



"PROGRAMA CICLO LECTIVO 2026"

Programa reconocido oficialmente por Resolución N° 93/2023-D

Espacio curricular: Tecnología Educativa

Código (SIU-Guaraní): 07210_0

Departamento de Ciencias de la Educación y Formación Docente

Ciclo lectivo: 2026

Carrera: Profesorado Universitario en Ciencias de la Educación

Plan de Estudio: Ord. n° 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 2° 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.

El espacio curricular cuenta con

- Prof. Adscripta: Daiana Anabel Marti
- Ayudantes alumnos: Rocío Espinoza y Julián Salinas Ganem

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.

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. Mensajes digitales: multimodal, multimedial, 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 dispone de recursos y espacios de comunicación sincrónicos y asincrónicos en el aula virtual: videotutoriales, herramientas de producción, de sitios, episodios de Podcast . Se utilizará como asistente un mentor de IA generado para el espacio curricular. Los espacios de debate asincrónicos son foros en aula virtual y canal de Discord.

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.

SOBRE EL USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA):

- En el marco de esta asignatura, se reconoce a la IA como una herramienta tecnológica con potencial para enriquecer los procesos de aprendizaje, investigación y producción académica. Su uso se regirá bajo los siguientes lineamientos:

o Uso Permitido y Limitado: Se autoriza el uso de herramientas de IAG (como ChatGPT, Gemini, Copilot, Claude, Perplexity) y el mentor de IA de Tecnología Educativa, exclusivamente para tareas de:

-Generación de ideas y estructuración de esquemas de trabajo.

-Búsqueda de conceptos generales y síntesis informativa (sujetos a verificación).

-Asistencia en la corrección gramatical y de estilo.

-Utilización del mentor de IA de la asignatura: <https://poe.com/Tecno-Educativa-bot>.

o Responsabilidad y Verificación: El/la estudiante es el único responsable del contenido entregado. La IAG puede generar información inexacta, sesgada o falsa (alucinaciones). Es obligación del estudiante contrastar toda información producida por la IA con la bibliografía obligatoria de la cátedra y fuentes académicas confiables.

o Transparencia y Citación: Todo trabajo que haya contado con asistencia de IAG deberá incluir una "Declaración de Uso de IA" al final del documento, detallando qué herramienta se utilizó y para qué proceso específico. La omisión de esta declaración o el intento de hacer pasar como propio un texto generado íntegramente por IA será considerado una falta a la integridad académica.

o Protección de Datos: Queda estrictamente prohibido cargar en plataformas de IA datos personales propios o de terceros, así como información confidencial de casos de estudio proporcionados por la cátedra, en cumplimiento de la Ley 25.326 de Protección de Datos Personales.

- Criterios de Evaluación: La cátedra evaluará no solo el producto final, sino también la capacidad crítica del estudiante para editar, cuestionar y mejorar los resultados sugeridos por la IA.

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.

El seguimiento del proceso se lleva a cabo a través del aula virtual en forma asincrónica (foros de debate, tareas en línea, cuestionarios interactivos) y canales de comunicación. Esto implica que se valora y pondera la participación activa y el ingreso sistemático a los entornos virtuales del espacio curricular.

PLAN DE ACTIVIDADES SEMANAL:

Unidad 1: TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Actividades:

Lunes 3 y 10 de agosto: Familiarización con el entorno digital. Práctica digital.

Miércoles 5, 12 y 19 de agosto: Elaboración de infografía y episodios de Podcast.

Instrumento de Evaluación: Rúbrica en el aula virtual.

Plazo de entrega: 19/8/2026.

Unidad 2: LAS REDES Y SU UTILIZACIÓN EN CONTEXTOS EDUCATIVOS

Actividades:

Lunes: 24, 31 de agosto y 07 de septiembre: Análisis de prácticas digitales desde una perspectiva descriptiva y reflexiva.

Miércoles 26 de agosto, 2 y 9 de septiembre: Diseño de prompting.

Instrumento de Evaluación: Rúbrica en el aula virtual con co-evaluación en taller de Moodle y foro en el canal de Discord.

Plazo de entrega: 9/9/2026.

Unidad 3: MEDIOS AUDIOVISUALES

Actividades:

Lunes: 14 de septiembre: Taller de herramientas de accesibilidad.

Miércoles 16 y 23 de septiembre: Análisis de imágenes.

Instrumento de Evaluación: Rúbrica en el aula virtual.

Plazo de entrega: 23/9/2026.

Unidad 4: MEDIOS DE IMAGEN FIJA Y SONIDOS

Actividades:

Lunes: 28 de septiembre y 5 de octubre. Taller de multiformatos

Miércoles 30 de septiembre, 7 y 14 de octubre: Análisis de aviso publicitario y creación de una historieta o cómic.

Instrumento de Evaluación: Rúbrica en el aula virtual.

Plazo de entrega: 14/10/2026.

Unidad 5: MEDIOS DE IMAGEN MÓVIL

Actividades:

Lunes: 19 y 26 de octubre: Descripción y análisis pedagógico de mensajes digitales.

Miércoles 21 y 28 de octubre: Elaboración de un material audiovisual responsive.

Instrumento de Evaluación: Rúbrica en el aula virtual.

Plazo de entrega: 28/10/2026.

Presentación de Portfolio final para la promoción del espacio curricular: lunes 2 de noviembre de 2026.
Finalización de clases.

CONDICIONES DE REGULARIDAD

Se considera que el alumno es regular cuando aprueba el 80% de las prácticas de aprendizaje presentadas en tiempo y forma (las prácticas de aprendizaje están detalladas en el plan de actividades con su respectiva calendarización).

En todos los casos de acuerdo con la escala de calificación según Ord. 108/10-CS.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Aspecto: Participación.

Criterios: Participación sistemática y activa en el aula virtual y entornos de comunicación.

Participación en actividades colaborativas.

Instrumento: Observación y seguimiento del docente. Informes de la plataforma Moodle.

Ponderación: 25%

-Aspecto: Conceptos de la asignatura y articulación con la práctica.

Criterios: Dominio de los conocimientos teóricos e integración con la práctica. Creatividad. Uso ético de la IA.

Instrumento: Foros. Tareas. Cuestionarios.

Ponderación: 50%

-Aspecto: Aportes individuales y grupales.

Criterios: Implicación con la asignatura. Calidad de las intervenciones. Relación grupal. Trabajo en equipo.

Instrumento: Valoración de la producción o actividad.

Ponderación: 15%

-Aspecto: Presentación del Portfolio.

Criterios: Presentación y estructura del sitio. Calidad y pertinencia. Uso ético de la IA.

Originalidad y creatividad.

Instrumento: Presentación del sitio.

Ponderación: 10%

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 registrará 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**

- 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.
- Carneiro, R. y otros (coord.) (2015). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Metas Educativas 2021 OEI Madrid: Santillana.
- 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/y7mvduad>
- 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). Disponible en: <https://bit.ly/3Y7xJKG>
- 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. 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>
- Ledda, CB. (2025). Tesina de Diplomatura en IAED. UTN - Mendoza. Argentina.

- Disponibles en: <https://drive.google.com/drive/folders/15Sp6QpTEQhsChKDJ5-IpKh1NvzOitMlj?usp=sharing>
- 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>

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

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

Bot de IA del espacio curricular: <https://poe.com/Tecno-Educativa-bot>