



FaCENA - UNNE



UNNE

CURSO DE POSGRADO - RES. N° 0508/23

TECNOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA

INFORMACIÓN AMPLIADA

Tipo de actividad: Curso de posgrado.

Denominación: Tecnologías para la enseñanza.

Destinatarios: Profesionales con título de grado vinculados con la Informática y graduados/as de otras carreras interesados/as en la temática. Los/as cursantes deberán contar con equipamiento informático y conectividad para realizar las actividades en la plataforma virtual.

Carga horaria: 45 horas.

Fecha de inicio y finalización del curso: 11 de agosto al 23 de septiembre del 2023.

Inscripción: Abierta hasta el 4 de agosto del 2023.

Cupos: Mínimo 10 personas – Máximo 20 personas

Modalidad: Virtual.

Aranceles: \$14.000 o dos cuotas de \$7.000.

Fundamentación

La introducción generalizada de las TIC en la mayor parte de las actividades de nuestra vida ha generado cambios significativos en los modos de trabajar, de relacionarnos, y en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, tanto formal como no formal. Aunque estos cambios se vienen produciendo en distinta medida desde hace más de 40 años, la pandemia por COVID19 aumentó exponencialmente esta relación con las tecnologías. El mundo entero fue testigo de que la continuidad educativa dependió de ellas, de los docentes y los estudiantes para resolver la emergencia con los recursos disponibles.

El desarrollo actual de la tecnología digital da pie a una transformación digital más profunda y genera innovaciones a partir de nuevos requerimientos y apropiaciones de los usuarios.

Las tecnologías aplicadas a la enseñanza y el aprendizaje ya no se reducen a la opción de educación a distancia o a la utilización de medios de comunicación en las instituciones educativas,

sino que se visibilizó la infinidad de posibilidades de uso y de dimensiones de análisis. Las prácticas educativas en pandemia, también obligaron a reconfigurar el rol de docentes y estudiantes a partir del uso de tecnologías.

Las Universidades están trabajando en revisar sus prácticas habituales y buscar las mejores decisiones en materia de educación superior en escenarios combinados aludiendo a las diferentes prácticas que se están desarrollando actualmente o que podrían implementarse a futuro.

Este curso plantea la intersección de la tecnología de la información y la educación. Se trata de un campo en el cual se combinan conocimientos de la informática, pedagogía y didáctica para desarrollar soluciones tecnológicas innovadoras que mejoren la educación. Por lo tanto, la propuesta busca aplicar tecnología para mejorar el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

En este marco, es central que los /as profesionales de la tecnología de la información, no sólo tengan conocimientos específicos de informática, sino que comprendan los diferentes modelos del campo de las tecnologías digitales aplicadas en contextos educativos formales y no formales para que sus desarrollos sean usables, accesibles y apropiables.

Objetivos generales

Que los estudiantes logren:

- Comprender los diferentes paradigmas / modelos del campo de las tecnologías digitales aplicadas a la educación.
- Analizar críticamente la contribución de las aplicaciones y herramientas TIC en la construcción de ambientes para la educación formal y no formal.

Objetivos particulares

Que los estudiantes sean capaces de:

- Reconocer las particularidades de las distintas “modalidades de enseñanza”.
- Caracterizar la educación mediada por tecnologías digitales.
- Reconocer los conceptos de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA)
- Analizar las características de los entornos que soportan MOOC (Masive open on-line courses)

- Reconocer diferentes paradigmas de interacción persona-ordenador y sus posibilidades para el escenario educativo.
- Reconocer el concepto de analíticas de aprendizaje relacionadas a los EVEA.
- Analizar criterios de usabilidad, accesibilidad y calidad para desarrollos educativos en línea.
- Analizar el desarrollo de aplicaciones educativas basadas en gamificación.
- Analizar propuestas de realidad aumentada y los simuladores para educación.
- Analizar las posibilidades de la Inteligencia Artificial Generativa para la enseñanza y el aprendizaje.

Contenidos

- Módulo 1: Modalidades educativas con mediación tecnológica. Plataformas, ambientes y entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Redefinición de roles en los ambientes virtuales de enseñanza y aprendizaje. MOOC (Massive Online Open Courses) y COOL (Collaborative Online Open Courses). Autonomía, competencia y colaboración: análisis de experiencias.
- Módulo 2: La experiencia de usuario y las implicancias de la metodología de trabajo de diseño centrado en el usuario. Modelos de generación de materiales digitales para el proceso educativo.
- Módulo 3: Interfaces digitales y narrativas transmedia. Gamificación y desarrollo de aplicaciones educativas. Realidad aumentada. IA Generativa aplicada a contextos educativos.
- Módulo 4: Analíticas de aprendizaje. Usabilidad, accesibilidad y calidad de los recursos educativos digitales.

Metodología de enseñanza

En consonancia con la metodología de enseñanza, se realizan actividades presenciales y virtuales. Las instancias asincrónicas estarán orientadas al estudio autónomo que quedará reflejado en actividades individuales y colaborativas en el aula virtual del curso (foros, muros colaborativos, glosarios, cuestionarios). Las sesiones sincrónicas recuperarán producciones y debates para profundizar el conocimiento (anclajes conceptuales) bajo la conducción del equipo docente. Además, se propondrá el intercambio sobre tópicos fundamentales del programa del curso y atención a consultas. Las instancias presenciales se orientarán al trabajo de taller, la

presentación de avances en los proyectos particulares de los y las cursantes, co-evaluación y heteroevaluación de las producciones aprovechando al máximo la integración de la presencialidad y la virtualidad.

Los estudiantes contarán en el aula virtual con una guía didáctica semanal en la cual se indican los temas a abordar, las actividades (individuales o en pequeños grupos) y la bibliografía. Asimismo, se dispondrán de espacios asincrónicos para el seguimiento tutorial a través de foros y mensajería interna y sincrónica programados a través de herramientas como Slack.

Se realizarán lecturas reflexivas, identificación y estudio de experiencias, analíticas de aprendizaje y elaboración de ideas de proyecto centrados en la aplicación de tecnologías a procesos educativos. En cada instancia, los y las participantes deberán fundamentar sus observaciones y conclusiones en el aparato conceptual desarrollado en el curso.

Para la aprobación del curso será necesario completar y/o participar de al menos un 80% de las actividades previstas (sean presenciales o virtuales) y aprobar el trabajo final establecido en cada caso.

Se realizará una evaluación del proceso a través de la participación y/o realización de las distintas actividades (sean presenciales o domiciliarias) y la realización de un trabajo final que se evaluará por medio de una rúbrica y que incluirá la evaluación de la participación individual y grupal.

Instancias de evaluación y aprobación

Se planteará una evaluación en proceso con la entrega de trabajos prácticos de ser posible vinculados a la actividad profesional de los participantes en el curso. Se realizarán dos foros de discusión, uno vinculado a la auditoría y otro al peritaje.

Requisitos de aprobación del curso

- Resolución y aprobación del 80% de las actividades prácticas dispuestas en el aula virtual.
- Aprobación del Trabajo Integrador.

Equipo Docente

- Prof. Responsable: Alejandro Héctor Gonzalez Príncipe. Analista en Computación. Lic. en Informática. Especialista en docencia universitaria. Mgter. Universidad de Procedencia: UNLP.
- Prof. Adjunto: Norma Beatriz Castro Chans. Lic. Comunicación Social (UNNE). Mgter. Cs. Sociales y Humanidades (UNQ) Universidad de procedencia: UNNE
- Prof. Lucas Lucas Kucuk. Profesor Universitario en Informática (G. Dachary). Mgter. en Tecnologías de la Información (UNaM). Universidad de procedencia: UNaM.
- Coordinación: Mgter. Gladys Dapozo.(UNNE)

Bibliografía básica

- Allanwood, G., & Beare, P. (2015). Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios. Parramón Paidotribo.
- Cabero-Almenara, J., y Palacios-Rodríguez, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(2), pp. 169-188
- Chan Núñez, M.E (2016) La virtualización de la educación superior en América Latina: entre tendencias y paradigmas. RED-Revista de Educación a Distancia. Núm. 48. Art. 30-Ene-2016 DOI: 10.6018/red/48/1 <http://www.um.es/ead/red/48/chan.pdf>
- Duart, J. M., Roig-Vila, R., Mengual-Andrés, S. y Maseda Durán, M.-A. (2017). La calidad pedagógica de los MOOC a partir de la revisión sistemática de las publicaciones JCR y Scopus (2013-2015). Revista Española de Pedagogía, 75 (266), 29-46. doi: 10.22550/REP75-1-2017-02
- - García-Peñalvo, F. J. (2023). La percepción de la Inteligencia Artificial en contextos educativos tras el lanzamiento de ChatGPT: disrupción o pánico. Education in the Knowledge Society (EKS), 24, e31279-e31279. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/31279>
- Gonzalez A., Vallejo A. (2023). La aplicación de la inteligencia artificial en la educación: una reflexión crítica sobre su potencial transformador. Blog de AULA CAVILA. <https://acortar.link/NrCKo3>
- - Gonzalez A., Olaizola E. Peralta M. (2020) Experiencia COOL Cavila: implementación piloto y nuevos desafíos. Accesible desde: <https://www.ead.unlp.edu.ar/blog/experiencia-cool-cavila-implementacion-piloto-y-nuevos-desafios/>

- Gros, B. (2016). Retos y tendencias sobre el futuro de la investigación acerca del aprendizaje con tecnologías digitales. RED. Revista de Educación a Distancia. 50(10). Consultado el (31/08/2020) en <http://www.um.es/ead/red/50>
- Hu, Y., Lo, C. & Shih, S. (2014). Developing early warning systems to predict students online learning performance. Computers in Human Behavior, 36, 469–478.
- Hünicken L.A., Gonzalez A.H.(2020) Gamificación y Aprendizaje Adaptativo en la enseñanza de la asignatura Algoritmos y Estructuras de Datos – Lic. en Sistemas UNRN. Congreso internacional de Tecnología en Educación y Educación en Tecnologías (TEYET 2020), Neuquén
- Lion, C. (Comp.) (2020) Aprendizaje y Tecnologías. Habilidades del presente, proyecciones de futuro. Buenos Aires, Noveduc.
- Manresa-Yee, C.; Abásolo, M.J.; Mas Sansó, R.; Vénere, M. (2011) Realidad Virtual, Realidad Aumentada e Interfaces Basadas en Visión. XV Escuela Internacional de Informática, XVII Congreso Argentino de Ciencia de la Computación CACIC 2011. Editorial EDULP, ISBN 978-950-34-0765-3
- Interrante, V., Hollerer, T., y Lecuyer, A. (2018). Virtual and augmented reality. IEEE Computer Graphics and Applications, 38(2), 28-30.
- Núñez, MEC, Oliva, G., Varela, GA, & Navarro, PML COOL: un entorno para la educación colaborativa, abierta y masiva. a los usos de las tecnologías para el aprendizaje: 2015 , 25.
- Ocón Galilea, R. (S/F). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. Revista electrónica de educación, (187). Universidad Complutense de Madrid. Fecha de consulta 25/07/2020. Disponible en: <https://bit.ly/3akuw1m>
- Peddie, J. (2017). Augmented reality: Where we will all live. Springer.
- Albert Sangrà (coord.) (2021) Decálogo para la mejora de la docencia online:Propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos. Barcelona: UOC. Disponible en: http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/136383/x05_9788491807759_indice?1627677289624
- Scolari, C., Lugo Rodríguez., Masanet, M.J. (2019): “Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes”. Revista Latina de Comunicación Social, 74, pp. 116 a 132. <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07es.html>

- Vallejo A., González A. (2020). “Un enfoque cuantitativo: métricas de aprendizaje en Moodle”. Material de clase.
- Varios (2020). Documentación de Moodle. Última revisión de publicación 22 de mayo de 2020, a las 13:01. https://docs.moodle.org/39/en/Main_page
- <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/31279>
- Complementaria:
- Chan Nuñez, M.E. (2006) Investigación de la educación virtual. Un ejercicio de construcción metodológica. Guadalajara (México): Universidad de Guadalajara.
- Chan Nuñez, M.E. (2016) Educación y cultura en ambientes virtuales. Guadalajara (México): Universidad de Guadalajara.
- García, M., & Neira, R. H. (2017). Análisis para la gamificación de un curso de formación profesional. IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa, (26), 46-60.
- Gros Salvat, Begoña. (2008) Aprendizajes, conexiones y artefactos. La producción colaborativa del conocimiento. Barcelona: Gedisa.
- Long, P. y Siemens, G. (2011). Penetrating the Fog: Analytics in Learning and Education. Recuperado de <https://bit.ly/2UvNXuA>.
- Scolari, C. (2013). Narrativa transmedia – donde todos los medios cuentan. Barcelona: Deusdo.
- Sabulsky, G. (2019). Analíticas de aprendizaje para mejorar la enseñanza y el seguimiento a través de entornos virtuales. Revista Iberoamericana de Educación, 80, 1, 13-29.
- Scolari, C (2023) .ChatpGPT: del Test de Turing al Test de Baricco. Hipermediaciones . 1 de abril de 2023. https://hipermediaciones.com/2023/04/01/baricco-turing-chatgpt/?utm_source=pocket_saves