.com/hc/es>
- [20] [11] El Blog de educación y TIC <http://blog.tiching.com/>
- [21] [12] Google Classroom para docentes 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=KP34rQKue5Y>
- [22] [13] Infotecarios. <http://www.infotecarios.com/estamos-listos-la-web-5-0/#.XQzaF3VL-Eu>
- [23] [14] Matemáticas Educativas <http://matematicaseducativas.blogspot.com/>
- [24] [15] MoodleCloud <https://www.youtube.com/watch?v=T4kPJ20vsKk>  
<https://www.youtube.com/watch?v=krONVg5Z83M>
- [25] [16] Plan Federal Juana Manso <https://juanamanso.edu.ar>
- [26] [17] ¿Qué aportan los entornos virtuales a la educación?
- [27] [18] <https://www.aulaplaneta.com/2018/07/25/recursos-tic/que-aportan-los-entornos-virtuales-a-la-educacion/>
- [28] [19] Symbaloo. <https://www.symbaloo.com>
- [29] [20] Tutorial: Edmodo para docentes <https://www.youtube.com/watch?v=n014PVM3KPo>
- [30] [21] Uso educativo de los Blog <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/BlogsEducacion>

## **XI - Resumen de Objetivos**

Introducir a los conceptos básicos de redes de computadoras. 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**

Introducción a las redes de computadoras. 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. Gestión de entornos personales de aprendizaje. Convergencia Tecnológica. Tendencias.

## **XIII - Imprevistos**

## **XIV - Otros**

e-mail de contacto: [gdpalaci@email.unsl.edu.ar](mailto:gdpalaci@email.unsl.edu.ar)