

## ANEXO

### **Identificación del postítulo:**

Actualización Académica en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como Estrategias de Enseñanza

### **Certificación o Título a otorgar:**

Certificación de Actualización Académica en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como Estrategias de Enseñanza

### **Responsables de la elaboración de la Propuesta:**

- Prof. Lic. Vanesa Bessone
- Prof. Marisol Martínez

### **Justificación del Proyecto**

Avanzar en desarrollos referidos que justifiquen la importancia de las TIC en la escena educativa resulta innecesario en los tiempos que corren, se trata de un debate superado.

Por otro lado, si ponemos en clave el esquema de hiperconectividad, la producción y circulación de información de manera instantánea, la distribución y los nuevos consumos de discursos educativos, la asincronicidad, la ubicuidad y la deslocalización que posibilitan los componentes digitales y virtuales que atraviesan a todo el arco social en sus múltiples dimensiones; entonces la centralidad pedagógica deberá estar domiciliada en el “valor educativo” de las tecnologías. De esta manera encontraremos el concepto de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en sintonía con un enfoque puramente didáctico de las TIC, más allá de la mera instrumentalidad de las herramientas digitales, procurando incidir en lo metodológico.

El tipo de sociedad, y por ende de escuela que hoy nos toca vivir, se manifiesta como un escenario donde se configuran dinámicas nuevas a la hora interactuar con el otro, de acceder y compartir información; escenario donde niños y jóvenes están reinventando casi todo y donde experimentan una forma diferente de vivir juntos, de ser y conocer, una manera distinta de vincularse con el saber.

Las Instituciones Educativas deben profundizar el cambio que se viene desarrollando en cuanto a lo metodológico, para responder ágilmente a una realidad que llegó para quedarse, a un escenario de nuevas culturas. Será en consecuencia central resaltar que, el abordaje de saberes en acciones de desarrollo profesional docentes como la que entraña la presente propuesta, se encuentra en consonancia con lo que mencionaba Giddens (1990) al considerar a las TIC como parte de objetos culturales propios, y de la estrecha relación que además se hacen ostensibles con las ideas de Vigotsky, cuando refiere a “lo pedagógico” como una actividad mediada por distintos instrumentos y vinculada a un contexto histórico y cultural. En sintonía con todo ello, las TAC persiguen propósitos formativos y se centran en las estrategias de enseñanza atendiendo el contexto, la actualidad, la cotidianeidad del nuevo sujeto, entendiendo a los recursos digitales y a las nuevas tecnologías en general, como espacios de aprendizaje y generación de conocimiento.

## El Marco Epistemológico

El desafío de la tecnología es central en todo intento educativo de presentar innovaciones en forma coordinada, efectiva, sustentable y con efectos sinérgicos. Al observar diferentes propuestas de enseñanza y de aprendizaje, que incluyen de algún modo a las TIC, reconoceremos en ellas tres alternativas:

- La incorporación de nuevas tecnologías como un recurso de enseñanza
- El planteamiento de dinámicas que complementan la enseñanza presencial a través del uso de un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) o de grupos/comunidades de aprendizaje para el intercambio de materiales y recursos “en línea” (B-learning)
- La generación de un proceso de formación completamente mediado a través de un EVA (E-learning)

Para Sagol (2010) la educación con tecnologías en la Sociedad de la Información, ha puesto en juego nuevas condiciones de producción, de circulación y de consumo de discursos educativos, académicos, de saberes y de datos. Así la ubicuidad se vuelve central, alentando el cambio de los procedimientos, objetos y roles que la didáctica despliega en el aula tradicional; permitiendo como posibilidad didáctica el trabajo en un aula aumentada. Esto involucra el uso por parte de estudiantes y profesores de un espacio virtual complementario del espacio presencial, que combina elementos de los dos entornos, posibilitando moverse en un terreno presencial y aprovechar lo virtual como un entorno de aprendizaje que convive, que se involucra, que potencia lo mejor.

Echeverría (2000) se refiere a los nuevos escenarios con valor educativo distinguiéndolos en escenarios para el estudio, para la docencia, para la interrelación, para la diversión y para la investigación; consignándolos además en base a su hipótesis sobre la composición de un tercer entorno, que se habría originado con el contexto del nuevo paradigma digital. Al entorno 1 lo señala como el “natural”, al 2 como el “urbano” y al 3 como el “digital, informacional o electrónico”; en este último propone un nuevo espacio compuesto por los 2 primeros entornos donde se origina la interacción a través de redes telemáticas tales como teléfono, televisión e internet, en un marco de convergencia tecnológica y realidad virtual. El autor pone en relieve que mientras la presencialidad, proximidad de los actores, coincidencia espacial y temporal, son variables sine qua non para la enseñanza y el aprendizaje en los entornos 1 y 2; en el entorno 3 se producen cambios radicales gracias a las TIC, que ya no hacen imprescindibles a la presencialidad, la proximidad y la sincronicidad.

El nuevo espacio social tiene una estructura propia, a la que es preciso adaptarse. El espacio telemático, cuyo mejor exponente actual es la red Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países. De estas y otras propiedades se derivan cambios importantes para las interrelaciones entre los seres humanos, y en particular para los procesos educativos.

(Echeverría, 2000, p. 1)

Un nuevo territorio se ha configurado, un espacio de vecindades virtuales donde niños y adolescentes se mueven de manera diferente, manifestando comportamientos y consumos muy distintos a los de hace un tiempo no tan pretérito. Resulta poco lógico mirar desde afuera o no sentirse parte de esa vecindad que es la “red de redes”, escenario de conectividad, de información en estado de flujo, de dispositivos portátiles, de colaboración, de inteligencias delegadas en artefactos que nos colaboran, que nos permite aprender con la tecnología y también de ella.

Serres (2013), destaca del comportamiento de niños y jóvenes que “por el teléfono celular, acceden a cualquier persona; por GPS, a cualquier lugar; por la Red, a cualquier saber: ocupan un espacio topológico de vecindades, mientras que nosotros vivíamos en un espacio métrico, referido por distancias. Ya no habitan el mismo espacio” (p. 21).

Los límites entre la educación formal (en cuanto a la necesidad de coincidir en tiempo y espacio) e informal, se encuentran actualmente desdibujados. La concurrencia temporal y espacial de profesores y alumnos es un esquema que puede resignificarse a la luz de “nuevas presencialidades”, nuevas formas de “estar” más allá del ámbito de las instituciones educativas, deslocalizada de ellas, en cualquier momento y en todo lugar; de manera ubicua. El escenario actual ofrece territorios digitales que demandan un nuevo rol docente, atento a renovar sus estrategias poniendo en clave toda esta realidad virtual y digital, con acento en lo “pedagógico”, monitoreando la “didáctica” de los recursos que utiliza, con su norte siempre en “lo educativo”.

El rol docente, renovado así a la luz de los nuevos dispositivos, dinámicas y vecindades virtuales, empezará a dar respuestas a algunas de las demandas que a la educación se le hacen para ajustarla a los cambios de este siglo; desplegando estrategias de enseñanza congruentes con las nuevas formas de transmitir y construir el conocimiento, en contextos aumentados y de ubicuidades. Burbules (2012) por su parte, destaca que el futuro de la formación docente deberá realizar un abordaje acerca del aprendizaje ubicuo, ligado a la actual posibilidad de acceder a la información en cualquier lugar o cualquier momento que posee el estudiante, a la interacción (entre pares y con expertos), así como a las oportunidades de aprendizaje desde una variedad de fuentes ingentes que ahora son accesibles por todos, y que hacen desaparecer la brecha entre el aprendizaje formal e informal.

Finalmente cabe resaltar, la posibilidad que otorga la tecnología de mejorar el rendimiento del estudiante, ampliar sus capacidades, incluso ir más allá, logrando cambios en profundidad en sus procesos de comprensión. A las TIC que ofrecen una asociación o colaboración intelectual se las ha llamado “instrumentos cognitivos” o “tecnologías de la mente” debido a que potencialmente permitirían al alumno pensar a un nivel que excede las limitaciones de su sistema cognitivo. Perkins, D., Bloerson T. & Salomon, G. (1992) señalan que la obra del ser humano asistida digitalmente por la tecnología podría ser mucho más “inteligente” que la obra del ser humano a solas, destacando que esa asistencia obtenida de la tecnología demanda esfuerzo, participación con compromiso, atención y metacognición. Es en esta línea y en consonancia con estas definiciones y enfoques que se encuadra la Actualización Académica en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.

## **Objetivos del Postítulo**

### **• General:**

Brindar al docente un marco de conocimientos y habilidades que le permitan contar con sustento teórico y capacidad para diseñar y conducir situaciones de enseñanza apoyadas en las tecnologías.

### **• Específicos:**

El Postítulo en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento, brindará una formación que permita a los docentes:

- Conocer las generalidades conceptuales y terminológicas ligadas al enfoque de las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento)
- Conocer fundamentos y principios que sustentan la utilización de la tecnología, como instrumento y medio en el arco social.

- Conocer y manipular herramientas digitales, diferenciándolas de recursos educativos digitales para la enseñanza.
- Conocer la clasificación y principales características de los recursos digitales, con la finalidad de escoger la mejor estrategia de enseñanza.
- Identificar las aplicaciones didácticas de cada herramienta y recurso digital educativo.
- Conocer los conceptos más significativos relacionados al Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).
- Conocer y distinguir los requerimientos que demanda el rol docente en tiempos digitales y virtuales, con la finalidad de escoger la mejor estrategia de enseñanza.
- Conocer y distinguir los aspectos y elementos a considerar en el diseño, la planificación y la implementación de situaciones de aprendizajes, apoyadas en un EVA.
- Conocer y vivenciar el concepto de “cognición distribuida” con recursos y entornos que facilitan aprender “de” y “con” la tecnología
- Diseñar y conducir situaciones y dinámicas áulicas basadas en estrategias que capitalicen el componente digital y virtual para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **Carga Horaria Total:**

La Actualización Académica en TAC posee una carga horaria de:

- Horas reloj: 220
- Horas Cátedra: 330

### **Régimen u opción de cursada**

El postítulo posee un régimen de cursado presencial intensivo, con acompañamientos complementarios virtuales.

### **Destinatarios y requisitos de admisión:**

Esta capacitación está dirigida a docentes de todos los niveles:

- Profesores de Educación Inicial
- Profesores de Educación Primaria
- Profesores de Educación Especial
- Profesores de Educación Secundaria
- Profesores del Nivel Superior
- Supervisores
- Directores
- Profesionales de Equipos de Orientación: Asesores Pedagógicos, Coordinadores Pedagógicos, Orientadores Sociales y Orientadores Psicopedagógicos.
- Profesionales/Técnicos sin título docente que se desempeñen en Instituciones Educativas del Nivel Secundario y Superior.

### **Requisitos de admisión**

- Título Docente de cualquier Nivel del Sistema Educativo.
- Título Profesional con Certificación Pedagógica.
- Título Habilitantes/Supletorio

### **Régimen Académico Específico**

La dinámica de trabajo está organizada en encuentros presenciales intensivos y abordajes que involucran el trabajo autónomo del docente cursante, tanto para el Taller Introductorio que posee un planteo de recorrido “autoasistido”, como para la

ampliación y profundización de saberes que se plantean de manera complementaria bajo la metodología b-learning.

El Campus Virtual Institucional será el principal punto de intercambio donde se implementarán los diferentes Entornos Virtuales de Aprendizaje del Postítulo, posibilitando un andamiaje asincrónico, ubicuo y en sintonía con las nuevas formas de contacto e intercambio a través de las diferentes características, recursos y enlaces que se implementen.

La estructura curricular está secuenciada en torno a 2 talleres (1 Introductorio y 1 de Integración Final) y 5 ejes que se desagregan en 13 unidades. Los ejes y talleres se desarrollarán a través de encuentros semanales donde el profesor presenta la temática, propone el recorrido bibliográfico y las actividades, realizando durante el resto de la semana un acompañamiento a través del Entorno Virtual de Aprendizaje, alentando el aprendizaje autónomo, complementario y la construcción colectiva del conocimiento. La bibliografía de cada espacio, el material visual y audiovisual, así como las consignas de trabajo y la entrega de las producciones requeridas, se realizarán y concretarán a través de la Plataforma Virtual.

El recorrido de la Actualización en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) concluye una vez que se cursaron y aprobaron todos los ejes y talleres que conforman el postítulo, además de la aprobación de un Coloquio de los temas/conceptos más relevantes de la cursada que serán acordados por los docentes de los diferentes ejes temáticos.

### Correlatividades

La autonomía que proponen los ejes en el abordaje de los temas, demanda una correlatividad simple que requerirá que el estudiante haya cursado y regularizado cada espacio (Taller Introductorio, Ejes 1, 2, 3, 4 y 5) en el orden que se estipula en la “Tabla de Secuenciación de Abordaje y Correlatividades”, pudiendo cursar el Taller de Integración Final únicamente si posee aprobados los 5 Ejes Temáticos y el Taller Introductorio.

Una vez aprobado el Taller de Integración Final estará en condiciones de realizar la instancia de Coloquio.

<b>Secuenciación de Abordaje</b>	
<b>1er. Cuatrimestre</b>	<b>2do. Cuatrimestre</b>
<b>1º</b> Taller Introductorio	<b>5º</b> Eje 5. Diseño y Didáctica de un AVA -Se requiere tener el Taller Introductorio, Eje 1, Eje 2, Eje 3 y Eje 4 <b>REGULARIZADOS-</b>
<b>2º</b> Eje 1. Introducción y Fundamentos de las TAC -Se requiere tener el Taller Introductorio <b>REGULARIZADO-</b>	<b>6º</b> Taller de Integración Final -Se requiere tener el Taller Introductorio, Eje 1, Eje 2, Eje 3, Eje 4 y Eje 5 <b>APROBADOS-</b>

<p><b>3º</b></p> <p>Eje 2. Virtualidad, Comunidad y Nuevas Tecnología</p> <p>Eje 3. Estrategias Visuales para la Enseñanza -Se requiere tener el Taller Introductorio y Eje 1 <b>REGULARIZADOS-</b></p>	<p><b>7º</b></p> <p><b>Coloquio Final</b> -Se requiere tener el Taller de Integración Final <b>APROBADO-</b></p>
<p><b>4º</b></p> <p>Eje 4. Estrategias Audiovisuales para la Enseñanza -Se requiere tener el Taller Introductorio, Eje 1, Eje 2 y Eje 3 <b>REGULARIZADOS-</b></p>	

## Regularidad

Para ser considerado/a alumno/a activo/a y regular de la “Actualización Académica” el/la cursante deberá:

- Cumplir con un mínimo de 80% de asistencia a las instancias presenciales de cada uno de los Ejes Temáticos y Taller (en casos excepcionales debidamente certificados, el Departamento de Formación Continua podrá autorizar una asistencia menor al 80%).
- Cumplir con un mínimo de 70% de los diferentes recorridos, desarrollos y dinámicas que el Docente plantee para efectivizarse en el Entorno Virtual de Aprendizaje (en casos excepcionales debidamente certificados, el Departamento de Formación Continua podrá autorizar una asistencia menor al 80%).
- Entregar y aprobar dos (2) Trabajos Parciales planteados en cada Eje Temático y el Trabajo Único que demanda cada Taller Introductorio.

## Vigencia de la Regularidad

La regularidad en cada espacio (Taller Introductorio - Ejes Temáticos) tendrá una vigencia de un año y medio lectivo, vencido ese plazo el cursante podrá solicitar por escrito en los siguientes 5 días hábiles posteriores a la fecha de haberse vencido la regularidad, un examen excepcional. El Examen Excepcional demandará la elaboración de una producción escrita (diferenciada a la que fue solicitada anteriormente al curso para la aprobación del espacio), y posteriormente una defensa oral de dicha producción, debiendo ser aprobadas ambas instancias (escrita y oral) para dar por aprobado el examen excepcional. Las consignas del examen excepcional, así como los criterios de la defensa oral serán planteados por el docente del espacio en cuestión.

Vencida la vigencia de la REGULARIDAD, y habiéndose DESAPROBADO el examen excepcional solicitado, o NO solicitado el mismo, el cursante deberá recurrar el espacio.

## Estructura y distribución curricular

La estructura curricular de la Actualización Académica en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento se organiza en dos (2) talleres (uno Introductorio y uno Integrador) y cinco (5) ejes con sus respectivas unidades:

## Malla Curricular y Carga Horaria

### Primer Año

Denominación	Formato	Hs reloj presenciales	Hs reloj virtuales	Carga horaria total
Taller Introductorio	Taller	4	8	12
Eje 1. Introducción y Fundamentos de las TAC	Módulo	35	10	45
Eje 2. Virtualidad, Comunidad y Nuevas Tecnología	Módulo	20	6	26
Eje 3. Estrategias Visuales para la Enseñanza	Módulo	25	6	31
Eje 4. Estrategias Audiovisuales para la Enseñanza	Módulo	36	10	46
Eje 5. Diseño y Didáctica de un AVA	Módulo	30	10	40
Taller de Integración Final	Taller	5	15	20
Carga horaria total de la Actualización		155	65	220 Horas Reloj

### Descripción de la estructura curricular

La estructura curricular se organiza en cinco ejes temáticos y dos talleres:

★ **Taller Introductorio:** con un desarrollo “semi asistido”. Incluye:

- Aproximación al Ambiente Virtual de Aprendizaje
- Nociones y comportamiento virtual

★ **Eje 1. Introducción y Fundamentos de las TAC:** con un planteo temático que abarca 4 unidades

- Unidad 1. Generalidades conceptuales y terminológicas.
- Unidad 2. Coparticipando el conocimiento en los nuevos tiempos y las nuevas presencialidades
- Unidad 3. Herramientas y Recursos Digitales para la Enseñanza
- Unidad 4. Pantallización, convergencia y vecindades virtuales para el aprendizaje

★ **Eje 2. Virtualidad, Comunidad y Nuevas Tecnologías:** con un planteo temático que abarca 2 unidades

- Unidad 1. Globalización y Nuevas Tecnologías
- Unidad 2. Generaciones, Tecnología y Sociedad

★ **Eje 3. Estrategias Visuales para la Enseñanza:** con un planteo temático que abarca 2 unidades

- Unidad 1. Nociones sobre el Uso Didáctico de la Imagen y el Pensamiento Visual
- Unidad 2. Estrategias Visuales para Enseñar

★ **Eje 4. Estrategias Audiovisuales para la Enseñanza:** con un planteo temático que abarca 3 unidades

- Unidad 1. Nociones sobre el Uso Didáctico del componente Audiovisual
- Unidad 2. Los Videos como Instrumento Educativo
- Unidad 3. Recursos digitales para crear audios

★ **Eje 5. Diseño y Didáctica de un AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje):** con un planteo temático que abarca 3 unidades

- Unidad 1. Generalidades conceptuales y terminológicas del campo virtual/digital
- Unidad 2. Componentes, características y diseño de un AVA
- Unidad 3. Planificación y Didáctica de un AVA.

★ **Taller de Integración Final:** con un planteo y desarrollo semi asistido que pone en relieve lo relevante de los diferentes ejes temáticos abordados y acreditados con anterioridad para integrarlos y generar una producción final de aplicación concreta.

### Desarrollo de la Malla Curricular

Taller Introductorio Semi Asistido
------------------------------------

**Formato:** Taller

**Objetivos:**

- Iniciar una aproximación a las principales características, secciones y herramientas que presenta el EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje).
- Conocer formas y reglas de comportamiento en Entornos Virtuales de Aprendizaje

**Descripción:**

El taller posee una dinámica con fuerte acento virtual, desplegando acciones que involucran la navegación por el AVA, para conocer y manipular las diferentes herramientas, secciones y configuraciones que ofrece el ambiente. De esta forma se facilitará a los cursantes el acceso a la virtualidad para complementar la presencialidad clásica con “nuevas presencialidades” a la luz de los nuevos entornos que favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. El espacio ofrece además una serie de pautas acerca de los modos y formas de interactuar en entornos virtuales de aprendizaje.

**Contenidos:**

- Generalidades del Campus Virtual Institucional: Diseño. Características visuales. Opciones generales de la interfaz (descarga de archivos y acceso a información enlazada)
- Comunicación e interacción en el EVA: Mensajería Interna. Foros de intercambio. Buzones de Entrega. Recurso Wiki.

- Netiquetas: Normas para la virtualidad. Pautas y recomendaciones para el comportamiento virtual.

## **Bibliografía:**

- Barberá, E. y Badía, A. (2005). El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol. 2 - N.º2 / noviembre.
- Dussel, I y Quevedo, L. A. (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Buenos Aires: Santillana.
- Ocho Normas para la Virtualidad. Disponible en <https://view.genial.ly/59209d842c0c690dacc86d7f/interactive-content-netiquetas-campus-virtual>

<b>Eje 1: Introducción y Fundamentos de las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento)</b>
---

## **Formato:** Módulo

## **Objetivos:**

- Ofrecer un conjunto de conocimientos, enfoques y conceptos ligados a la educación y las TIC, para favorecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
- Comprender las diferencias entre herramientas y recursos digitales para la enseñanza, para la gestión de la clase utilizando la tecnología como “asistente digital”.
- Conocer el concepto de “cognición distribuida” con recursos y entornos que facilitan aprender “de” y “con” la tecnología.
- Ofrecer sugerencias y recomendaciones concretas para apoyar las prácticas docentes en aulas con estudiantes con discapacidad

## **Descripción:**

El abordaje del Eje 1 a través de las unidades que despliega, busca aportar los conocimientos necesarios referidos al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación con centralidad pedagógica y con acento en el valor educativo de las mismas. De esta manera se ofrecerá una serie de ideas, enfoques y conceptos

domiciliados en la dimensión didáctica de las TIC, que dan sustento al concepto de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)

El eje impulsa la reflexión desde la teoría y la práctica respecto de las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información en un escenario actual donde se han puesto en juego nuevas formas de vínculo, interacción, consulta y saber, que emergen de una cultura hiperconectada, donde el conocimiento y la información está expandida y distribuida entre las personas y los dispositivos y artefactos. Esquema que redefine constantemente el rol de la escuela y del docente.

## **Unidades del Eje Temático 1**

### **Unidad 1: Generalidades conceptuales y terminológicas**

Contenidos:

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). Conocimiento Tecnológico Pedagógico Disciplinar (TPACK – Technological Pedagogical Content Knowledge). Comunicación Sincrónica y Asincrónica.

## **Unidad 2: Coparticipando el conocimiento en los nuevos tiempos y las nuevas presencialidades**

Contenidos:

Cognición Distribuida. Comunicándonos con las cosas (la interacción entre personas y objetos mediante tecnologías). Tecnología e Inclusión.  
Aprendizaje Ubicuo y Educación Expandida.  
Aula Aumentada y Escuela Paralela.

## **Unidad 3: Herramientas y Recursos Digitales para la Enseñanza**

Contenidos:

Herramientas Digitales y Recursos Digitales Educativos (definición, funciones, clasificación y modelos de materiales didácticos).

La Web y los programas/aplicaciones orientadas a la gestión del trabajo grupal: Chat, Foros, Blogs, Wikis. Otros recursos colaborativos (Tecnología de Nube). Las Metáforas de Internet en Educación. Redes Sociales. Plataformas Digitales.

## **Unidad 4: Pantallización, convergencia y vecindades virtuales para el aprendizaje**

Contenidos:

El celular, ícono de la convergencia digital.  
Las pantallas y los nuevos vínculos, intercambios y modos de comunicación.  
Nuevas formas de habitar un “espacio diferente”. Nuevas formas de acceso a la información. Nuevas formas de consultar y conocer.

Comunidades Virtuales para el Aprendizaje. Las Redes Sociales. Tecnologías y pedagogías emergentes. Leer y escribir en tiempos de Internet.

## **Bibliografía:**

- Burbules, N. (2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. Encounters, 13, 3-14. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4100463>
- Cassany, D. (2018). Laboratorio Lector. Barcelona: Anagrama.
- Cope, B. (2009). Aprendizaje ubicuo. Barcelona: Emilio Quintana
- De Elorza Feldborg, G. (08 de junio de 2019). Internet y su potencialidad educativa. [Editorial]. La Capital. Recuperado de <https://www.lacapitalmdp.com/internet-y-su-potencialidad-educativa/>
- Educ.ar, Ministerio de Educación de la Nación. (2013). Aulas aumentadas, lo mejor de los dos mundos. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/116227/aulas-aumentadas-lo-mejor-de-los-dos-mundos>
- Efron, G. (2017). Identidades juveniles en las sociedades en red. Entre la telaraña comunicacional y la cinta de Moebius. Clase 20. Diplomatura en Educación, Imágenes y Medios. FLACSO Argentina. 2017

- García Valcárcel, Ana y Luis González Rodero, (2006), “Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC”, Universidad de Salamanca, Segundo Congreso TIC en Educación, Valladolid.
- Jordi, Adell (2004). Internet en Educación. Recuperado 13 octubre, 2020, de [https://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/Comunicacion\\_y\\_Pedagogia\\_def.pdf](https://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/Comunicacion_y_Pedagogia_def.pdf)
- Levis, D. (s.f.). El mundo en sus pantallas. Recuperado de <http://www.untref.edu.ar/documentos/indicadores2010/EI%20mundo%20en%20sus%20pantallas%20Diego%20Levis.pdf>
- Ministerio de Educación. (2006, 28 noviembre). Comunidades virtuales y construcción de conocimientos. Recuperado 27 abril, 2016, de <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/formaciondocente/comunidadesvirtualesyconstrucciondeconocimientos.Php>
- Morduchowicz, R. (2018). Ruidos en la web. Cómo se informan los adolescentes en la era digital. Buenos Aires: Ediciones B
- Perkins, D., Bloberson, T., Salomon, G. (1992). Coparticipando en el conocimiento, la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes. Revista CL & E: Comunicación, lenguaje y educación, 20 (3), 2-9. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=126248>
- Quevedo, L. (2017). Migración digital, cultura y nuevas tecnologías. Clase 17. Diplomatura en Educación, Imágenes y Medios. FLACSO Argentina. 2017
- Sagol. (27 de junio de 2012). El aula aumentada. Archivo de Video. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=j6wZ-o4Yup8&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=j6wZ-o4Yup8&feature=emb_logo)
- Salomon, G. (2001). Cogniciones Distribuidas: Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Serres, M. (2013). Pulgarcita. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica
- Siegel, L. (2008). El mundo a través de una pantalla. Barcelona: Aibana
- Sztajnszrajber, D. (07 de septiembre de 2015). La tecnología nos transforma todo el tiempo en nosotros mismos. La Nación. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/dario-sztajnszrajber-la-tecnologia-nos-transforma-todo-el-tiempo-en-nosotros-mismos-nid1766411>
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2018). Potenciar el aula virtual: el aprendizaje ubicuo como recurso para la innovación. Recuperado 23 diciembre, 2019, de <https://repositorial.cuaed.unam.mx:8443/xmlui/handle/20.500.12579/5112>

## Eje 2: Virtualidad Comunidad y Nuevas Tecnologías

**Formato:** Módulo

**Objetivos:**

- Comprender el fenómeno de la globalización y sus implicancias en la sociedad.
- Abordar los cambios tecnológicos, económicos y socioculturales actuales.
- Conocer la evolución de las Generaciones en el tiempo y sus características.

**Descripción:**

A través del eje 2 se aborda a la globalización y a las importantes transformaciones que implica en la sociedad actual.

Dichos cambios se verifican en las dimensiones tecnológica, económica y sociocultural, la cual nos interesa particularmente dada la rapidez y movilidad de la información y de las personas.

El eje nos permite asimismo reflexionar acerca de la evolución de las Generaciones en el tiempo y su relación con las tecnologías.

## **Unidades del Eje Temático 2**

### **Unidad 1: Globalización y Nuevas Tecnologías (influencia de las tecnologías en nuestra sociedad)**

Contenidos:

Globalización. Mundialización y nuevas tecnologías. Procesos que desencadenan la globalización. El rol del estado, segundo y tercer sector. Procesos asociados a la globalización y sus implicancias.

### **Unidad 2: Generaciones, Tecnología y Sociedad**

Contenidos:

La sociedad global y su multidimensión. Aspectos económico-tecnológicos, ambientales y socioculturales. Las Generaciones en el tiempo: Baby Boomers. Generación X. Millennials. Centennials Nativos, Inmigrantes y Colonos Digitales.

### **Bibliografía:**

- Basalla, G. (1991). La evolución de la tecnología. Editorial Crítica. Barcelona.
- Carneiro, R., J.C. Toscano y T. Díaz (2009), Los desafíos de las tic para el cambio educativo, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura -Fundación Santillana.
- Castells, M. (2001). La galaxia Internet. Barcelona: Plaza & Janés.
- Castells, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid. Alianza Editorial.
- Torres, C. (2007), Globalización y Educación Superior en las Américas. Theomai, núm. 15, , pp. 58-72. Buenos Aires.
- Samers, M. (2002), La inmigración y la hipótesis de la ciudad global: Hacia una agenda de investigación alternativa, Revista de Investigaciones Urbanas y Regionales, N° 26 (2), págs. 389-402.
- Sassen, S. (2006) Territorio, autoridad, derechos. De los ensamblajes medievales a los globales, Buenos Aires/Madrid, Katz Editores.

<b>Eje 3: Estrategias Visuales para la Enseñanza</b>
--

**Formato:** Módulo

**Objetivos:**

- Comprender y poner en valor la importancia del uso de los recursos Web, para favorecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
- Comprender y poner en valor la importancia del uso de los recursos y estrategias visuales, para favorecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

- Identificar las aplicaciones didácticas de cada herramienta y recurso digital visual educativo.
- Conocer y distinguir los requerimientos que demanda la “docencia virtual” con la finalidad de escoger la mejor estrategia de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de recursos visuales.
- Conocer y distinguir los aspectos y elementos a considerar en el diseño, e implementación de situaciones de aprendizaje, apoyadas en el uso de estrategias visuales.

### **Descripción:**

En la actualidad es común observar el uso de tecnología en el aula: el clásico laboratorio de informática, las netbook, el proyector, la conectividad a internet y en algunos casos el uso de dispositivos móviles para que los alumnos puedan interactuar durante las clases. Con el avance de la tecnología y la expansión del uso de Internet, la educación se adaptó a las nuevas tecnologías, dando origen al “aprendizaje electrónico” (e-learning, por sus siglas en inglés), que se define como la combinación de formas de aprendizaje que utilicen tecnología o internet como medio para enseñar a distancia (Georgiev, Georgieva, y Smrikarov, 2004). En los últimos años, el desarrollo de redes de datos ha permitido la conexión, no solo de computadoras personales, notebooks o netbooks, sino de otros dispositivos como, tablets electrónicas y teléfonos inteligentes a la red con la capacidad de acceder a contenidos educativos en cualquier momento y lugar, sin necesidad de encontrarse físicamente en un aula; este fenómeno da origen a una nueva modalidad de aprendizaje a distancia denominado “aprendizaje móvil” (conocido en inglés como m-learning).

Según Ausubel (1983), el aprendizaje significativo se da cuando los contenidos no son incorporados de manera arbitraria, sino que estos deben ser relacionados con alguna imagen o símbolo previamente existente en la estructura cognitiva del estudiante. En el presente eje temático se abordarán estrategias y contenidos en sintonía con el “componente visual” como estrategia docente para conducir situaciones de enseñanza efectivas, poniendo en relieve (y accionando en consecuencia) la abundante evidencia existente en relación al carácter preferencial que poseen los estímulos sensoriales en los seres humanos, donde predominan los estímulos visuales, todo ello sustenta la importancia del abordaje referido al uso de recursos didácticos visuales en el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

### **Unidades del Eje Temático 3**

#### **Unidad 1: Nociones del Uso Didáctico de la Imagen y el Pensamiento Visual**

El lenguaje de las imágenes en la educación. La imagen como instrumento facilitador de comprensión y aprendizaje. El valor motivacional de las imágenes. Criterios para la selección de imágenes con propósitos didácticos. El uso legalmente responsable de las imágenes en el aula  
Técnicas visuales para aprender a aprender: Principales técnicas de estudio. Beneficios de las actividades visuales. Ejemplos  
El pensamiento visual para aprender: Definición. Oportunidades en el aula.

#### **Unidad 2. Estrategias visuales para Enseñar**

Herramientas para la elaboración de materiales digitales I: Generadores de presentaciones. Generadores de libros digitales/e-book, cuadernos.

Herramientas para la elaboración de materiales digitales II: Generadores de mapas conceptuales/mentales digitales. Generadores de Nubes de Palabras. Generadores de Infografías. Generadores de Líneas de Tiempo.

Herramientas para la elaboración de materiales digitales III: Generadores de Historietas y Cómics.

## Bibliografía:

- Abramowski, Ana (2017). El lenguaje de las imágenes y la escuela: ¿es posible enseñar y aprender a mirar?. FLACSO: Tramas - Educación, imágenes y ciudadanía. Recuperado 13 abril, 2020, de <http://tramas.flacso.org.ar/print/43>
- Acuña, Marit (2018). El poder de la Infografía en el aprendizaje. EVIRTUALPLUS Recuperado 13 abril, 2020, de <https://www.evirtualplus.com/infografia-en-el-aprendizaje/>
- Aguilar, M. y Farray, J. (2007): Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación. Las Palmas de Gran Canaria. ULPGC
- Castaño, C. y Romero, R. (2007): Las TIC en los procesos de formación. Nuevos medios, nuevos escenarios para la formación. En Cabero, J. y Romero, R. (coordinadores): Diseño y Producción de TIC para la formación. Barcelona: UOC.
- Cordero, Clara (2019). Pensamiento Visual para Aprender. INSPIRATICS. Recuperado 15 septiembre, 2020, de <https://www.inspiratics.org/es/recursos-educativos/pensamiento-visual-para-aprender>
- Educación 3.0 (2018). Pensamiento visual: pedagogías emergentes para tiempos de confinamiento (IX). Recuperado 23 junio, 2020, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/pensamiento-visual-pedagogias/>
- Elesapiens (2017). Contenidos Educativos: Técnicas visuales para aprender a aprender. Recuperado 23 junio, 2020, de <https://www.elesapiens.com/blog/tecnicas-visuales-para-aprender-a-aprender/>
- Recomendaciones de la UNESCO sobre competencias docentes “Estándares de competencias en TIC Para docentes” 2014.
- Rigo, Daiana (2016). Aprender y Enseñar a través de imágenes. Desafío Educativo. Arte y Sociedad, Revista de investigación de la Universidad de Málaga. Recuperado 15 septiembre, 2020, de <http://asri.eumed.net/6/educacion-imagenes.html>
- Salomon, Fran (2016). Qué es el pensamiento visual. Recuperado 23 junio, 2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=IFdZGtQcjPw>
- Sánchez Benitez, Gema (2009). El uso de las imágenes en la clase E/LE para el desarrollo de la expresión oral y escrita”, Revista Suplementos marcoELE, n°8 (2009), pp. 1-17. Recuperado 23 junio, 2020, de [https://marcoele.com/descargas/china/g.sanchez\\_imagenes.pdf](https://marcoele.com/descargas/china/g.sanchez_imagenes.pdf)

### Eje 4: Estrategias Audiovisuales para la Enseñanza

**Formato:** Módulo

**Objetivo:**

- Reflexionar sobre el lenguaje audiovisual y su presencia en la cultura y la escuela.
- Conocer las características del lenguaje audiovisual y su potencial educativo en el aula.
- Conocer servicios de alojamiento de videos y sus prestaciones.
- Conocer los diferentes aspectos que se deben tener en cuenta para desarrollar una clase con el uso de videos y podcast

## **Descripción:**

En una sociedad enriquecida por una multiplicidad de estímulos, lenguajes y pantallas, la información tiene una diversidad de formas de llegar a nosotros. Pero, ¿es posible integrar a la escuela estas nuevas formas de comunicarnos e interactuar con la información?

Todos estos nuevos saberes cuestionan nuestras prácticas, pues comenzamos a percibir que la información nos llega de un modo distinto al que estábamos acostumbrados décadas atrás.

Aprender a resignificar mensajes audiovisuales y, además, ser productores de este tipo de mensajes requiere el desarrollo de destrezas y capacidades que la escuela no contemplaba en sus diseños curriculares. Sin embargo, los requerimientos del nuevo siglo están directamente relacionados con el mundo de la comunicación y con la capacidad de identificar, clasificar, seleccionar, interpretar, procesar y producir información.

Frente a este panorama en el que la multiplicidad de información y el despliegue de pantallas nos acercan contenidos a gran velocidad, parece indispensable desarrollar estrategias dirigidas a decodificar toda esta información, transformarla y, de este modo, recrear significados que nos sirvan para la vida diaria. Así, la creatividad en el aula deviene un elemento relevante que se debe tener en cuenta. Por eso, este módulo propone un espacio de despertar creativo para convertirnos de consumidores en productores, creadores de contenido audiovisual.

## **Unidades del Eje 4**

### **Unidad 1: Nociones del Uso Didáctico del componente Audiovisual**

El audiovisual: un nuevo lenguaje y un nuevo método para la educación. El uso de los contenidos audiovisuales en la enseñanza.

El currículo y la alfabetización audiovisual. Competencias audiovisuales (nociones).

El uso legalmente responsable del audiovisual en el aula

### **Unidad 2: Los Videos como Instrumento Educativo**

Herramientas para la generación de videos. Elaboración y edición de videos educativos. Tipos, características y funciones del video. Orientaciones para el uso didáctico del video.

Ventajas y desventajas del video en la educación. El video en el aula.

### **Unidad N°3: Recursos digitales para crear audios**

Herramientas para la grabación de audios. Elaboración y edición de audios. Podcast: definición, tipos, contenido, uso educativo del podcast.

Funciones, ventajas y desventajas del audio en la educación.

Diseño didáctico del audio.

## **Bibliografía**

- CRESPO, Karina (2011), Audiovisuales 2.0. CITEP. UBA. Disponible en: <http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/cursoaudiovisuales-citepuba> (última consulta: 19/12/2020).
- ----- (2011), "Docentes y alumnos protagonistas del aprendizaje colaborativo en el modelo 1 a1", Educ.ar. Disponible en: <http://portal.educ.ar/debates/eid/webcreatividad/docentes-yalumnos-protagonist.php> (última consulta: 19/12/2020).

- ----- (2007), “Cómo se usa y para qué sirve YouTube”, Educ.ar. Disponible en: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/formaciondocente/como-se-usa-y-para-que-sirve-youtube.php> (última consulta: 19/12/2020).
- MARQUÉS GRAELLS, Pere (2010), Introducción al lenguaje audiovisual. Disponible en: <http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm> (última consulta: 19/12/2020).
- ——— (2000) “La alfabetización audiovisual. Introducción al lenguaje audiovisual”, Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación UAB. Última revisión 31 de enero de 2012. Disponible en: <http://www.peremarques.net/alfaaudi.htm> (última consulta: 19/12/2020).
- ——— (1995), Introducción al lenguaje audiovisual. Última actualización: 9 de junio de 2003. Disponible en: [http://www.perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpmlenguaje\\_audiovisual.pdf](http://www.perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpmlenguaje_audiovisual.pdf) (última consulta: 19/12/2020).
- MARTÍNEZ-Salanova SÁNCHEZ, Enrique (s/f), “El guion y sus tipos”, Cine y Educación. Disponible en: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionquees.htm> (última consulta: 19/12/2020).
- ROSSARO, Ana Laura (2010), Educación 2.0: Las TIC y el nuevo paradigma educativo. Disponible en: <http://www.slideshare.net/anarossaro/educacion-20-las-tics-y-el-nuevo-paradigma-educativo> (última consulta: 19/12/2012).
- SIERRA, G. Producción audiovisual (s/f), Colección fascículos digitales: Competencias TIC, Conectar Igualdad. Disponible en: [http://competenciatic.educ.ar/produccion\\_audiovisual.html](http://competenciatic.educ.ar/produccion_audiovisual.html) (última consulta: 19/12/2020).
- Cabero, J. (2007). Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. Madrid: McGrawHill.
- Castaño, C. y Romero, R. (2007): Las TIC en los procesos de formación.
- Nuevos medios, nuevos escenarios para la formación. En Cabero, J. y Romero, R. (coordinadores): Diseño y Producción de TIC para la formación. Barcelona: UOC.
- Perspectivas 2015 El uso del audiovisual en las aulas. AulaPlaneta. Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: [https://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/09/Dossier\\_Perspectivas\\_IV\\_2015\\_100dpi.pdf](https://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/09/Dossier_Perspectivas_IV_2015_100dpi.pdf)

#### Eje 5: Diseño y Didáctica de un AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje)

**Formato:** Módulo

**Objetivos:**

- Conocer los conceptos más relevantes inherentes a los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).
- Conocer y distinguir los aspectos y elementos a considerar en el diseño, la planificación y la implementación de situaciones de aprendizajes, apoyadas en un AVA.

**Descripción:**

Este espacio plantea un abordaje que involucra nociones, conceptos y potencialidades del ámbito de los escenarios virtuales para la enseñanza, procurando ofrecer herramientas, recomendaciones y conocimientos que brindan al docente la habilidad de diseñar y conducir experiencias educativas apoyadas en la virtualidad con valor educativo.

La enseñanza en Ambientes Virtuales de Aprendizaje supone un cambio y adecuación de las estrategias y técnicas desplegadas en el aula “convencional” bajo la “presencialidad clásica”, amerita además una recreación en la mirada sobre cómo enseñar, con un replanteo en aspectos fundamentales como el del rol docente, la comunicación en el aula y las competencias por lograr. En sintonía con todo ello se inscribe el presente eje temático.

## Unidades del Eje Temático 5

### Unidad 1: Generalidades conceptuales y terminológicas del campo virtual/digital

E learning. B learning. Interactividad. Asincronicidad. Tiempo Real o Sincronicidad. Deslocalización. Insignias Digitales.

### Unidad 2. Componentes, características y diseño de un AVA

Características de los AVA. Beneficios y desventajas del AVA. Comunicación afectiva y efectiva en los AVA.

Criterios para el diseño de un AVA. Contenido didáctico. Formas de virtualizar contenidos. Elaboración de material didáctico digitalizado. El Trabajo Cooperativo en los AVA.

### Unidad 3. Planificación y Didáctica de un AVA

El estudiante “on line”. El estudiante en Ambientes Virtuales.

Rol, funciones y previsión de la acción docente en un AVA. Tutor y tutoría virtual. Dimensiones pedagógicas de la tecnología aplicada a la enseñanza en entornos virtuales. Modelos de enseñanza y estrategias para un AVA.

### Bibliografía:

- Area, MaAdams Pérez Concepción (22 marzo, 2020) 10 Consejos de planificación y desarrollo de un Aula Virtual. Gobierno de Canarias. Recuperado 15 julio, 2020, de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofestenerifesur/2020/03/22/10-consejos-de-planificacion-y-desarrollo-de-un-aula-virtual/>
- nuel & Adell, Jordi. (2009). E-Learning: enseñar y aprender en espacios virtuales.
- Busón, Carlos, Diseño de interfaces centrados en los usuarios y su aplicación en el diseño de materiales online, Recuperado el 25 octubre, 2017, de <http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/internet/ponenciaCIVE2002.htm#rtres%22>
- Cátedra Unesco EAD. Informe “El estudiante a distancia” 2014
- García Aretio, L. (2013). Fundamento y Componentes de la Educación a Distancia. RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia, 2(2)
- Instituto Nacional de Formación Docente (25 junio, 2018) ¿Qué es un aula virtual? Usos posibles. Recuperado el 15 julio, 2020, de <https://red.infed.edu.ar/que-es-un-aula-virtual-usos-posibles/>
- Mena, Marta (2015). El diseño de proyectos de educación a distancia. Ed La cruzja.
- Unesco (1 de abril de 2020). Aprendiendo en casa: educación a distancia para todos. Recuperado el 06 agosto, 2020, de <https://es.unesco.org/news/aprendiendo-casa-educacion-distancia-todos>

Taller Integrador Final
-------------------------

**Formato:** Taller

**Objetivos:**

- Diseñar y conducir una situación de enseñanza apoyada en las TAC, que facilite el aprendizaje en estudiantes de los diferentes niveles del Sistema Educativo.
- Ejecutar una propuesta innovadora que involucre la virtualización de dinámicas de aula, para favorecer el aprendizaje.

### **Descripción:**

El presente taller retoma de manera “semi asistida” todo lo abordado durante la cursada del Postítulo, poniendo en relieve los aspectos más relevantes de los ejes temáticos desarrollados, buscando efectivizar una propuesta concreta de realización tangible, que involucre el diseño y la puesta en marcha de situaciones y experiencias de enseñanza que pongan en el centro “lo educativo” y la didáctica de los recursos y entornos virtuales, como tecnologías del aprendizaje y el conocimiento.

Lo anteriormente descrito involucrará el diseño de un Libro Digital que condense los aspectos más relevantes de toda la cursada, y la elaboración de una Ficha de Virtualización de Clase que plantee la planeación y puesta en marcha de una experiencia de aprendizaje con tecnologías

### **Contenidos:**

- Síntesis aspectos relevantes Eje “Introducción y Fundamentos de las TAC”
- Síntesis aspectos relevantes Eje “Virtualidad, Comunidad y Nuevas Tecnología”
- Síntesis aspectos relevantes Eje “Estrategias Visuales para la Enseñanza”
- Síntesis aspectos relevantes Eje “Estrategias Audiovisuales para la Enseñanz”
- Síntesis aspectos relevantes Eje “Diseño y Didáctica de un AVA”

### **Bibliografía:**

- Ficha de Virtualización
- InspiraTIC. Libros Digitales en las aulas. Recuperado el 15 octubre, 2020, de <https://www.inspiratic.org/es/recursos-educativos/libros-digitales-en-las-aulas-compatibles-con-el-papel>
- López García J.C. (01 diciembre, 2012) Los libros digitales en la educación. Recuperado 23 agosto, 2020, de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/LibroDigital>
- Material bibliográfico y audiovisual aportado en cada Eje Temático.

### **Características de las evaluaciones y del Trabajo Final de acreditación.**

#### **Evaluación.**

La evaluación de cada eje temático involucrará la realización y aprobación de dos (2) trabajos o exámenes parciales (con ello se alcanza la REGULARIDAD del eje), y la realización y aprobación de un Trabajo Final del Eje (con el que se ACREDITA el espacio).

Cada uno de ellos (parciales y final) podrá plantear una realización individual y/o grupal, pudiendo además ser desarrollados de manera escrita u oral (según criterio del docente).

La escala de calificaciones será la establecida para el Nivel Superior, presente en el Reglamento de Postítulos Institucional y en concordancia con la normativa específica vigente.

## **Acreditación Final del Postítulo**

Para aprobar el Postítulo el cursante deberá:

1. Haber regularizado y aprobado el Taller Introductorio y los 5 Ejes Temáticos en el orden que establece la “Tabla de Secuenciación de Abordaje” anteriormente consignada.
2. Haber desarrollado y aprobado el Taller de Integración Final.
3. Realizar un Coloquio Final de manera INDIVIDUAL ante el Equipo de Docentes del Postítulo y otros Docentes y/o Especialistas que pudieran ser convocados.

El Taller de Integración Final requerirá la realización de una Producción que involucra la elaboración de un Libro Digital de Integración de temas/saberes y de una Ficha de Virtualización de Clase (de forma individual o grupal), aprobada dicha producción se estará en condiciones de acceder a la instancia de coloquio (Evaluación Final INDIVIDUAL) que demandará el análisis y reflexión del proceso, así como el desarrollo de temas/conceptos/enfoques puntuales de cada eje. La calificación final será cuantitativa, y surgirá del promedio de la calificación numérica lograda en el Libro Digital de Integración y de la obtenida en el Coloquio.

## **Modalidad Dirección/Coordinación Académica**

La dirección académica del postítulo estará a cargo de la Coordinadora de Carreras de Postítulo Institucional, designada de acuerdo con la normativa jurisdiccional e institucional correspondiente, quien además recibe la colaboración de la “Referente del Postítulo en TAC”.

La Coordinadora, en colaboración con la Referente, deberá cumplir con las funciones asignadas para su rol por la normativa vigente, pero especialmente tendrá que:

- Ejercer tareas de supervisión académica de los espacios curriculares con conocimiento del Jefe del Departamento de Formación Continua y el Equipo Directivo, especialmente en lo que respecta a la evaluación sistemática de la calidad de la enseñanza del postítulo.
- Informar sobre el desarrollo académico de la propuesta.
- Orientar, asesorar y acompañar al equipo docente en sus tareas específicas, promoviendo el trabajo en equipo.
- Promover y gestar convenios de cooperación con otras instituciones (universidad, escuelas de la zona, municipio, etc) beneficiosos para el desarrollo del postítulo.

Coordinadora General: Prof. Lic. Vanesa Bessone. La Institución cuenta con una coordinadora de Postítulos especializada en el Área de Ciencias de la Educación, con vasta experiencia en la coordinación de carreras de postítulos, capacitaciones y en funciones del Servicio de Orientación del Nivel Secundario.

Referente del Postítulo: Prof. Esp. Marisol Martínez. La Referente cuenta con sólida experiencia en el área de la Tecnología de la Información y la Comunicación asociada al ámbito educativo, es Profesora de Tecnología y Analista de Sistema, posee certificación pedagógica para Profesionales y Técnicos, contando con múltiples postitulaciones en TIC Educación. Se desempeña como docente de espacios ligados a la Informática Educativa y las TIC en el Nivel Secundario y Superior desde hace más de 25 años, con vasta experiencia en el aula y en los Laboratorios de Informática Educativa. En cuanto a la experiencia en funciones asociadas a la coordinación/orientación académica, se ha desempeñado anteriormente como Referente del Postítulo en TIC de la Institución.

## **Procedimientos de evaluación institucional de la implementación de la propuesta**

La evaluación de la implementación de la propuesta se realizará a partir de la convergencia de miradas de los diferentes actores involucrados.

A través de dispositivos de consulta que abarque a cursantes, docentes, instituciones vinculadas, coordinadores y referentes, se desplegarán “encuestas de satisfacción académica” y entrevistas para contar con un amplio abanico de pareceres, datos e información que retroalimente al postítulo y ponga en clave los resultados obtenidos, así como el proceso y trayectoria de la propuesta.

Las acciones, instrumentos y dispositivos que se pongan en marcha a instancias de retroalimentar la implementación del Postítulo procura la toma de conciencia y la toma de decisiones tendientes a adecuar su ejecución tanto sobre la propia marcha como en el inicio de la nueva cohorte.

### **Convenios:**

Se pensarán y procurarán convenios con instituciones educativas que posibiliten el enriquecimiento de la propuesta, de esta forma serán posible los acuerdos que permitan a los docentes cursantes desarrollar y aplicar sus proyectos o producciones finales y parciales del Postítulo en Escuelas y Colegios donde se desempeñan, pudiendo además ser las mismas las que abastezcan de datos e información relevante las indagaciones/investigaciones que planteen los diferentes ejes temáticos.

Las Escuelas Asociadas, así como el Profesorado de Informática de la propia institución, serán también potenciales espacios de acuerdos para dinámicas articuladas que busquen facilitar procesos de interacción fortalecidos desde la propia práctica.