



FaCENA - UNNE



UNNE

CURSO DE POSGRADO

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: 8 de agosto al 19 de septiembre de 2024.

Inscripción: Abierta hasta el 2 de agosto del 2024.

Cupos: Mínimo 15 personas – Máximo 50 personas (modalidad presencial)

Modalidad: Virtual.

Aranceles:

- Arancel General de \$40.000
- Docentes de la UNNE \$35.000
- Docentes y estudiantes de posgrado de FaCENA \$30.000

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:

- Caracterizar las alternativas que ofrece la educación mediada por tecnologías digitales para el desarrollo de propuestas de educación formal y no formal.

- Identificar las particularidades de distintas interfaces de enseñanza, el lugar de los usuarios y los modelos educativos que subyacen a ellos.
- Analizar las posibilidades que ofrecen la realidad aumentada, el metaverso y la Inteligencia Artificial Generativa para el desarrollo de propuestas educativas innovadoras.

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: Interfaces educativas digitales. Modelos de generación de materiales digitales para el proceso educativo. Tecnologías/narrativas transmedia. Perspectiva de usuario.
- Módulo 3: Realidad aumentada. Metaverso. Roles de los participantes, recorrido de espacios áulicos virtuales 3D.
- Módulo 4: Inteligencia artificial generativa aplicada a contextos educativos. Generación de materiales educativos digitales con prompts. Revisión de IA generativa para generación de recursos educativos.

Metodología de enseñanza

En consonancia con la metodología de enseñanza, se realizan actividades presenciales remotas y de estudio autónomo.

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, análisis de casos o experiencias y atención a consultas. 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). Además se plantean actividades de co-evaluación.

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.

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.

Instancias de evaluación y aprobación

Para la aprobación del curso será necesario completar y/o participar de al menos un 80% de las actividades parciales previstas en el aula virtual. Las actividades consistirán en producciones individuales y grupales que irán escalando en nivel de complejidad y serán la base del trabajo final integrador.

Se realizará una evaluación del proceso a través de la participación y/o realización de las distintas actividades 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.

Requisitos de aprobación del curso

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

Aprobación del Trabajo Integrador.

Para la emisión del certificado de aprobación del curso el estudiante debe cumplir con el pago de la totalidad del arancel estipulado.

Equipo Docente

Prof. Responsable: Alejandro Héctor Gonzalez Príncipe. Analista en Computación. Lic. En Informática. Especialista en docencia universitaria. Mgter.en Informática. Universidad de Procedencia: UNLP.

Prof. Adjunta: Norma Beatriz Castro Chans. Lic. Comunicación Social (UNNE). Especialista en Comunicación Digital (UNLP) Mgter. Cs. Sociales y Humanidades (UNQ) Universidad de procedencia: UNNE

Docentes Colaboradores:

- Lucas Gabriel Kucuk. Profesor Universitario en Informática (G. Dachary). Mgter. En Tecnologías de la Información (UNaM).
- Claudio Javier Jaime. Diseñador Gráfico. (Universidad Abierta Interamericana - UAI).

Coordinación: Mgter. Gladys Dapozo. (UNNE)

Bibliografía básica

- 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. Artic.1. 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
- Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. methaodos. revista de ciencias sociales, 11(2), 15.
- García-Peñalvo, F. J., Llorens-Largo, F., & Vidal, J. (2024). La nueva realidad de la educación ante los avances de la inteligencia artificial generativa. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 27(1), 9-39. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331475280001/331475280001.pdf>
- 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>
- Alejandro Héctor González (2022). Materiales digitales en tiempos de hibridación. Boletín Aula Cavila (unlp.edu.ar) <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/boletinaulacavila/2022/10/24/materiales-digitales-entiemposde-hibridacion/>

- 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-ynuevosdesafios/>
- Gonzalez, A. (2022) Horizontes para la reconfiguración de la enseñanza. En: Boletín Aula Cavila, Febrero 2023. <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/boletinaulacavila/2022/06/27/horizontes-para-lareconfiguracionde-la-ensenanza/>
- 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.
- Lion, C. (Comp.) (2020) Aprendizaje y Tecnologías. Habilidades del presente, proyecciones de futuro. Buenos Aires, Noveduc.
- Lion, C. (coord.) (2023) Repensar la educación híbrida después de la pandemia. IIPEUNESCO.
- Marroco, M.C. (2023) Narrativa transmedia. Estrategias para contar historias en múltiples plataformas. Sb Editorial.
- Minguell, M. (2002) Interactividad e interacción. En: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, Vol. 1, N°1, pp. 23 a 32. <https://relatec.unex.es/index.php/relatec/article/view/2/1>
- 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.
- 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. (2018) Las Leyes de la Interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología. Gedisa. Scolari, C. (2022) La guerra de plataformas: Del papiro al metaverso. Anagrama.
- 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>
- Varios (2020). Documentación de Moodle. https://docs.moodle.org/39/en/Main_page
- <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/31279>
- Zangara, M. A. (2018). Interacción e interactividad en el trabajo colaborativo mediado por tecnología informática. Metodología de seguimiento en escenarios educativos. [Tesis de doctorado no publicada] Universidad Nacional de la Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/67175>
- Zangara, M. A. y Sanz, C. (2012) Aproximaciones al concepto de interactividad educativa. En: Anales de JAUTI 2012: I Jornadas Iberoamericanas de Difusión y Capacitación sobre Aplicaciones y Usabilidad de la Televisión Digital Interactiva. Universidad Nacional de La Plata, 2013. <https://libros.unlp.edu.ar/index.php/unlp/catalog/view/299/281/897-1>

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.
- 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-turingchatgpt/?utm_source=pocket_saves