



"PROGRAMA CICLO LECTIVO 2025"

Programa reconocido oficialmente por Resolución Nº 93/2023-D

Espacio curricular: Tecnología Educativa

Código (SIU-Guaraní): 07210_0

Departamento de Ciencias de la Educación y Formación Docente

Ciclo lectivo: 2025

Carrera: Profesorado Universitario en Ciencias de la Educación

Plan de Estudio: Ord. nº 022/2021-C.D.

Formato curricular: Taller

Carácter del espacio curricular: Obligatorio

Ubicación curricular: Trayecto de la Educación y la Enseñanza

Año de cursado: 2

Cuatrimestre: 2

Carga horaria total: 70

Carga horaria semanal:

Créditos: 6

Equipo de Cátedra:

- Profesor Titular TAGUA Marcela Adriana
- Profesor Adjunto LEDDA Carola Betiana

Fundamentación:

- El espacio curricular "Tecnología Educativa" parte de la necesidad de conocer y aplicar los fundamentos de la disciplina, los modelos de comunicación, el lenguaje audiovisual, producción de recursos educativos, medios de imagen fija y en movimiento, desde una mirada pedagógica-comunicacional. Se brinda un espacio donde el alumnado aprende haciendo, interactuando, buscando y compartiendo con otros. Cada una de las instancias de aprendizaje propuestas brinda la oportunidad de reflexionar y repensar el accionar con relación a la incorporación de la tecnología educativa con prácticas contextualizadas, en donde se puedan vivenciar diversas situaciones relacionadas al diseño, producción, curación y evaluación de recursos TIC en escenarios atravesados por la IA.

- Es una propuesta que otorga un papel activo al estudiantado, con la finalidad de producir interés en los contenidos por aprender, presentar información de forma contextualizada en la resolución de tareas específicas, generar instancias de trabajo individual y grupal, y posibilitar la interacción en un contexto de aplicación genuino, incorporando las TIC como herramientas mediadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje en pos de la construcción colaborativa de conocimientos.

- Se trabaja en forma articulada con los espacios curriculares de 2º año, con énfasis en la práctica profesional y se apunta al logro de competencias con diferentes niveles de dominio, resultados de aprendizaje e indicadores de



desempeño.

En este espacio curricular se incorpora la Prof. Adscripta: Daiana Anabel Marti

Aportes al perfil de egreso:

- Con relación al perfil del egresado, este espacio curricular brinda competencias y una adecuada formación que le permitirá resolver con idoneidad los diferentes problemas y demandas sobre este campo disciplinar, con un pensamiento flexible acompañado de una actitud crítica y creativa para desempeñarse en la profesión.
- Desde el punto de vista instrumental, brinda las competencias necesarias para un desenvolvimiento apropiado en entornos mediados por tecnologías. Se tiende a una alfabetización digital e informacional que propicie el desarrollo de las capacidades de búsqueda y análisis de la información, de comunicación a través de diferentes tecnologías y del desarrollo de actitudes y valores éticos sobre el uso y acceso a la información. Se trabajará, en este sentido, con el marco de competencias DIGCOMPEDU referido a la comunicación y colaboración en entornos virtuales, la creación de contenido digital, la seguridad en el empleo de entornos digitales y la resolución de problemas en el uso de la tecnología.
- Asimismo, a partir de las capacidades y habilidades adquiridas, los alumnos podrán colaborar con otros espacios curriculares en el diseño y elaboración de materiales educativos, como una forma de transferencia en un sentido transversal.
- Se apuntará al desarrollo de competencias interculturales a partir de la movilidad virtual de estudiantes extranjeros y la implementación de proyectos COIL.

Expectativas de logro:

Al finalizar el desarrollo de su proceso educativo en el espacio curricular el alumno deberá ser capaz de:

- Abordar la problemática de la tecnología educativa a partir de la reflexión crítica en el marco de debates epistemológicos, políticos, culturales y educativos para contribuir al logro de un aprendizaje situado, ubicuo y a la construcción social del conocimiento.
- Gestionar de manera apropiada la identidad digital con el fin de intervenir en forma responsable, segura y ética en entornos educativos mediados por tecnologías.
- Diseñar, producir y evaluar propuestas, recursos y materiales educativos mediados según criterios pedagógicos y tecnológicos para ser utilizados en diferentes contextos institucionales de educación formal y no formal, presencial o virtual.
- Desarrollar y publicar contenidos educativos de acceso abierto.
- Conocer y utilizar aplicaciones y herramientas digitales para potenciar el pensamiento reflexivo, la creatividad y la innovación.

Contenidos:

Se enumeran en unidades temáticas los conceptos centrales que conforman la estructura sustantiva de la disciplina:

Unidad 1: Tecnología Educativa

1. Encuadre epistemológico de Tecnología Educativa.
2. Marco conceptual de Tecnología Educativa.
3. Tecnología Educativa como disciplina pedagógica: antecedentes históricos.
4. La problemática de la Tecnología Educativa en el mundo contemporáneo.
5. Alfabetización Digital. Identidad digital.
6. Marco de competencias digitales docentes. Escenarios de IA.



Unidad 2: Las redes y su utilización en contextos educativos

1. Conceptos generales de Internet. Las redes y su utilización en contextos educativos.
2. Aprendizaje colaborativo en Internet. Redes Sociales.
3. Computación en la nube.
4. Aprendizaje Móvil.
5. Tecnologías emergentes aplicadas a la educación: Inteligencia Artificial, conceptualización. Escenarios pedagógicos con IA, elaboración de prompts, uso ético y profesional.

Unidad 3: Medios audiovisuales

1. El lenguaje audiovisual. Características. Accesibilidad.
2. Dimensiones del lenguaje audiovisual: aspectos morfológicos, sintácticos y semánticos
3. Derechos de autor y licenciamiento. Licencias CC.

Unidad 4: Medios de imagen fija y sonido

1. Pedagogía de la imagen. Multiformatos.
2. Publicidad y propaganda.
3. Análisis y lectura crítica de los medios.
4. El cómic y su utilidad en educación.

Unidad 5: Medios de imagen móvil

1. Transmedia.
2. La mediación tecno-pedagógica y los recursos didácticos.
3. Medios y recursos didácticos: principios y fundamentos, funciones y limitaciones. Criterios de selección.
4. Diseño y producción de materiales educativos desde una experiencia de usuario (UX).
5. Aprendizaje basado en juegos. Gamificación.

Propuesta metodológica:

La asignatura se desarrolla en un entorno mediado tecnológicamente a través del aula virtual de la cátedra en la plataforma Moodle, sitios en la Web 2.0, canal de Discord y recursos del ecosistema digital de Google.

Las prácticas de aprendizaje consisten en trabajos individuales y grupales. Las mismas están especificadas en el aula virtual, con sus respectivas guías y plazos de entrega.

El modelo pedagógico se centra en el alumno, fomentando la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Los contenidos se articulan con situaciones y problemas prácticos de la realidad laboral, con un eje principal basado en la acción. Se integra así teoría y práctica en un "aprender haciendo", favoreciendo la creatividad y propiciando el intercambio de ideas y valores que permitan una reflexión crítica ante la utilización de la tecnología educativa en escenarios atravesados por la Inteligencia Artificial.

Se utilizan recursos de Internet provistos por la plataforma virtual Moodle y diversos escenarios digitales para el intercambio de las prácticas de aprendizaje, materiales de estudio, acceso a artículos y documentos digitalizados de la cátedra, tutoría electrónica, trabajo colaborativo, participación en foros, wikis y plataforma de comunicación.

Desde un enfoque epistemológico se presta especial atención a la selección de un conjunto de conocimientos que forman parte del programa de estudio y que son el sustento de los materiales y actividades previstas. Teniendo en cuenta la modalidad, se hace hincapié en la actualización de los contenidos, en la relevancia desde el punto de vista conceptual, teórico y práctico, a la inclusión de núcleos centrales desde una perspectiva constructivista, basada en la interacción y la participación conjunta.



Desde un enfoque didáctico se utilizan estrategias metodológicas que permitan al alumnado apropiarse de ese conjunto de conocimientos y articularlos con situaciones laborales desde su profesión. Se utilizan fuentes escritas en archivos digitales, complementando con archivos de audio y video, herramientas ofimáticas, recursos educativos disponibles en Internet. La utilización de tecnología incrementa las posibilidades de integrar medios y lenguajes (imagen fija y en movimiento, audio, sonido). Se proponen actividades para que el estudiantado pueda acceder a la información, comprenderla, trabajarla, procesarla. Debido a las características propias del espacio curricular, la producción de materiales pretende promover el diálogo, la interacción y participación activa. El diseño de materiales en esta propuesta virtual se complementa con los recursos propios de la plataforma a través de foros, sesiones en línea y recursos de la Web.

PROPUESTA DE INTERNACIONALIZACIÓN:

La estrategia de internacionalización con el desarrollo de movilidad estudiantil, asignaturas espejo, proyectos COIL apunta al dictado conjunto de asignaturas con temáticas análogas, entre planes de estudios propios y planes de estudio de universidades extranjeras, dictadas de manera conjunta entre los equipos de docentes de ambas universidades. Una de las metas centrales de estos proyectos es el desarrollo de la competencia multicultural en los estudiantes y desarrollo de actividades colaborativas entre estudiantes de ambos países bajo el acompañamiento de los docentes de las universidades implicadas.

En el aula virtual se incorpora la hoja de ruta con el itinerario a seguir por el estudiante para la resolución de las prácticas de aprendizaje.

Propuesta de evaluación:

La evaluación será de carácter formativa y se llevará a cabo mediante el diseño de un Portfolio digital, con la finalidad de recoger evidencias de aprendizaje en torno a la propuesta del espacio curricular.

Para ello se tendrá en cuenta la implementación, utilización y mediación de herramientas y recursos tecnológicos empleados en el diseño del portfolio:

- Herramienta de soporte para la recolección de evidencias.
- Guía de diseño tecno- pedagógico: que incluirá orientaciones para la construcción del aprendizaje y uso de la herramienta tecnológica.

La evaluación será mediante rúbricas disponibles en el aula virtual.

El portfolio digital será de carácter individual y su diseño tecno-pedagógico se realizará con el acompañamiento del equipo docente.

Condiciones de Regularidad

Se considera que el alumno es regular cuando cumple con el 80% de prácticas de aprendizaje presentadas en tiempo y forma (1 práctica de aprendizaje por unidad temática cuyas actividades se detallan en la hoja de ruta disponible en el aula virtual).

Formas de Aprobación Final

Este espacio curricular se aprueba mediante PROMOCIÓN DIRECTA o a través de EXAMEN FINAL.

-La promoción directa –sin examen final- se obtiene cuando al finalizar el cursado se ha cumplimentado con las condiciones de regularidad, la aprobación del 100% de las actividades de aprendizaje propuestas y la presentación del Portfolio digital.

-Los alumnos que rinden en carácter de regulares deberán presentar en la mesa de examen oral el Portfolio digital completo (incluyendo el 20% de las actividades faltantes).

-Los alumnos que rinden en carácter de libres (porque no han podido regularizar el espacio curricular o deciden rendir bajo esta condición), además del examen oral con los contenidos del programa, deberán presentar en la mesa de examen el Portfolio digital con la totalidad de las prácticas de aprendizaje. En el caso que no se pueda cumplir con este requerimiento, el examen oral se complementará con el diseño tecnopedagógico de un recurso educativo y su respectiva guía didáctica.

En todos los casos, la nota final se ajusta a los criterios de evaluación y la escala de calificación según Ord. 108/10-CS.

Descripción del sistema

Según el artículo 4, Ordenanza N° 108/2010 C.S., el sistema de calificación se regirá por una escala ordinal, de calificación numérica, en la que el mínimo exigible para aprobar equivaldrá al SESENTA POR CIENTO (60%). Este porcentaje mínimo se traducirá, en la escala numérica, a un SEIS (6). Las categorías establecidas refieren a valores numéricos que van de CERO (0) a DIEZ (10) y se fija la siguiente tabla de correspondencias:

RESULTADO	Escala Numérica	Escala Porcentual
	Nota	%
NO APROBADO	0	0%
	1	1 a 12%
	2	13 a 24%
	3	25 a 35%
	4	36 a 47%
	5	48 a 59%
APROBADO	6	60 a 64%
	7	65 a 74%
	8	75 a 84%
	9	85 a 94%
	10	95 a 100%

Bibliografía:

UNIDAD 1: TECNOLOGÍA EDUCATIVA

- Alonso Velasco, J. y otros. (2005) Tecnologías de la Información y la Comunicación. México: Alfaomega.
- Area Moreira, M. (2009). Manual electrónico Introducción a la Tecnología Educativa. España: Universidad de La Laguna. Disponible en: <https://bit.ly/3Qc7Qr2>
- Brunner, J.J. & Tedesco J.C. (2003) Las Nuevas Tecnologías y el futuro de la educación. Buenos Aires: Septiembre Grupo Editor.
- Cabero Almenara, J., Barroso Osuna, J. (coords.) (2015) Nuevos retos en Tecnología Educativa. Madrid: Síntesis.
- Carneiro, R. y otros (coord.) (2015). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Metas Educativas 2021 OEI Madrid: Santillana.
- Castaño Garrido, C., Cabero Almenara, J. (coords.) (2013) Enseñar y aprender en entornos m-learning. Madrid: Síntesis.
- Colin Lankshear, C., Knobel, M. (2010). Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula. Madrid: Ed. Morata
- Lion, C., Tagua, M., Sansot, S., Campi, W. (2025). Inteligencia Artificial Generativa y Educación Superior Argentina: antecedentes, desafíos y decálogo clave para su integración crítica. Red de equipos universitarios de docencia, investigación y extensión en Tecnología Educativa de Argentina (Red TE.Ar). <https://tinyurl.com/y7mvdquad>



- Litwin, E. (Comp.) (2005). Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Buenos Aires: Amorrortu.
- Litwin, E. (Comp.) (2006). Tecnología educativa: política, historias, propuestas. (3ra. Reimpresión). Buenos Aires: Paidós.
- Litwin, E. (2008). El oficio de enseñar: condiciones y contextos. Buenos Aires: Paidós
- Redecker, C. (2020) Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu. (Trad. Fundación Universia y Ministerio de Educación y Formación Profesional de España). Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España) Disponible en: <https://bit.ly/3Y7xJKG>
- Sánchez Rodríguez, J. Ruiz Palmero, J. Gómez García, M. (2016) Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación. Madrid. Síntesis.
- Tagua, M. (2018). Tecnología y Educación. Presentación multimedia. Disponible en: <https://bit.ly/4755pMS>
- Tagua, M. (2012) Entornos personales de aprendizaje: Innovación tecnológica y pedagógica en la universidad. España: Bubok Publishing S.L.
- Tagua, M., Culotta, C. (2014). Alfabetización Digital. Presentación en línea disponible en: <https://bit.ly/3Ot7iMe>
- UNESCO (2021). Inteligencia artificial y educación: guía para las personas a cargo de formular políticas <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379376>
- UNESCO (2023). Reflexiones sobre la IA generativa y el futuro de la educación. Giannini, S. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385877_spa
- Vázquez Cano, E., Sevillano García, M.L. (Edits.) (2015). Dispositivos digitales móviles en educación. Aprendizaje ubicuo. Madrid: Narcea S.A.

UNIDAD 2: LAS REDES Y SU UTILIZACIÓN EN CONTEXTOS EDUCATIVOS

- Area Moreira, M. (2009). Manual electrónico Introducción a la Tecnología Educativa. España: Universidad de La Laguna. Disponible en: <https://bit.ly/3Qc7Qr2>
- Cabero Almenara, J., Barroso Osuna, J. (coords.) (2015) Nuevos retos en Tecnología Educativa. Madrid: Síntesis.
- Castañeda, Linda (2013) Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red- Editorial Marfil
- Duart, J. M. & Sangrà, A. (Comp.) (2000). Aprender en la virtualidad. Barcelona: Gedisa.
- Fainholc, B. (2007). Programas, profesores y estudiantes virtuales: una sociología de la educación a distancia. Buenos Aires: Santillana.
- Palamidessi, M. (Comp.) (2006). La escuela en la sociedad de redes: una introducción a las tecnologías de la información y la comunicación en la educación. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sánchez Rodríguez, J. Ruiz Palmero, J. Gómez García, M. (2016) Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación. Madrid. Síntesis.
- Santiago, Raúl y Trbaldo, Susana (2015) Mobile learning: Nuevas realidades en el aula (Innovación educativa) Digital Text. InnovaciónEdu.
- Tagua, M. (2008). Los foros virtuales en la universidad. Revista Educación Cuyo, pp. 37-55. Mendoza: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo.
- Tagua, M. (2008). Telemática y educación. Presentación multimedia. Disponible en: <http://www.slideshare.net/mtagua/telematica-y-educacin>
- Tagua, M. (2012). Blog TIC y Redes Sociales
- Tagua, M. (2022). IA y educación. Presentación multimedia. Disponible en <https://prezi.com/v/bhxed4fvqhxo/ia/>
- Tagua, M. (2023). IA (Inteligencia Artificial). Disponible en: <http://tinyurl.com/5ddcbasy>
- Tagua, M. (2023). Episodio de Podcast “Pausa TIC: La IA y la Educación Superior”. Disponible en: https://youtu.be/DbhWkJXADts?si=n_nqIFoSpFfw8X5o
- Tagua, M. y otros. (2023). Episodio de Podcast “Pausa TIC: Cookies, IA: nuestros datos personales en Internet y uso responsable de plataformas digitales”. Disponible en: https://youtu.be/dZPVw8cp2_c?si=oEMLVI8edTcSuK5a
- UNESCO (2021). Inteligencia artificial y educación: guía para las personas a cargo de formular políticas <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379376>



- UNESCO (2022). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial. <https://bit.ly/42BWz6w>
- UNESCO (2023). ChatGPT e Inteligencia Artificial en la educación superior. Guía de inicio rápida. <https://bit.ly/42CyYSW>
- UNESCO (2023). Oportunidades y desafíos de la era de la inteligencia artificial para la educación superior: una introducción para los actores de la educación superior. <https://bit.ly/46A0Ngu>

UNIDAD 3: MEDIOS AUDIOVISUALES

- Area Moreira, M. (2009). Manual electrónico Introducción a la Tecnología Educativa. España: Universidad de La Laguna. Disponible en: <https://bit.ly/3Qc7Qr2>
- Pere Marquès Graells (2012) La alfabetización audiovisual. Introducción al lenguaje audiovisual. UAB. Disponible en: <https://bit.ly/3AkKd6s>

UNIDAD 4: MEDIOS DE IMAGEN FIJA Y SONIDO

- Area Moreira, M. (2009). Manual electrónico Introducción a la Tecnología Educativa. España: Universidad de La Laguna. Disponible en: <https://bit.ly/3Qc7Qr2>
- Pere Marquès Graells (2009). Los anuncios. Ficha para el análisis de mensajes audiovisuales. UAB. Disponible en: <http://www.peremarques.net/pubmulti.htm>
- Sánchez Rodríguez, J. Ruiz Palmero, J. Gómez García, M. (2016) Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación. Madrid. Síntesis.

UNIDAD 5: MEDIOS DE IMAGEN MÓVIL

- Area Moreira, M. (2009). Manual electrónico Introducción a la Tecnología Educativa. España: Universidad de La Laguna. Disponible en: <https://bit.ly/3Qc7Qr2>
- Martí, A. Moya, P. (2022). Gamificación como estrategia didáctica. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1Q6QYWd6wgsidzMTmtz60ztEJGxnLvREb/view>
- Montes Rodríguez, Jesús (2018) La gamificación como metodología didáctica: Una experiencia real en el aula. Editorial Amazon
- Sánchez Rodríguez, J. Ruiz Palmero, J. Gómez García, M. (2016) Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación. Madrid. Síntesis.
- Tagua, M. (2009). El software educativo. Presentación multimedia. Disponible en: <http://www.slideshare.net/mtagua/software-educativo-545887>

Recursos en red:

RECURSOS EN RED:

Aula virtual en Moodle: <https://bit.ly/3KSuwZ8>

Canal de YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCVzzw5y21EezdAeagWqR1MQ>

Instagram de la cátedra: <https://www.instagram.com/tecnoedu.ffyl/>

Canal de Discord de la cátedra: el link se brinda en el aula virtual