



**República Argentina – Universidad Nacional de Moreno**  
“2022 – Las Malvinas son argentinas”

**Rectorado**

**Resolución**

**Número:** UNM-R 71/22

**Referencia:** Anexo

---

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO**

**Asignatura: SEMINARIO-TALLER: “TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA” (5218)**

**Carrera:** ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N° 528/19<sup>1</sup>)<sup>2</sup>

**Carga Horaria:** 40 (cuarenta) horas

**Vigencia:** A partir del 2° semestre del 2022

**Clases:** 8 (OCHO)

**Régimen:** Regularidad

**Responsable de la asignatura:** SANTOS, Alejandra Carina

**Programa elaborado por:** SANTOS, Alejandra Carina

**FUNDAMENTACIÓN:**

Desde los últimos años, cada vez más vertiginosamente, se suceden cambios tecnológicos digitales, que impactan el día a día de los ciudadanos y que, por supuesto, tienen su correlato en profundos cambios sociales. Es imprescindible pensar, entonces, cómo estos avances impactan en las maneras de enseñar y aprender.

En general, los análisis sobre de qué manera la revolución tecnológica resignifica la relación entre la sociedad, la cultura, la educación y las tecnologías ha sido enfocado desde la política educativa en los niveles obligatorios de la educación en Argentina: inicial, primaria y secundaria. Sin embargo, pareciera que la educación superior, particularmente la universitaria, se mantuviera de alguna manera al margen del impacto de tal revolución tecnológica. Sí se observa el tratamiento de estos temas en aquellas propuestas académicas enfocadas en la formación de educadores o, en el tema particular de la educación a distancia mediada por tecnologías, conocida como e-learning. Esto último, impulsado de alguna manera por decisiones de coyuntura política como, por poner un caso, la obligatoriedad de las universidades públicas argentinas de diseñar su sistema institucional de educación a distancia (SIED)

Sin embargo, jamás se produjeron tantas innovaciones disruptivas en tan corto período de tiempo como ahora en la sociedad digital. Nos movemos en un mundo líquido, flexible y voluble, que Bauman contrapone al tiempo sólido, estable, repetitivo y lleno de certezas al que estábamos acostumbrados. Por su parte, se hace necesario invertir en capital humano con

---

<sup>1</sup> y su modificatoria UNM-R N° 122/20.

<sup>2</sup> Reconocimiento oficial provisorio y validez nacional otorgado por Resolución APN-ME N°926/22.

el fin de que los trabajadores adquieran las nuevas competencias que va a demandar el mercado laboral (García Areito, 2019).

El sistema universitario es el encargado de formar a estos nuevos trabajadores y ciudadanos. Su deber es incorporar a los estudiantes universitarios a la sociedad actual, por lo que resulta imprescindible proponer espacios para la formación docente universitaria en todas las disciplinas donde puedan incrementar sus competencias digitales para realizar su función educadora.

Se vislumbran nuevas formas de aprender, de enseñar, de investigar, de trabajar, de construir conocimientos a las que la educación universitaria ya no puede seguir resistiendo puesto que hoy resulta difícil o casi imposible poner límites a la influencia de los medios digitales en las formas de vivir de las nuevas generaciones.

Resultaría incomprensible que, en una sociedad digital no arbitrásemos modelos educativos digitales, aprendizajes digitales. Si la educación actual no se integra en la realidad digital que nos circunda, otros actores ocuparán su lugar (García Areito, 2019). La educación es en buena parte un hecho comunicativo: la transferencia de conocimientos, las relaciones intersubjetivas, la circulación de consignas distintos tipos de discursos son algunas de las bases en las que se sostienen los aprendizajes. Los soportes no son inocentes y marcan de diferentes maneras las prácticas, la forma de acceso al conocimiento y los roles en la situación educativa.

Por otra parte, el impacto de nuevas aplicaciones tecnológicas que se aplican a la investigación propone también nuevas formas de acrecentar el conocimiento académico y profesional del docente universitario. A estas alturas, es impensable que los trabajos de investigación académica no sustenten en recursos bibliográficos obtenidos de grandes bases de datos referenciales.

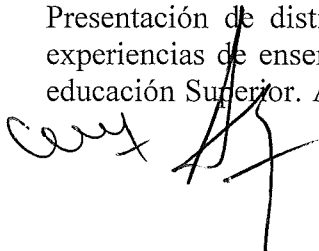
Este seminario taller, se propone presentar al docente universitario una actualización acerca de las tecnologías digitales que le permitan acrecentar sus competencias digitales para hacer frente a tales desafíos.

#### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

- Abordar la situación actual y las tendencias emergentes en cuanto a la relación entre tecnologías digitales y educación.
- Conocer algunas estrategias para la aplicación de tecnología educativa en aspectos pedagógicos de la educación superior.
- Profundizar en los aspectos fundamentales de propuestas de e-learning y analizar tecnologías emergentes para la enseñanza y el aprendizaje en educación universitaria.

#### **CONTENIDOS MÍNIMOS:**

Evolución de la relación entre tecnologías y educación. Debates clásicos y contemporáneos. Modalidades de inclusión de tecnologías en los sistemas educativos. Acciones pedagógicas: Curación de contenidos educativos digitales. Aula Invertida. Gamificación. Alfabetización informacional: Publicaciones digitales. Enseñanza en línea: Modelos pedagógicos. Presentación de distintos LMS (Learning Management Systems). Uso de Moodle. Otras experiencias de enseñanza en línea: MOOC, SPOC. Learning analytics: La Big Data en la educación Superior. Aprendizaje adaptativo y modelos predictivos. Otras tendencias: nuevos





**República Argentina – Universidad Nacional de Moreno**  
“2022 – Las Malvinas son argentinas”

**Rectorado**

**Resolución**

modelos de inclusión de tecnologías en educación. Presentación de nuevas tendencias

**PROGRAMA:**

**Eje I- Evolución de la relación entre tecnologías y educación.**

- Inicios de la relación entre tecnología y educación.
- Alfabetizaciones múltiples.
- Modalidades de inclusión de tecnologías en los sistemas educativos: Modelos 1 @ 1, Modelos de saturación tecnológica
- Planes y programas nacionales de inclusión de tecnologías. Casos Conectar Igualdad, Primaria Digital, entre otros.

**Eje II–Principales acciones pedagógicas para la inclusión de tecnologías en la Educación Superior Universitaria.**

- Conectivismo.
- Curación de contenidos educativos digitales. Metodologías para la evaluación y curación de contenidos.
- Aula Invertida.
- Gamificación.

**Eje III: Enseñanza en línea**

- Modelos pedagógicos de Educación a Distancia
- LMS (Learning Management Systems).
- SIED. Sistema Institucional de Educación a Distancia.
- Otras experiencias de enseñanza en línea: MOOC, SPOC.

**Eje IV: Alfabetización informacional**

- Recursos Educativos Abiertos (REA)
- Gestores de Contenidos
- Repositorios digitales
- Nuevas tendencias. Learninganalytics: La Big Data en la educación Superior.

**BIBLIOGRAFÍA GENERAL:**

- Area Moreira, M (2009). Introducción a la Tecnología Educativa. Universidad de la Laguna, España.
- Fainholc, B. (2019). Una transformación tecnológico-educativa electrónica en la educación superior: reflexiones epistemológicas. En Revista Argentina de Educación Superior, ISSN-e 1852-8171, N°. 19, págs. 96-107. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7204538>
- Fainholc, B (2016). Presente y futuro latinoamericano de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales referidos a educación universitaria. En: RED: Revista de Educación a Distancia, ISSN-e 1578-7680, N°. Extra 48, (Ejemplar dedicado a: Presente y futuro, en

Latinoamérica, de la enseñanza en entornos virtuales y del aprendizaje en entornos conectados.), 12 págs. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5425651>

- García Aretio, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 22(2), pp. 09-22. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23911>
- Lion, C.; Perosi, V (2019). Didácticas lúdicas: aproximaciones, desafíos y posibilidades para la integración de videojuegos serios en el nivel superior. En Revista de Enseñanza de la Física. Vol. 31, No. 2, Dic. 2019, 47-55. Disponible en: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revistaEF/article/view/26942>
- Litwin, E. (1995). Tecnología Educativa. Paidós, Buenos Aires.
- Maggio, M. (2012). Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Paidós, Argentina.
- Martín Rodero, H. (2018). Mendeley. Guía básica de uso. Facultad de Medicina y Odontología de la Universidad de Salamanca. Disponible en: [http://bibmed.usal.es/guia\\_Mendeley\\_2018.pdf](http://bibmed.usal.es/guia_Mendeley_2018.pdf)
- Siemens, G (2004). Conectivismo. A Learning Theory for the Digital Age. Disponible en: <https://www.academia.edu/2857071/Connectivism>

### **METODOLOGÍA DE TRABAJO:**

Se presentarán momentos de exposición de los ejes temáticos a partir de síntesis de lecturas de autores de conocida referencia, así como también documentos de trabajo.

Se recomendarán lecturas prioritariamente documentos de acceso abierto, así como también, información pública y contenidos educativos digitales disponibles en Internet. En pocos casos, se recomendará otro tipo de bibliografía.

La dinámica se enfoca en uno de los usos potenciales de las redes en la educación: el trabajo colaborativo. El objetivo es presentar y analizar experiencias de trabajo cooperativo e introducir a los cursantes en el manejo de herramientas para el trabajo colaborativo a través de la red.

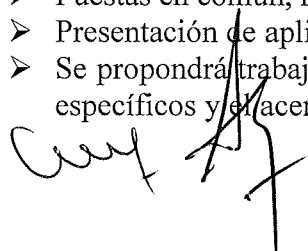
La dinámica de laboratorio se enfoca en el desarrollo de las capacidades de los cursantes para analizar críticamente, proponer, y participar en redes y para utilizar las tecnologías digitales con el fin de crear comunidades profesionales de aprendizaje entre profesores y estudiantes.

Se aborda un conjunto de herramientas digitales, principalmente de carácter gratuito y de código abierto para desarrollar materiales de aprendizaje digitales a ser incluidos en sus estrategias de enseñanza y compartidos por sus pares.

Se espera poder generar discusiones, intercambios y contraste de ideas e impresiones a lo largo de toda la cursada.

Las estrategias principales serán:

- Presentaciones sobre los ejes centrales de la cátedra.
- Recomendaciones de lectura de textos y acceso a contenidos educativos digitales.
- Puestas en común, recopilación de ideas fundamentales de cada tema desarrollado.
- Presentación de aplicaciones o plataformas disponibles.
- Se propondrá trabajar en grupo, en dúos o de manera individual según sean los objetivos específicos y el acercamiento previo que a cada temática manifiesten los alumnos.





**República Argentina – Universidad Nacional de Moreno**  
“2022 – Las Malvinas son argentinas”

**Rectorado**

**Resolución**

- Como objetivo último, se pretende lograr por parte de los estudiantes la apropiación de competencias digitales básicas en el uso de tecnologías digitales para su desempeño como docente. Se pretende potenciar las competencias digitales de los estudiantes no solo en el ejercicio de la docencia presencial o en línea, sino también en aquellas necesarias para apoyo a las tareas de investigación.

**EVALUACIÓN Y APROBACIÓN:**

Dentro de los requisitos de aprobación y promoción, los estudiantes deberán cumplir con una asistencia mínima del 80% y cumplir con las instancias de evaluación previstas por los docentes a cargo de cada obligación curricular. Predominantemente presentación de trabajos y/o proyectos de carácter individual.

Guy

