

BUENOS AIRES, 11 de septiembre de 2023

VISTO

El EXPD-UNIPE:1398/2022 del Registro de la UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL y;

CONSIDERANDO:

Que mediante Resolución R. N°1634/2022, se creó la Comisión Ad Hoc para la elaboración y diseño de una propuesta de Carrera de Especialización en Educación con Tecnologías Digitales.

Que en fecha 29 de mayo, la Comisión citada elevó a la SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO la propuesta de diseño del Plan de estudios de la carrera Especialización en Educación con Tecnologías Digitales - modalidad a distancia.

Que dio su conformidad la SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO, elevando la propuesta al CONSEJO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA.

Que por Disposición N°39/2023 del CONSEJO DEPARTAMENTAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA aprobó el plan de estudios para la Especialización en Educación con Tecnologías Digitales fue elevado para proponer su aprobación por CONSEJO SUPERIOR.

Que, la presente medida se adopta en ejercicio de las atribuciones conferidas por el artículo 18, inciso f) del Estatuto de la UNIVERSIDAD.

Por ello,

EL CONSEJO SUPERIOR
DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

RESUELVE:

ARTÍCULO 1.- Créase la carrera Especialización en Educación con Tecnologías Digitales, cuyo plan de estudios se incorpora como Anexo a la presente medida.

ARTÍCULO 2: Regístrese por la SECRETARÍA GENERAL, comuníquese a las áreas competentes. Dése amplia difusión y notifíquese a los/as interesados/as. Oportunamente, archívese.

RESOLUCIÓN C.S. N°141/2023

Luis Ariel NOTTA
Secretario General

Carlos Gabriel Antonio RODRÍGUEZ
Rector

La presente medida fue suscripta con firma digital, conforme al artículo 9° de la Ley N° 25.506 y modificatorias, asegurando indubitablemente la autoría e integridad del documento electrónico firmado digitalmente en el marco de lo establecido por la Resolución Rectoral N°161/2021

ANEXO – RESOLUCIÓN C.S. N°141/2023

**Especialización en Educación
con Tecnologías Digitales**

Formación de Posgrado

Modalidad a Distancia

1. Nombre de la carrera

Especialización en Educación con Tecnologías Digitales

2. Fundamentación

Las tecnologías digitales en la educación tienen un importante camino recorrido desde los estudios en Tecnología Educativa (TE). En su evolución han tenido un complejo desarrollo partiendo de un enfoque instrumentalista, pasando por un período de enseñanza centrado en la solución de problemas y luego un cambio de enfoque, más aplicado, orientado al análisis y diseño de medios y recursos de enseñanza¹. En este sentido, en la última década la relación de las tecnologías digitales con los procesos educativos ha pasado otras importantes y significativas transformaciones que obligan a revisar los planes de formación docente en relación a su inclusión en entornos educativos. En principio, podemos citar los siguientes hechos que están traccionando su desarrollo:

- Un movimiento global de reflexión y cambio educativo que propuso extender el alcance del currículum de la educación obligatoria e incorporar la computación como tema central. Dicha incorporación está generando desplazamientos y reordenamientos del área de desarrollo curricular que inicialmente se denominó TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).
- La emergencia y crecimiento acelerado de un sector de negocios en torno a la educación denominado EdTech (Education Technology). Si bien siempre existieron proveedores de productos y servicios educativos (asociados a la provisión de recursos básicos y al gerenciamiento de escuelas), esta "nueva ola" se caracteriza por emprendimientos (startups) que centralmente están financiados por capitales de riesgo y que ofrecen un amplio abanico global de "soluciones" a problemas educativos. Por otro lado, también se observa que la educación pasó de ser un negocio marginal a uno central para el sector corporativo, ya que muchas empresas registraron crecimientos significativos en su rentabilidad llegando a cotizar en bolsa y a ser de la categoría unicornios².
- La crisis socio sanitaria producida por el COVID 19 impuso una lógica propia en relación a las tecnologías digitales donde, principalmente, su uso se aceleró y amplificó. A su vez, en el marco de la continuidad pedagógica se evidenciaron distintas brechas digitales que involucraron a instituciones educativas, docentes y estudiantes.

¹Marqués Graells (2007, citando a Ma. Paz Prendes) Marqués Graells, P. (2007). Tecnología Educativa. Disponible en: <http://peremarques.net/>

²Empresas valoradas en 1.000 millones de dólares o más.

- El nacimiento de nuevas prácticas a la luz de lo atravesado por la comunidad educativa durante el aislamiento por cuestiones sanitarias. Fueron millones de horas donde los actores educativos, bajo el mandato de continuidad pedagógica, experimentaron nuevas formas de hacer escuela desde sus hogares. Derivado de tales situaciones están emergiendo nuevas prácticas, materiales educativos, artefactos para el apoyo escolar y la mediación, entre los principales recursos, que merecen ser analizados en profundidad para reflexionar críticamente sobre su pertinencia escolar y formas de adopción.

Los hechos anteriores son algunos ejemplos que enmarcan la complejidad en la cual se encuentran las instituciones de enseñanza, ya que la tecnología educativa presenta un escenario caracterizado por “... *un campo polifacético de tecnologías, actividades y organizaciones que se inserta en una serie de contextos sociales, geopolíticos y económicos y que afecta a una gama muy amplia de procesos y prácticas.*”³ En diálogo con este contexto, entendemos que hace falta revisar las propuestas formativas, destinadas a colegas docentes, en pos de dialogar con el mismo y su dinámica. En este sentido, partimos de un diálogo educativo sustentado sobre la base de tres ejes principales que fundamentan la propuesta formativa: la tecnología educativa, la educación mediada en prácticas de enseñanza y el ejercicio de la ciudadanía en la era digital.

En lo que refiere a la Tecnología Educativa, hoy más que nunca se nos hace necesario volver sobre las ideas fuerza que durante mucho tiempo fueron dando forma al campo disciplinar. En las últimas décadas hemos asistido a cambios profundos en términos de procesos de reconversión digital de las tecnologías que influyeron fuertemente en la educación. Las llamadas “nuevas tecnologías” se configuraron a partir del despliegue y la consolidación de propuestas educativas mediadas por TIC en distintos soportes, atados a su relación con los avances didácticos. En este sentido, las innovaciones tecnológicas y pedagógicas se vieron muchas veces reducidas a su dimensión instrumental poniendo de relieve los objetos, artefactos y prácticas en una lógica sistémica que promovió la invisibilización de la complejidad sociotécnica de su entramado. Producto de estos posicionamientos se constituyó una identidad del campo académico de la TE que, en muchos casos produjo sesgos por posiciones esencialistas, instrumentalistas y, por consecuencia, deterministas respecto a la relación entre tecnologías y educación. De esta manera quedan ocultos los procesos según los cuales los cambios asociados con la tecnología suelen comenzar siendo moldeados socialmente e impulsados tecnológicamente por intereses ajenos a los de los actores educativos⁴.

³Williamson, B. y Hogan, A. (2020). Commercialisation and privatisation in/of education in the context of Covid-19. Education International Research

⁴Selwyn, N. (2011) *Education and technology: key issues and debates*. New York: Continuum Books.

A su vez, en esta actualidad post pandémica, se nos impone la reflexión sistemática sobre la experiencia educativa que, en estado de excepción y emergencia, transitamos estudiantes, familias y educadores/as. Las transformaciones mundiales desencadenadas por la pandemia de COVID 19 trastocaron todas las dimensiones y aspectos constitutivos de la educación, sus finalidades, medios, instituciones y sus actores. La necesidad de sostener la continuidad pedagógica abrió paso a una incorporación masiva de productos y servicios tecno educativos ofertados por el sector EdTech, lo cual visibilizó el proceso de concentración corporativa de tecnologías y medios de comunicación y de su mercantilización transnacional, que encuentra como principal destinataria a la educación en todos sus niveles. Ante este escenario se hace evidente la necesidad de que desde el campo de la TE revisemos críticamente sus asunciones epistemológicas, sus objetivos, métodos de investigación y sus prácticas⁵. Nos encontramos ante el desafío de repensar las categorías históricas que constituyeron las relaciones entre tecnologías y educación, teniendo como telón de fondo a la aceleración e hiper tecnificación en el desarrollo de las tecnologías digitales y su consecuente crecimiento en los niveles de penetración social. Se hace necesario visitar de forma comprometida la teoría, los principios y métodos actuales en pos de proponer debates reconstructivos que permitan tender puentes cada vez más sólidos con áreas de conocimiento como la filosofía de la tecnología, la sociología de la tecnología, la teoría de la complejidad, el currículum y la pedagogía entre otras.

Al mismo tiempo, la educación posee un componente de mediación basado en diversos soportes comunicacionales que, luego del aislamiento por razones sanitarias, ha cobrado relevancia. Si bien la educación siempre se ha valido de la comunicación para su transmisión, en los últimos años quedó de manifiesto que la mediación que ésta implica se encuentra asentada sobre las tecnologías digitales. Así, estas tecnologías permiten la utilización de diversos soportes, con lógicas comunicacionales diferentes que, además, se potencian a través de su vinculación.

En este contexto, la educación necesita incorporar estas formas digitales de mediación no solo para llegar a los estudiantes a través de variados soportes que implican diferentes formas de aprender, sino para incluirlos en un mundo crecientemente digital. Esto interpela el rol del docente, quien no solo debe dominar su campo disciplinar y el campo pedagógico, sino potenciar el nexo entre éste y lo tecnológico, teniendo en cuenta diversos aspectos de la educación mediada. Así, resulta necesario para las/los educadores comprender el ecosistema comunicativo digital para diseñar y utilizar materiales educativos digitales. Al mismo tiempo, es necesario ampliar el rol docente trabajando de manera colaborativa con profesionales de otras disciplinas implicados en la producción de este tipo de materiales para la enseñanza: diseñadores/as gráficos, comunicadores/as, procesadores/as didácticos.

⁵Castañeda, L.; Salinas, J. y Adell, J. (2020). Hacia una definición contemporánea de la Tecnología Educativa. *Digital Education Review*, n. 37, <http://greav.ub.edu/der/>

Sobre la educación mediada se asienta, además, la Educación a Distancia (EAD), que siempre se ha valido de los medios de comunicación disponibles en cada época para su desarrollo.

Pueden identificarse al menos cuatro generaciones en la EAD⁶. El modelo por correspondencia, basado en el uso de material impreso y del correo postal. La generación multimedia, que agrega el audio y el video, el aprendizaje basado en computadora y el video interactivo. El modelo de tele-aprendizaje, basado en el uso de tecnologías de telecomunicación que potenciaron la comunicación sincrónica. La etapa del aprendizaje flexible, que se sustenta en procesos de enseñanza y aprendizaje en línea y en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje.

A éstas puede agregarse una quinta denominada modelo de aprendizaje flexible e inteligente, la cual es emergente y se deriva de las cuatro primeras. Se basa en sistemas de respuesta automatizada y bases de datos inteligentes, soportadas en Internet. Usa la inteligencia artificial al proponer tecnologías que simulan las intervenciones del docente y de los mismos compañeros. Su objetivo es desarrollar e implementar sistemas de producción automatizada, ayuda pedagógica y administrativa que maximicen la variable costo-beneficio.

El aislamiento por COVID 2019 y los esfuerzos por mantener la continuidad pedagógica hacen necesaria una redefinición de esa clasificación, puesto que se ampliaron los medios a través de los cuales se puede brindar educación a distancia. Al mismo tiempo, es necesario encauzar esas prácticas, surgidas en un contexto de emergencia. De esta manera es posible hablar de educación híbrida, de combinación de sincronía y asincronía, de presencialidad y virtualidad combinadas. Esta situación ha llevado a que exista una amplia oferta comercial de servicios (en campus virtuales educativos, en contenidos a medida, en servicios de conferencia, entre los principales) que por momentos puede llegar a abrumar y es necesario desarrollar criterios para la utilización de cada uno. Frente a este panorama, los medios de comunicación disponibles y la posibilidad de producir materiales educativos digitales agrega nuevas posibilidades a la educación, por lo que es necesario comprender cómo utilizarlos con sentido pedagógico en las diversas modalidades educativas y su combinación.

Una última parte, que entendemos como fundacional de nuestra propuesta formativa, es el desarrollo de una ciudadanía para la era digital. Nuestro cotidiano ya es parte de una cultura global donde a diario experimentamos intercambios con personas y organizaciones de distintas partes del mundo. En pocos años se ha hecho realidad el concepto de “aldea global”, por lo menos desde la infraestructura y potencialidades técnicas que han sido implementadas. En este contexto, el concepto tradicional de ciudadanía, que estuvo directamente relacionado con la pertenencia a un territorio y a un estado y la participación y

⁶Taylor, J.C. (2001). *The Future of Learning - Learning for the Future: Shaping the Transition*. Open Praxis, 2, 20-24. http://www.usq.edu.au/users/taylorj/publications_presentations/2001OpenPraxis.doc

la toma de decisiones, está siendo interpelado por las tecnologías digitales incorporando una mirada más global en cuestiones, de manera central, relacionadas con la convivencia. Los nuevos artefactos y las nuevas formas de estar juntos/as y expandir nuestros límites físicos están transformando tanto el ejercicio de la ciudadanía como las representaciones en torno a esta. Observamos que la relación entre el Estado y sus ciudadanos/as se encuentra en un proceso de modificación significativa, por ejemplo, dichos actores sociales pueden realizar trámites vía portales de Internet (inscripción a escuelas, solicitud de documentación personal, gestión de sus impuestos, entre otros), informarse de cuestiones relativas al estado por diversos canales, aportar su voz en foros y consultas que se propongan, entre los principales. Así, las diferentes escenas planteadas nos invitan a reflexionar sobre una diversidad de cuestiones, para empezar, por ejemplo;: cuáles son los saberes y habilidades que requerimos para ejercer esta nueva “versión” de ciudadanía y, en el mismo movimiento, qué herramientas ciudadanas digitales necesitamos conocer y utilizar de manera fluida para poder participar de una forma más plena en la vida democrática. También, de manera complementaria, es parte del problema pensar en el desarrollo de capacidades que permitan explicar la incidencia de los funcionamientos y diseños de las tecnologías digitales en la cotidianidad.

En nuestra propuesta, entendemos que el estudio y el desarrollo de saberes en torno a la ciudadanía en la era digital, de a poco, se ha convertido en un tema de debate educativo por su importancia en la educación de niños, niñas y jóvenes. Así, a la par, entendemos que desde la formación docente es necesario colaborar en la asistencia a repensar la relación de las/los ciudadanos con sus pares y con el estado al que pertenecen, cuando disponen de nuevos artefactos de mediación tecnológica y de una red de comunicaciones instantáneas.

En resumen, la carrera de especialización propuesta profundiza la relación entre currículum, enseñanza, aprendizajes y tecnologías proporcionando nuevos andamiajes teóricos y nuevas habilidades prácticas con el propósito de formar docentes que estén capacitados/as para diseñar, desarrollar y evaluar propuestas pedagógicas con incorporación de tecnologías digitales. Se encuentran comprometidos en ese logro el análisis de las problemáticas tecnológicas y sociales que configuran el mundo actual y las prácticas educativas, los modos de aprender y conocer en el informacionalismo y los cambios en el rol docente. Asimismo, se propone una apertura al debate y a la práctica reflexiva, con una mirada que contemple la complejidad, la incertidumbre y las tensiones que emergen ante los cambios de época. Situación ésta, indispensable para correr cualquier foco formativo de una mirada artefactual, instrumentalista y solucionista. El mayor desafío de la formación estará centrado en lograr que el egresado de la carrera de especialización resignifique su mirada, se formule preguntas en torno a las relaciones dinámicas entre las tecnologías digitales, la enseñanza -y su potencial para el aprendizaje-, desarrollando propuestas tendientes a prácticas educativas superadoras y contextualizadas en el sistema educativo nacional⁷.

⁷En particular, en diálogo estrecho, con las políticas curriculares que se presentan en los distintos Núcleos de Aprendizaje Prioritario, como ser el NAP de Educación Tecnológica

Como antecedente a la presente propuesta de carrera, la Universidad Pedagógica Nacional desde el año 2015 ofreció la Especialización en Educación Mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación, la cual obtuvo el reconocimiento oficial provisorio del título del posgrado por parte de la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (Nro. de orden 11.117/12). De las tres cohortes que cursaron la Especialización en Educación Mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación han egresado cerca de tres decenas de estudiantes.

3. Objetivos

3.1 Objetivos generales:

- Formar profesionales que comprendan la ciudadanía para la era digital y sean capaces de apropiarse, desarrollar y hacer uso pedagógico de las tecnologías digitales.
- Formar especialistas capaces de ser agentes promotores en las instituciones, de cambios en programas de enseñanza presenciales y con opción pedagógica a distancia.

3.2 Objetivos específicos:

- Formar profesionales con capacidades para diseñar, desarrollar y evaluar propuestas de enseñanza basados en tecnologías digitales, en el marco de políticas educativas y proyectos institucionales.
- Disponer de capacidades que permitan desplegar un marco interpretativo crítico, ético y actualizado sobre ciudadanía en la era digital, la educación mediada y las tecnologías digitales en la educación.
- Asistir en la toma de decisiones vinculadas con el desarrollo de dispositivos de carácter pedagógico-didáctico-tecnológico en instituciones.
- Participar en equipos pluridisciplinarios abocados al diseño, desarrollo e investigación de proyectos educativos basados en tecnologías digitales.

4. Características de la Carrera

(Consejo Federal de Educación Resolución N° 135/11) y el NAP de Educación Digital, Programación y Robótica (Consejo Federal de Educación Resolución N° 343/18).

4.1 Nivel: Posgrado.

4.2 Denominación del título a otorgar: Especialista en Educación con Tecnologías Digitales

4.3 Especificación de la modalidad: Distancia.

4.4 Localización de la propuesta: Sede Metropolitana y las diferentes unidades de apoyo definidas en el SIED

4.5 Años de duración de la carrera: 1 año y medio (3 cuatrimestres)

4.6 Asignación horaria total de la carrera (en horas reloj): 416 horas

5. Perfil egresada/o

Al finalizar la Especialización en Educación con Tecnologías Digitales, se espera que el/la egresado/a haya desarrollado capacidades críticas, creativas y transformadoras que le permitan:

- Seleccionar y aplicar teorías del campo educativo para describir, explicar y comprender cuestiones relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje con tecnologías digitales.
- Diseñar, desarrollar y evaluar propuestas de enseñanza basadas en tecnologías digitales, en el marco de políticas educativas y proyectos institucionales.
- Tomar decisiones vinculadas con el desarrollo de dispositivos de carácter pedagógico-didáctico-tecnológico en instituciones.
- Participar en equipos pluridisciplinarios responsables de la elaboración, ejecución y evaluación de proyectos educativos basados en tecnologías digitales.
- Asesorar a organismos del Estado, asociaciones civiles y empresas en lo referido a temas que involucren cuestiones sobre educación con tecnologías digitales.

6. Requisitos de ingreso

Las/os ingresantes deben ser egresadas/os de carreras de nivel superior - cuya duración no sea menor a cuatro años- y deben ser docentes en actividad.

De acuerdo a lo previsto en el art. 39bis de la Ley de Educación Superior, podrán aceptarse postulantes que posean títulos de carreras de nivel superior de menos a cuatro años de duración. En estos casos también es requisito de ingreso que sean docentes en actividad.

La Comisión Académica de la Carrera evaluará los antecedentes académicos y profesionales de cada postulante y podrá solicitar una entrevista (presencial o sincrónica) de las/los postulantes para definir si pueden inscribirse, o no, a la Especialización en Educación con Tecnologías Digitales. La carrera tiene cupo limitado por cohorte.

7. Diseño y organización curricular

La estructura curricular de la Especialización en Educación con Tecnologías Digitales está organizada en tres espacios formativos:

1. FORMACIÓN ESPECÍFICA
2. FORMACIÓN GENERAL
3. INTEGRACIÓN FINAL

La formación específica se organiza en cuatro áreas de conocimiento que, como ejes principales, articulan la propuesta formativa:

1. FORMACIÓN ESPECÍFICA

La formación específica se organiza en cuatro áreas de conocimiento que, como ejes principales, articulan la propuesta formativa:

Área: Ciudadanía en la Era Digital

Esta área se compone de una asignatura destinada a brindar conocimientos y reflexionar sobre aspectos socio-técnicos de las tecnologías digitales en la sociedad contemporánea.

- 1.1 *Ciudadanía en la Era Digital*. El objetivo de esta asignatura es comprender los efectos de las tecnologías digitales en la sociedad con la finalidad de reflexionar sobre formas de habitar el mundo de una manera plena, participativa y responsable.

Área: Educación mediada

Conjunto de asignaturas destinadas a brindar un marco general para la comprensión del ambiente comunicativo actual, asentado sobre las tecnologías digitales, y su rol en la educación.

1.2. *Diseño y producción de materiales educativos digitales.* El objetivo de esta asignatura es formar educadores que sean capaces de ser productores de propuestas educativas en un ambiente comunicativo digital híbrido.

1.3 *La educación a distancia e híbrida.* El objetivo de esta asignatura es dominar las diversas modalidades educativas comprendidas dentro de la educación a distancia e híbrida para potenciar la educación.

Área: Tecnologías digitales en la educación

Conjunto de asignaturas destinadas a brindar marcos interpretativos y herramientas metodológicas para la reflexión y puesta en marcha de propuestas educativas basadas en tecnologías digitales.

1.4 *Las tecnologías digitales en la educación.* El objetivo de esta asignatura es promover la asunción de posturas críticas y fundadas sobre el lugar y el sentido de las tecnologías digitales en la educación.

1.5 *Taller de propuestas educativas basadas en tecnologías digitales.* El objetivo de este taller es apropiarse de criterios y metodologías para la producción de propuestas educativas basadas en tecnologías digitales, en función de los requerimientos de las situaciones de enseñanza específicas.

Área: Enseñanza y aprendizaje con tecnologías digitales

Conjunto de asignaturas que dialogan con temas relacionados con los procesos de enseñanza y de aprendizaje con tecnologías digitales.

1.6 *La enseñanza y su programación con tecnologías digitales.* El objetivo de esta asignatura es aportar marcos conceptuales y herramientas metodológicas para el análisis y el desarrollo de programas de enseñanza que incluyan tecnologías digitales.

1.7 *El aprendizaje en la Cibercultura.* La asignatura tiene por objetivo abordar las diferentes modalidades de aprendizaje que se despliegan en entornos culturales digitales.

2. FORMACIÓN GENERAL

El espacio de Formación General en UNIPE, común a diferentes carreras de posgrado, entiende la generalidad como un distanciamiento respecto de lo estrictamente disciplinar, antes que como un complemento o refuerzo de temas o contenidos del campo específico.

En este sentido, entonces, el seminario del área apunta a ofrecer instancias de reflexión que tensionan el punto de vista de la disciplina desde una perspectiva general, extra, inter o transdisciplinar.

Así, se proponen como objetivos generales del seminario que los estudiantes cursarán en la especialización: que los estudiantes estén en condiciones de abordar problemáticas clásicas o contemporáneas que exceden el campo objeto de la formación posgraduada específica y de articularlas con esta; que revisen e incrementen sus conocimientos en relación con el manejo crítico de la bibliografía; que produzcan textos argumentativos a partir de las lecturas y las discusiones propuestas.

Los seminarios de Formación General son en la UNIPE transversales a las carreras, es decir, se ofrecen para el conjunto de las carreras de posgrado y son optativos. En esta especialización los estudiantes deben cursar 1 (un) seminario de 48 horas.

La optatividad del seminario permite, de un lado, propiciar el intercambio y el trabajo colaborativo entre estudiantes de diferentes formaciones y contribuir de este modo a generar ámbitos de interacción entre estudiantes, que ya son profesionales, de disciplinas diversas. De otro, asegura dos características centrales de la formación general: la optatividad, puesto que al no haber contenidos mínimos ni obligatorios asociados al área, los estudiantes pueden elegir qué seminario cursar de acuerdo con sus intereses y la rotatividad, ya que los seminarios de formación general varían en su oferta según los cuatrimestres y existe una alternancia garantizada de temas y docentes.

2.1 Seminario de formación general

3. INTEGRACIÓN FINAL

Espacio de formación destinado a desarrollar la formulación de un proyecto final de la carrera que permita integrar conocimientos y saberes en una propuesta educativa con uso de tecnologías digitales.

3.1 Taller trabajo de integración final

TRABAJO FINAL INTEGRADOR

La Evaluación final de carácter integrador implica para el alumno la recuperación y reflexión de saberes, habilidades y experiencias que ha desarrollado en los seminarios de la carrera y la elaboración de una propuesta educativa en la que debe demostrar su capacidad para transferir de modo creativo y crítico los conocimientos a la solución o tratamiento de problemas específicos vinculados con la enseñanza basada en tecnologías digitales.

Para poder graduarse será necesaria la elaboración de un Trabajo de Integración Final (TIF) de carácter individual. Las condiciones y pautas para su elaboración y presentación serán establecidas e informadas oportunamente una vez iniciada la cursada.

9. Estructura Curricular: Campo Formativo, Asignaturas, Horas Semanales y Totales, Régimen de Cursado, Correlatividades y Modalidad

Espacio Formativo	Asignatura	Horas semanales	Horas totales
1-Formación específica	1.1. Ciudadanía en la era digital	3	48
	1.2. Diseño y producción de materiales educativos digitales	3	48
	1.3. La educación a distancia e híbrida	3	48
	1.4. Las tecnologías digitales en la educación	3	48
	1.5. Taller de propuestas educativas basadas en tecnologías digitales	3	48
	1.6. La enseñanza y su programación con tecnologías digitales	3	48
	1.7. El aprendizaje en la cibercultura	3	48
2-Formación general	2.1. Seminario de Formación General	3	48
3-Integración final	3.1. Taller Trabajo de Integración Final	2	32

	Carga horaria total 416
--	---------------------------------------

10. Régimen de Cursado

La cursada es cuatrimestral y a distancia, con clases asincrónicas semanales y encuentros sincrónicos quincenales. Los encuentros sincrónicos serán grabados y puestos a disposición de los estudiantes en la plataforma virtual. La duración total de la carrera es un año y medio.

Cuatrimestr e	Asignatura	Horas semanale s	Horas totale s
1°	1.2 Diseño y producción de materiales educativos digitales	3	48
	1.4 Las tecnologías digitales en la educación	3	48
	1.6 La enseñanza y su programación con tecnologías digitales	3	48
	Horas totales primer cuatrimestre	144	
2°	1.1 Ciudadanía en la era digital	3	48
	1.3 La Educación a distancia e híbrida	3	48
	1.5 Taller de propuestas educativas basadas en tecnologías digitales	3	48
	Horas totales segundo cuatrimestre	144	
3°	2.1 Seminario de Formación General	3	48
	1.7 El aprendizaje en la cibercultura	3	48
	3.1 Taller Trabajo de Integración Final	2	32
	Horas totales tercer cuatrimestre	128	
	Horas totales de la carrera	416	

11. Contenidos Mínimos

A continuación, se desarrollan los contenidos mínimos de cada una de las instancias curriculares organizadas por los tres campos formativos.

1- FORMACIÓN ESPECÍFICA

ÁREA CIUDADANÍA EN LA ERA DIGITAL

1.1 Ciudadanía en la era digital

Módulo 1: Técnica y tecnología. Formas de relación tecnología-sociedad. El conocimiento y la tecnología en el desarrollo de las sociedades. Digitalización, computación, comunicación y automatización. Internet y el ciberespacio.

Módulo 2: Nuevas formas de circulación del saber, aprendizaje ubicuo y autocomunicación de masas. De la sociedad industrial a la sociedad informacional. Bienes informacionales y trabajo informacional. La sociedad de las plataformas. El sector EdTech como un área de negocios emergente.

Módulo 3: Ciudadanía digital: etapas de desarrollo. Cajas negras tecnológicas. El problema de los sesgos (género, clase, raza, etc.). Internet como espacio de participación y acción. Formar para una ciudadanía en la era digital.

ÁREA EDUCACIÓN MEDIADA

1.2. Diseño y producción de materiales educativos digitales

Módulo 1: El vínculo de los materiales educativos digitales y la educación mediada. Definición de Materiales Educativos Digitales. Ejemplos de uso y aplicación. Propiedad intelectual y licenciamiento libre.

Módulo 2: Materiales educativos digitales textuales. Libros digitales, presentaciones, líneas de tiempo, mapas conceptuales, etc. Herramientas para su creación. Diseño gráfico. Sentido educativo. Bancos de recursos. Bibliotecas digitales.

Módulo 3: Materiales educativos digitales sonoros. Podcast y otros géneros. Herramientas para su creación. Diseño y desarrollo. Sentido educativo. Bancos de recursos.

Módulo 4: Materiales educativos digitales audiovisuales. Videos, animaciones, etc. Herramientas para su creación. Diseño y desarrollo. Sentido educativo. Bancos de recursos.

1.3 La educación a distancia e híbrida

Módulo 1: Historia y conceptualización de la EAD. Diferentes etapas. Sentido inclusivo. Legislación en materia de EAD. Educación híbrida. Lo sincrónico y lo asincrónico. La situación del campo luego de la pandemia por COVID 19.

Módulo 2: Armado de una propuesta de EAD y/o híbrida. Selección de materiales. Combinación de soportes. Uso de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Plataformas de código cerrado y de código abierto. sistemas de videoconferencias. Estructura de propiedad y funciones. Sentido pedagógico.

Módulo 3: El rol del docente. El procesamiento didáctico. La tutoría. Trabajo en equipos multidisciplinares. El diseño de actividades colaborativas.

Módulo 4: La evaluación en la educación a distancia e híbrida. Concepciones evaluativas. Diversas formas de evaluar. Herramientas para la evaluación sincrónica y asincrónica.

ÁREA TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN

1.4 Las tecnologías digitales en la educación

Módulo 1: Breve historización de las tecnologías en la educación. El discurso pedagógico en la Era digital. Abordajes y reconceptualizaciones del campo disciplinar.

Módulo 2: Implicancias socioculturales de la incorporación de tecnologías digitales en los procesos educativos. Cibercultura y educación. Modelos escolares: programas pre y post pandemia. Limitaciones y desafíos. Experiencias informales.

Módulo 3: Distintos tipos de lenguajes, textos y soportes. Materiales curriculares digitales. Convergencia digital: transposiciones mediáticas y transmedia.

1.5 Taller de propuestas educativas basadas en tecnologías digitales

Módulo 1: Apropiación pedagógica de las tecnologías digitales. Análisis crítico y desarrollo de programas, herramientas y recursos: potencialidades y limitaciones, condiciones y criterios de uso según requerimientos curriculares, epistemológicos y didácticos.

Módulo 2: Criterios de selección de objetos de enseñanza. Curación de contenidos. Producción de recursos: el trabajo colaborativo y transversal. Adecuaciones curriculares, especificidades disciplinares y pertinencia de recursos digitales. La clase mediada. Flipped Classroom. Hibridez.

Módulo 3: Plataformas y entornos educativos: alcances y posibilidades de sus herramientas. Gamificación. Recursos colaborativos. Narrativas transmedia y sus posibles usos en distintas propuestas pedagógicas. Simuladores. Realidad aumentada y realidad virtual en la enseñanza. Características del software educativo. Usos pedagógicos de las redes sociales.

ÁREA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE CON TECNOLOGÍAS DIGITALES

1.6 La enseñanza y su programación con tecnologías digitales.

Módulo 1: Enseñar con tecnologías digitales: enfoques y propuestas en torno a las opciones presencial y a distancia. El encuentro con la norma curricular. Las previsiones en la escuela y en las aulas: planes, programas y proyectos.

Módulo 2: La planificación como práctica anticipatoria y como modelo de intervención para la enseñanza con tecnologías en las modalidades presencial y a distancia. Sentidos de la programación y componentes. Relación entre el qué y el cómo enseñar. Criterios de selección de estrategias.

Módulo 3: La evaluación como parte constitutiva de la enseñanza. Los tipos y las funciones de la evaluación. Evaluación y acreditación. Instrumentos y modelos de evaluación en propuestas de enseñanza con tecnologías digitales. Evaluación de proyectos innovadores y ponderación de aprendizajes informales.

1.7 El aprendizaje en la Cibercultura

Módulo 1: Culturas digitales en la sociedad contemporánea. La cultura de la conectividad y el consumo tecnológico. Jóvenes, pantallas y redes sociales: transformaciones en las subjetividades, en las relaciones sociales y en las formas de participación ciudadana.

Módulo 2: El aprendizaje en red. El aprendizaje en los entornos comunicacionales digitales: perspectivas teóricas. Aprendizaje informal, ubicuo e invisible. Aprendizaje colaborativo. Reconfiguraciones del rol docente y del rol del alumno.

Módulo 3: Relaciones de los aprendizajes con el sector EdTech. Experiencias post pandemia. Los enfoques socioculturales y sus aportes para conceptualizar el aprendizaje mediado por tecnologías digitales. Comunidades de práctica. La acción mediada como unidad de análisis. Teoría de la actividad. El aprendizaje expansivo. Investigaciones sobre el aprendizaje mediado por tecnologías digitales.

2- FORMACIÓN GENERAL

2.1 Seminario de Formación General

El perfil de los seminarios de formación general es de tres tipos: 1) el trabajo sobre un concepto o problema de amplio alcance que corresponda a la tradición de las humanidades y/o las ciencias sociales, según la forma de la introducción (por ejemplo, “Introducción a la noción de sujeto”), la conceptualización o la historización de un concepto (por ejemplo, “Las diversas formas del Estado moderno”), de una problemática o, inclusive, de un período o un movimiento cultural o intelectual relevante (por ejemplo, “Qué es lo moderno” o “¿Qué

significa el malestar en la cultura?” o "Los Elementos" de Euclides). 2) La lectura de un texto clásico, donde "clásico" ha de entenderse no únicamente en el sentido historiográfico de un cierto período ya pasado y fundacional de la cultura, sino como un punto de referencia relevante y necesario para comprender la cultura, la ciencia, etc. (por ejemplo "Lectura de El matadero" o "Introducción a Las reglas del método sociológico", o "El último Teorema de Fermat" de Simon Singh). En este sentido, el interés no estará centrado en la reconstrucción erudita, con pretensiones exegético-filológicas, sino en la puesta de relieve de la actualidad de lo clásico, es decir: aquello que se puede pensar a partir de un clásico. De este modo, se aspira a mostrar la relevancia de las fuentes de nuestra cultura en el horizonte contemporáneo y, a un tiempo, el modo en que las más actuales innovaciones (mundo digital, globalización, transformaciones sociales, etc.) pueden comprenderse e iluminarse a partir de su puesta en relación con tales fuentes. 3) La exploración de conceptos, objetos y problemas que resultan de la conversación actual de las disciplinas científicas y las artes, y particularmente de la crisis de las disciplinas (que dan lugar a nuevos conceptos como "interdisciplina", "transdisciplina", etc.). Por ejemplo: "El estructuralismo en lingüística y en antropología", "El psicoanálisis como crítica del sujeto moderno" o "Humanidades y neurociencia: una confrontación epistemológica.

La articulación de los contenidos del Seminario de Formación General con los contenidos específicos de cada carrera tienen lugar en dos niveles. Por una parte, los seminarios de Formación general brindan a los estudiantes herramientas de carácter transdisciplinario, por lo cual complementan la reflexión metodológica y herramienta propia de cada disciplina. Por otra, los seminarios del área ponen a disposición y en discusión un conjunto de textos y tópicos clásicos que permitirán al estudiante abordar lo específico de su disciplina desde un terreno extra disciplinar, brindarle herramientas para el abordaje de situaciones por medio de una ganancia reflexiva sobre las diferencias culturales, la complejidad y no linealidad del legado de Occidente, la constitutiva historicidad de todo saber, etc. Con ello se intenta reflexionar acerca de la compartimentación de saberes que caracteriza a la creciente tendencia a la especialización.

El equipo coordinador de los seminarios de Formación General realizará un seguimiento con los referentes de cada área para evaluar la necesidad de producir ajustes en los mismos, para potenciar la articulación con sus contenidos específicos y la dinámica propia de cada carrera.

3-INTEGRACIÓN FINAL

3.1 Taller trabajo de integración final

Módulo 1: La práctica docente con tecnologías digitales en contextos situados: fundamentación y elaboración de una propuesta de enseñanza. Diseño, desarrollo, gestión y evaluación de proyectos, macros y micros basados en tecnologías digitales. Formulación de

objetivos, fases, estrategias, recursos didácticos, requerimientos tecnológicos, criterios de evaluación. Proyecto final.

12. Metodología de trabajo

En las aulas virtuales de las asignaturas, estarán disponibles las *clases asincrónicas* como guías didácticas multimediales que aportarán explicaciones sobre los contenidos de cada espacio formativo. Las mismas estarán enriquecidas con recursos para ilustrar los análisis realizados (bibliografía, videos, experiencias) y consignas de las actividades semanales. Además, los docentes de cada espacio realizarán *encuentros sincrónicos* a través de la plataforma Zoom institucional para profundizar en el estudio de los temas abordados y resolver, en una puesta en común con los estudiantes, los trabajos prácticos solicitados. De esta manera, se busca articular la teoría y la práctica con el objetivo de promover el análisis de las prácticas docentes y colaborar con el diseño de los proyectos de integración final de los estudiantes

13. Acreditación y graduación

Para el cumplimiento de la condición de alumno/a regular en cada una de las asignaturas, los estudiantes deben cumplimentar con lo establecido en las normativas de UNIPE y de la carrera. A su vez, cada asignatura establecerá la modalidad de evaluación según la especificidad de las mismas.

Para la graduación, el/la estudiante de la especialización deberá cursar y aprobar las nueve instancias curriculares que componen el plan de estudios con una nota no inferior a 7 (siete). Una vez aprobada las nueve instancias curriculares, deberá presentar y aprobar un Trabajo Final Integrador con una nota no inferior a 7 (siete).