



PROGRAMA DE ESTUDIOS

I. IDENTIFICACIÓN

- ❖ **Carrera:** Licenciatura en Ciencias de la Educación.
- ❖ **Materia:** Tecnología Educacional.
- ❖ **Curso:** Tercero.
- ❖ **Horas Cátedras:**
 - **Semanales:** 3.
 - **Anuales:** 54.
 - **Teóricas:** 2
 - **Prácticas:** 1
- ❖ **Código:** CE22.
- ❖ **Pre requisito:** CPA.

II. FUNDAMENTACIÓN

A través del análisis de la realidad actual, se evidencia que las competencias para diseñar, elaborar, utilizar y evaluar diferentes materiales de enseñanza se constituyen en ejes centrales en los procesos formativos de los docentes. En este sentido, la Tecnología Educativa, en sus múltiples formas ofrece posibilidades extraordinarias que no se deberían desaprovechar. Para ello, es necesaria la capacitación en su uso, así como también el cambio de los paradigmas sobre los cuales tradicionalmente se ha desarrollado la enseñanza.

Este programa pretende ofrecer una aproximación sistematizada al ámbito de la Tecnología Educativa, sus fundamentos, tendencias, así como también nociones sobre el diseño, aplicación y evaluación de materiales de enseñanza innovadores.

III. COMPETENCIAS GENERALES

- Utilizar tecnologías de la información y de la comunicación.
- Trabajar en equipos multidisciplinarios.
- Ajustar su conducta a las normas éticas universalmente establecidas.
- Asumir el compromiso y la responsabilidad social en las actividades emprendidas hacia la búsqueda del mejoramiento de la calidad de vida.
- Formular, gestionar, participar y ejecutar proyectos.
- Demostrar compromiso con la calidad.
- Manifestar actitud emprendedora, creativa e innovadora en las actividades inherentes a la profesión.
- Poseer capacidad de autoaprendizaje y actualización permanente en la formación profesional.
- Actuar de conformidad a los principios de prevención, higiene y seguridad en el Trabajo.
- Actuar con autonomía.
- Demostrar razonamiento crítico y objetivo.
- Poseer capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- Identificar, plantear y resolver problemas.
- Tener capacidad de adaptarse a situaciones nuevas y cambiantes.

IV. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Aplicar los conocimientos de la didáctica para diseñar y operacionalizar acciones pedagógicas y utilizar las tecnologías de la información y comunicación, según los niveles educativos, ciclos, áreas del conocimiento, siguiendo los principios curriculares.

V. APRENDIZAJE ESPERADO

- Analizar críticamente las implicancias epistemológicas, pedagógicas y sociales de la incorporación de la Tecnología Educativa en el contexto actual.
- Elaborar, aplicar y evaluar proyectos y materiales educativos que incluyan la aplicación de distintos recursos tecnológicos, adecuándolos a diversos contextos.
- Conocer los fundamentos científicos de la Tecnología Educativa y las posibilidades de su aplicación en los contextos locales.
- Adquirir nociones básicas sobre el diseño de situaciones enseñanza- aprendizaje a partir de diferentes concepciones curriculares, que aplican elementos de mediación diferenciadas.
- Evidenciar una actitud abierta y creativa aplicada en relación al diseño de materiales educativos.
- Conocer diferentes criterios evaluativos para la validación de medios y materiales educativos.

VI. CONTENIDOS

Unidad 1.

- Educación, Tecnología y Cultura. La educación formulada en marcos culturales. La relación entre Tecnología y Enseñanza. La sociedad de la Información. La brecha digital.
- Didáctica y Tecnología Educativa. Relaciones entre ciencia y tecnología. La tecnología educativa como concepto.
- La teoría de la comunicación. Modelos de análisis de la comunicación. Diferentes perspectivas. Modelos socioculturales de la comunicación. Comunicación y educación. La comunicación basada en los nuevos soportes digitales.
- El aprendizaje basado en TIC. La psicología instruccional. Los procesos de aprendizaje. Aprendizaje colaborativo y TIC.
- La integración curricular de los medios digitales.

Unidad 2.

- El remix digital. Blogs, podcast. Las tecnologías móviles digitales. El i-mode. El concepto de meme.
- Multimedia. El desarrollo del hipertexto. Modelos hipermedia. El diseño digital. Software de desarrollo. Hardware de desarrollo.
- El e-learning. Blended learning y e-learning a distancia. Las aulas virtuales como entornos de enseñanza-aprendizaje. Las plataformas y los estándares. Las tecnologías móviles: m-learning.
- Las redes telemáticas. La red Internet. Usos educativos. Las intranets.
- Las herramientas digitales. La web participativa. La web audiovisual. La web ampliada.: webquest, weblogs y wikis. Sus aplicaciones en el ámbito educativo

Unidad 3.

- El diseño de medios y materiales para la enseñanza. Modelos pedagógicos aplicables a propuestas tecnológicas. Criterios para el diseño y uso de materiales de enseñanza adecuados a diferentes contextos y niveles.

Unidad 4.

- La evaluación de los materiales educativos. Dimensiones y criterios para la evaluación y la toma de decisiones. Modelos cuantitativos. Modelos cualitativos.



VII. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En los encuentros presenciales, los profesores presentarán los conceptos fundamentales a tratar en las diferentes unidades del módulo, a fin de ofrecer a los estudiantes un panorama general del mismo. Se propiciarán actividades que contribuyan a la adquisición de bases teórico-prácticas por parte de los estudiantes.

Las actividades a distancia tienen por objeto afianzar los contenidos desarrollados en las clases presenciales vinculando, la teoría con la realidad del entorno; además se promoverá el uso efectivo de las TIC.

Se recomienda la incorporación de la investigación como estrategia de aprendizaje.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACION

Las pautas que orientaran la evaluación de este se rigen por las reglamentaciones establecidas para los cursos de la FHCS y CG.

La evaluación de los módulos se realizará a través de una secuencia de procedimientos con puntaje acumulativo que se organizarán conforme a lo establecido en dicho reglamento. Dichos procedimientos deberán ajustarse a la naturaleza del módulo, el tiempo disponible y los objetivos del mismo.

Las actividades evaluativas podrán consistir en: pruebas escritas, orales o prácticas, en sus diferentes variantes, según los requerimientos de cada módulo.

La organización del proceso evaluativo será establecida al inicio de cada módulo, así como los criterios de evaluación y condiciones de entrega, los cuales deberán ser comunicados a los estudiantes en tiempo y forma.

IX. BIBLIOGRAFÍA

- Area Moreira, Manuel. La Educación en el laberinto tecnológico: de la escritura a las máquinas digitales (2005) ISBN 8480637404
- Area Moreira, Manuel. Los medios y las tecnologías en la educación (2004.) ISBN 8436818954
- Cabero Almenara, Julio. Tecnología educativa. (2007) ISBN 9788448156138
- Castells, Manuel, La galaxia Internet (2001) ISBN 8401341574
- De Pablos Pons, Juan. Tecnología Educativa. La formación del profesorado en el siglo XXI. (2009) ISBN 978-84-9700-605-7
- Lankshear, Colin y Knobel, Michele. Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula. (2008) ISBN 978-84-7112-520-0
- Romero, R., Román, P. y Llorente, M.C. Tecnologías en los Entornos de Infantil y Primaria. (2009) ISBN: 978-84-975663