



UdeMM
**Universidad de la
Marina Mercante**

Extensión Universitaria
Dirección de Capacitación y Servicios

Tipo de actividad:

Diplomatura

Denominación:

TECNOLOGÍA EDUCATIVA. HERRAMIENTAS Y RECURSOS PARA LA PRÁCTICA

Fundamentación:

El objetivo principal del trayecto de formación es la adquisición de competencias digitales. Hoy resulta central para la gestión educativa y demás ámbitos profesionales tener conocimientos y habilidades tecnológicas que demandan los tiempos actuales, ya que los mismos permiten a los profesionales comprender los paradigmas tecnológicos actuales e incorporar nuevos métodos de enseñanza. La presente formación permite incorporar recursos y estrategias en Educación Digital que permitan la exploración y adquisición de nuevos conocimientos y competencias. Es un elemento clave del enfoque actual en educación favorecer el desarrollo de estrategias innovadoras para prácticas profesionales educativas que implementen el paradigma del Diseño Universal del Aprendizaje dando lugar a prácticas inclusivas incorporando enfoques innovadores que fomenten el desarrollo de aprendizajes dinámicos y creativos que preparen para los desafíos del futuro.

Propósitos:

- Comprender el concepto de Educación Digital para incorporarlo y aplicar sus recursos a todas las actividades pedagógicas del profesional en formación.
- Desarrollar actividades que apliquen la recursos y herramientas innovadoras.
- Desarrollar actividades que favorezcan la convivencia digital y proyectos inclusivos.

- Aprender a elaborar materiales audiovisuales accesibles.

Objetivos:

- Reflexionar críticamente acerca de la realidad tecnológica actual y los cambios de paradigmas.
- Reconocer la importancia de conocer recursos actuales e innovadores acordes a los cambios en la sociedad actual.
- Desarrollar actitudes comprometidas que implementen el Diseño Universal del aprendizaje.
- Analizar y distinguir los conceptos de educación digital, pensamiento computacional, alfabetizaciones digitales y ciudadanía digital como ejes innovadores en las prácticas actuales.
- Reflexionar críticamente acerca de la Inteligencia Artificial y su relación con los ámbitos educativos.
- Utilizar herramientas para la gestión que faciliten la organización en las prácticas.

Destinatarios:

Estudiantes avanzados y/o profesionales de las carreras Lic. En Psicopedagogía, Lic. en Psicología y docentes.

C.V. breve de/los disertantes:

Nadia Estefanía Dalcol Psicóloga, Profesora en docencia Superior. Especialista docente en Educación y TIC. Posgrado en Psicología Social y Comunitaria UNLU. Posgrado en Psicodiagnóstico del Hospital Tobar García. Directora de la Carrera de Psicopedagogía UdeMM - Orientadora Modalidad Especial Intec G.O. Educación Digital. dicta clases en la Universidad de La Marina Mercante (UdeMM).

Arturo Arias Facilitador Pedagógico Digital en Ministerio de Educación en la Escuela Especial 34 - Capacitador docente en CePA.

Lionel Asensio Técnico en Desarrollo de Software.

Sergio Soria Analista en Sistemas. Profesor de Informática en Secundaria de adultos CENS 452.

Leila Noel Ertini Licenciada en Artes visuales y Profesora UNA. Asesora Pedagógica Digital Ministerio de Educación GCBA

Kelly Portillo Licenciada en Artes Audiovisuales, Especialista docente en Educación permanente de jóvenes y adultos, Profesora en docencia Superior. - Asesora Pedagógica Digital en GO.Educación Digital, Ministerio de Educación - modalidad Especial, Profesora en el Instituto Superior De Piero.

Eliana Cohan Psicóloga - Profesora en Docencia Superior - Consultora en género, diversidad y violencia - Integrante del equipo de implementación de proyectos de la Gerencia de Educación Digital del Ministerio de Educación Caba.

Julieta Simona Calarco Licenciada y Profesora en Ciencias de la Educación. Diplomada en Educación Sexual Integral –ESI– Profesora de Nivel Superior en el Profesorado de Educación Especial. Especialista de Gestión Pedagógica en la Gerencia Operativa de Educación Digital en el Ministerio de Educación GCBA.

Metodología:

La diplomatura se dictará en forma asincrónica, lo que quiere decir que las clases estarán grabadas. Cada encuentro tendrá un aspecto dedicado al contenido (clases en videos, audio, texto o Power Point), o, un espacio Foro en el que los/las alumnos/as deberán comentar reflexivamente sobre lo incorporado en la unidad. El/la alumno/a debe participar de los foros de manera activa. Esta participación será contabilizada cuantitativamente, pero también cualitativamente, en función a la calidad de la respuesta en cuanto a riqueza, y profundidad. La participación activa e interesada es importante y es una gran herramienta docente para evaluar el perfil pedagógico de los/as alumnos/as. El ingreso de los alumnos al Campus es obligatorio, y el registro de dicho ingreso será a través de las intervenciones en las clases semanales (vía Foro).

Recursos:

- Presentación Power Point
- Videos
- Espacio de preguntas y debate
- Actividades obligatorias
- Trabajos prácticos

Total horas teóricas: 48 horas

Total horas prácticas: 72 horas

Total horas: 120 horas

Unidades		Hs. Parc.	Hs. Acum.
1	Alfabetización Digital Docentes a cargo: Nadia Dalcol IA en Educación. Impacto de la IAG en Educación. Riesgos, desafíos, sentido ético de la IA. Diseño de prompts para trabajar con IAG (generativa) Herramientas didácticas de la IA para el aula Herramientas y programas para trabajar en el aula.	8	8
2	Ciudadanía Digital Docente a cargo: Eliana Cohan Violencias digitales. Prevención de Consumos problemáticos tales como el juego en línea. Herramientas para navegar de manera crítica y consciente en las redes sociales.	8	16
3	Pensamiento Computacional y Robótica Docentes a cargo: Lionel Asensio - Sergio Soria Pilares del pensamiento Computacional Scratch Gamificación	8	24
4	Accesibilidad Digital Docentes a cargo: Arturo Arias - Kelly Portillo - Leila Ertini - Nadia Dalcol Diseño universal del aprendizaje Elaboración de materiales accesibles. Accesibilidad Digital Lectores de Pantalla Tecnología Adaptativa Subtitulado Herramientas para trabajar con estudiantes	8	32
5	Documentación pedagógica. Formularios. Excel. Diseño Instruccional.	8	40
6	Edición de materiales audiovisuales.	8	48

	Pizarras Digitales Herramientas para generar presentaciones y contenidos multimedia.		
7	Tendencias que penetran el campo educativo Docente a cargo: Simona Calarco Didácticas contemporaneas Pensamiento de diseño Últimas tendencias en educación y tecnología Categorías y conceptos: somos híbridos, mutaciones didácticas, didáctica en estado beta, abordar críticamente lo que está viniendo, brechas digitales y género, sesgos en las tecnologías. Herramientas para las buenas prácticas y el sentido ético del uso digital	8	56

Cantidad de Encuentros	Cantidad de horas reloj por encuentro	Frecuencia
16	3	Semanal

Equipamiento:
Meet y Aula Virtual (Moodle)

Fechas y horarios	
Fechas: Lunes 1 de Septiembre (inicio)	18:00 hs.

Características del Certificado			
Asistencia	Aprobación	Con certificado	Sin certificado
80% de asistencia	Aprobación de un trabajo final individual	Si	