



Mendoza, 24 de septiembre de 2015.

VISTO:

El EXP-FEE:0017124/2015 y la NOTA-FEE:0027577 donde obra la propuesta del Plan de Estudios de la Carrera de Posgrado modalidad a distancia "Especialización en Didáctica en Escenarios Virtuales", elaborado por la Facultad de Educación Elemental y Especial, y

CONSIDERANDO:

Que dicho propuesta se fundamenta en la necesidad de pensar de manera permanente, la formulación de nuevos y diferentes trayectos tanto en la formación de grado como en la posgrado para ofrecer oportunidades a los egresados de actualización, perfeccionamiento y especialización en la temática debido al impacto y el avance de los escenarios virtuales para el aprendizaje y la resignificación de los parámetros pedagógicos y didácticos a partir de ellos. La Facultad de Educación Elemental y Especial al ser la única unidad académica que forma docentes para la educación inicial, primaria y especial asume la responsabilidad social para garantizar estos trayectos formativos.

Que dicha propuesta está destinada, al ser en modalidad de educación a distancia, a la formación de adultos que trabajan, con la inclusión de entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje que favorecen la continuidad de la formación para esta población, expandiendo la oferta a diferentes poblaciones dispersas territorialmente, aprovechando los beneficios de los escenarios virtuales que otorgan posibilidades respecto a las diferencias de ritmos y estilos de aprendizaje como a las razones económicas y sociales de la diversidad cultural, motivando la permanencia de los estudiantes en los entornos virtuales respetando sus necesidades y promoviendo vínculos más personalizados entre tutores y estudiantes.

Que la Secretaría de Investigación y Posgrado de la Facultad y el Consejo Asesor Permanente de Posgrado del Rectorado revisaron y evaluaron positivamente prestando su conformidad al proyecto de referencia.

Que, en fs. 03, la Comisión de Asuntos Académicos, en su reunión del 22 de setiembre de 2015, sugiere al Consejo Directivo aceptar la propuesta de creación de la Carrera de Posgrado "Especialización en Didáctica en Escenarios Virtuales".

Que, en fs. 03, el Consejo Directivo, en su sesión del 22 de setiembre de 2015, resuelve aprobar el despacho de la Comisión.

POR ELLO:

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA
FACULTAD DE EDUCACIÓN ELEMENTAL Y ESPECIAL
RESUELVE:**


ARTÍCULO 1. Aprobar el Plan de Estudios correspondiente a la Carrera de Posgrado modalidad a distancia "Especialización en Didáctica en Escenarios Virtuales", a desarrollarse en el ámbito de la Facultad de Educación Elemental y Especial de la Universidad Nacional de Cuyo, de acuerdo con el Anexo con OCHO (08) hojas que acompaña la presente norma.

ARTÍCULO 2. Solicitar al Consejo Superior de la Universidad Nacional de Cuyo, la ratificación de la presente Ordenanza.

ARTÍCULO 3. Comunicar e insertar en el Libro de Ordenanzas.


Dr. DANIEL ADRIAN ISRAEL
Secretario de Investigación y Posgrado
F. E. E. y E.
Universidad Nacional de Cuyo

ES COPIA FIEL


D. DANIEL ADRIAN ISRAEL
Secretario de Investigación y Posgrado
F. E. E. y E.
Universidad Nacional de Cuyo

ORDENANZA N° 023

MYRIAM ELIZABETH SANTI
DIRECTORA DE INVESTIGACIÓN

ES COPIA FIEL



Anexo

ESPECIALIZACIÓN EN DIDÁCTICA EN ESCENARIOS VIRTUALES

Fundamentación:

El impacto y el avance de los escenarios virtuales para el aprendizaje y la resignificación de los parámetros pedagógicos y didácticos a partir de ellos, hace necesario pensar de manera permanente, la formulación de nuevos y diferentes trayectos tanto en la formación de grado como en la posgrado para ofrecer oportunidades a los egresados de actualización, perfeccionamiento y especialización en la temática.

Dentro de las acciones que promueven los estados nacional y provincial con el Programa Conectar Igualdad, en una primera etapa para la educación secundaria y especial y luego para la inicial y primaria, la Facultad de Educación Elemental y Especial considera como un área de vacancia en una realidad que avanza y que las instituciones de nivel superior universitario y no universitario deben dar respuesta. En la UNCuyo, la Facultad de Educación Elemental y Especial es la única unidad académica que forma docentes para la educación inicial, primaria y especial, razón por la cual asume la responsabilidad social para garantizar estos trayectos formativos.

Por otro lado, la modalidad a distancia en los trayectos de posgrado, posibilita una mayor incorporación de los sectores sociales en situación laboral para desarrollarlos acorde a su realidad. Y en cuanto la temática específica de la especialización, la virtualidad será el ambiente natural para desarrollarla.

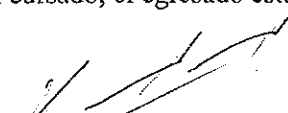
Título que otorga la carrera: Especialista en Didáctica en Escenarios Virtuales

Objetivos de la carrera

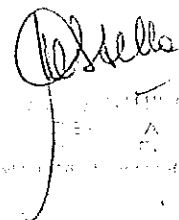
- a) Desarrollar en el ámbito de la Formación Docente de Educación Inicial, primaria y especial en general y de la Facultad de Educación Elemental y Especial en particular, un área de actualización y perfeccionamiento en el conocimiento respecto de las prácticas docentes en el uso de las tecnologías digitales.
- b) Reconocer un área de vacancia y pertinencia social respecto al estudio de la incorporación las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
- c) Promover en las distintas Unidades Académicas de la UNCuyo, un equipo de profesionales expertos en los contenidos y prácticas educativas mediadas y mediatizadas con TIC en pos de la construcción social de conocimientos.
- d) Promover los procesos de inclusión socio digital educativa como consecuencia de razones políticas, tecnológicas, sociales e histórico culturales.
- e) Comprender las características, limitaciones y posibilidades de los nuevos escenarios digitales para la inclusión en la sociedad de la información y del conocimiento.
- f) Extender la influencia de las tecnologías digitales en los ámbitos educativos como espacios de aprendizaje, socialización, colaboración y nuevas formas en las identidades tanto de docentes como estudiantes.
- g) Desarrollar competencias docentes que hacen a su nuevo rol en escenarios digitales como verdadero constructores de espacios didácticos y sociales.

Perfil del egresado

Al finalizar el cursado, el egresado estará capacitado para:


Dr. DANIEL ADRIAN ISRAEL
Secretario de Investigación y Posgrado
F. E. E. y E.
Universidad Nacional de Cuyo

ES COPIA FIEL



ORDENANZA N° 023

MYRIAM ELIZABETH SARTI
DIRECTORA DE DESPACHO

ES COPIA FIEL



Valorar el rol docente como actor clave en los procesos de transformación educativa en un contexto tecnológico de complejidad creciente.

Promover la inclusión socio digital educativa como un derecho de todo ciudadano desde su rol docente.

Relacionar el pensamiento de acción didáctica con las tecnologías digitales en ámbitos educativos.

Comprender diversos modelos de gestión en la incorporación de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación inicial, primaria y especial.

Planificar estrategias didácticas que incorporen las herramientas y recursos digitales para el desarrollo cognitivo y social de sus alumnos.

Conocer y manejar operativamente distintas herramientas y recursos digitales para la educación inicial, primaria y especial.

Elaborar materiales educativos digitales a partir de criterios pedagógicos, didácticos, sociales y tecnológicos.

Organización del plan de estudios

Estructurado

Modalidad de la carrera: **a distancia**

Carácter: **continuo**

Se organiza un trayecto obligatorio (cinco módulos) y un trayecto de espacios optativos que propone seis módulos, de los cuales el estudiante deberá seleccionar sólo dos. Cada módulo optativo posee una carga horaria de 40 horas. A su vez, las 440 horas de cursado se encuentran organizadas en:

Cinco módulos obligatorios: cuatro trimestrales y uno anual, de 120 horas. Este último se trabaja como espacio que recoge los insumos teóricos y prácticos del resto de los módulos y realiza el desarrollo metodológico para elaborar el trabajo final. En total el trayecto obligatorio posee una carga horaria de 360 horas.

Los módulos obligatorios son: Primer trimestre: Nuevas Cogniciones en la cultura digital y Herramientas Digitales para la intervención didáctica; Segundo trimestre: Estrategias didácticas con uso de las TIC; Tercer trimestre: Materiales educativos digitales y Optativa 1; Cuarto trimestre: Optativa 2.

El módulo de "Diseño y Gestión de Proyectos Didácticos en escenarios digitales", es de carácter anual y articula los contenidos nucleares de los diferentes módulos. Cuenta con una carga horaria de 120 horas con el objetivo de que el estudiante al finalizar el mismo, haya logrado diseñar su proyecto final para acreditar la carrera. Para acreditarlo debe tener aprobado todo el trayecto obligatorio.

Las correlatividades se establecen de la siguiente manera: para cursar Estrategias didácticas debe tener cursado los módulos del primer trimestre, para cursar Materiales Educativos Digitales debe tener aprobados los módulos del primer trimestre y cursado el del segundo. Será obligatorio estar cursando el módulo anual para poder ir avanzando en el recorrido curricular.

MIRIAM ELIZABETH SANZI
DIRECTORA DE DESPACHO

ES COPIA FIEL

Dr. DANIEL ADRIAN ISRAEL
Secretario de Investigación y Posgrado
F. E. E. y E.
Universidad Nacional de Cuyo

ES COPIA FIEL

[Handwritten signature]

ORDENANZA N° 023



Duración

Duración total de la carrera en meses reales de dictado:	12
Plazo máximo fijado para la realización del trabajo final, obra, proyecto o tesis en meses, a partir de la finalización de las actividades curriculares:	12
Cantidad de horas reloj teóricas presenciales obligatorias (tramo estructurado):	18
Cantidad de horas reloj prácticas presenciales obligatorias (tramo estructurado):	22
Cantidad de horas reloj teóricas no presenciales obligatorias (tramo estructurado):	105
Cantidad de horas reloj prácticas no presenciales obligatorias (tramo estructurado):	215
Cantidad de horas reloj mínima de actividades optativas que debe cumplir el alumno (tramo personalizado):	80
Carga horaria total destinada a materias (cursos, seminarios, talleres):	440
Carga horaria obligatoria destinada a actividades de otra índole:	0
Carga horaria total de la carrera:	440

MYRIAM ELIZABETH SANTI
DIRECTORA DE DESPACHO

ES COPIA FIEL

Actividades Curriculares

Módulos Obligatorios

- Nuevas cogniciones en la cultura digital (40 horas)
- Materiales educativos digitales (60 horas)
- Estrategias didácticas con uso de TIC (80 horas)
- Herramientas digitales para la intervención educativa (60 horas)
- Diseño y Gestión de Proyectos didácticos en escenarios digitales (120 horas)

Módulos Optativos

- Sociedad, Educación, Ciencia y Tecnologías Digitales (40 horas)
- Enseñar y aprender en las redes sociales (40 horas)
- Convergencia tecnológica digital y su impacto educativo (40 horas)
- Las tutorías en la cultura digital (40 horas)
- Adaptaciones tecnológicas y educativas digitales para la educación especial (40 horas)

Dr. DANIEL ADRIAN ISRAEL
Secretario de Investigación y Posgrado
F.E.E.Y.E.
Universidad Nacional de Cuyo

ES COPIA FIEL

ORDENANZA N° 023



- Gestión institucional y curricular con Tecnología Digital (40 horas)

Descriptores de los Espacios Curriculares

Módulos Obligatorios

Nuevas Cogniciones en la cultura digital

El proceso de construcción de conocimiento. Las nuevas cogniciones, multi-alfabetización. Diferentes enfoques: la inclusión y la integración. Conocimiento y escenarios Virtuales: la interactividad instrumental y cognitiva. Mediación y mediatización digital del conocimiento. Comunidades virtuales y construcción social del conocimiento. Percepción, significación, interpretación, representación y comunicación como círculo semiótico. El espiral cognitivo: la inteligencia distribuida y colectiva.

Práctica: Realizar la suscripción a revistas electrónicas, sitios de divulgación científica. Buscará en ellos información en diferentes formatos (textual, audiovisual, etc) y elaborará un esquema gráfico en una aplicación digital. La misma será puesta en un foro del aula virtual para compartir con el resto de los estudiantes.

Herramientas digitales para la intervención educativa

Aplicaciones Open Source. Las herramientas ofimáticas Open Source en la producción de trabajos escolares: procesador de texto, hojas de cálculo, presentaciones. El valor de la imagen y el sonido como recursos didácticos. Aplicaciones open Source para la edición de imágenes y audio. La interactividad y las animaciones como optimizadores de los procesos cognitivos. Aplicaciones open Source para producir animaciones sencillas. Técnicas de animación: Stop Motion y Time-Lapse. Rol activo de los estudiantes como prosumidores de los recursos web 2.0. Uso de aplicaciones colaborativas on line en producciones escolares.

Práctica: A partir de una actividad de su práctica docente, integrar al menos una herramienta de ofimática, una de video y una de audio. Una vez que la hayan producido, compartir la producción en alguna herramienta colaborativa.

Estrategias didácticas con uso de TIC

La enseñanza y el aprendizaje en la virtualidad. Las estrategias de enseñanza y de aprendizaje en relación a las funciones cognitivas y competencias informacionales. Procedimientos y tipos de e-actividades. Los recursos y las herramientas digitales como parte de las estrategias. El docente en los escenarios virtuales: competencias, roles y funciones.

Práctica: teniendo en cuenta la práctica del espacio curricular "Herramientas digitales para la intervención didáctica" deberá definir las estrategias de enseñanza y de aprendizaje y su relación con las funciones cognitivas a desarrollar.

Materiales educativos digitales

La comunicación didáctica. Materiales educativos en escenarios digitales: características, tipos, finalidades. Etapas en la producción de materiales educativos. Actores involucrados en el desarrollo de materiales. El procesamiento didáctico como momento clave en la producción de materiales digitales. Las estrategias, los recursos y las herramientas. El rol de las medias en los materiales. Posibilidades didácticas de los entornos virtuales. El proceso de validación de los materiales.

Práctica: A partir de la práctica del espacio curricular "Estrategias didácticas con uso de las TIC", se deberá elaborar producir material educativo digital a partir de criterios pedagógicos, didácticos, sociales y tecnológicos. Compartir la producción en una herramienta colaborativa

MYRIAM ELIZABETH SARTI
DIRECTORA DE ESPACIO

ES COPIA FIEL

DR. DANIEL ADRIAN ISRAEL
Secretario de Investigación y Posgrado
F.E.E.y E.
Universidad Nacional de Cuyo

ES COPIA FIEL

ORDENANZA N° 023



Diseño y Gestión de Proyectos Didácticos en escenarios digitales

Hegemonías, mitos y desafíos de los proyectos de innovación educativa con uso de tecnologías digitales. Cambios reales y simbólicos en las instituciones educativas.

Proyectos educativos en escenarios digitales como oportunidad de redefinición de los contenidos culturales del currículo, desde el punto de vista del diseño y desarrollo de los contenidos educativos digitales.

El uso de entornos virtuales para el desarrollo de estrategias cognitivas. Análisis de la pertinencia, flexibilidad, disponibilidad, reusabilidad interoperabilidad de catálogos de los objetos educativos digitales y de repositorios accesibles en diversos portales educativos.

Práctica: Diseño de un Proyecto Educativo Digital (PEG). Desarrollo de las etapas de: estado de situación (contexto), marco de referencia, diagnóstico, desafíos o problemas que se detectan como clave para dar respuesta desde el proyecto, anticipación de sentido del proyecto, relación de contexto con los espacios curriculares de nuevas cogniciones, herramientas digitales, estrategias didácticas (primer año de trabajo). Participación de los actores institucionales, Selección de población, contenidos curriculares, estrategias de enseñanza y de aprendizaje, materiales educativos, prospectiva (segundo año de trabajo). Se irán integrando las diferentes prácticas de los espacios curriculares de la especialización

Módulos Optativos

Sociedad, Educación, Ciencia y Tecnologías Digitales

Principales hitos de la relación sociedad, ciencia y tecnología. Las marcas de la revolución tecnocientífica en las dimensiones económicas, políticas, culturales y socio-educativas. El acceso a la comunicación y a la información como derecho y la inclusión socio digital educativa como políticas de estado en Argentina y América latina. Las innovaciones educativas como escenarios que vertebran las complejas relaciones entre sociedad, ciencia y tecnologías digitales

Práctica: Formar parte de una comunidad virtual de aprendizaje y participar en ella.

Enseñar y aprender en las redes sociales

Los cambios en la Web y su incidencia en los procesos de enseñar y de aprender. De la sociedad de la información a la sociedad en red. Las comunidades virtuales: tipos y características. La construcción de conocimiento en las redes: lo social como elemento constitutivo y constituyente. El trabajo colaborativo y las redes sociales en los contextos educativos. El PLN, PLE y PLEP y su relación con estrategias de enseñanza y de aprendizaje.

Práctica: Propuesta de acciones didácticas en alguna de las redes sociales.

Convergencia tecnológica digital y su impacto educativo

Características e implicancias socio-educativas de los desarrollos tecnológicos digitales. Desarrollos tecnológicos y educación. Convergencia tecnológica, de usuarios y de servicios. TV digital: de la caja boba a los escenarios interactivos. Dispositivos móviles y tecnología ubicua. Imbricación dispositivos, lenguajes y usuarios. Invisibilidad tecnológica. Conectividad, ubicuidad y conexionismo. Evolución de la Web. Inteligencia artificial. La nube y sus múltiples dimensiones: almacenamiento, personalización, colaboración y desarrollo. Redes y reservorios.

Práctica: Desarrollar un escrito respecto de una de las temáticas y compartirlo en la web.

MYRIAM ELIZABETH SANZI
DIRECTORA DE DESPACHO

ES COPIA FIEL

Dr. DANIEL ADRIAN ISRAEL
Secretario de Investigación y Posgrado
F.E.E.y.E.
Universidad Nacional de Cuyo

ES COPIA FIEL

[Handwritten signature]

ORDENANZA N° 023



Las tutorías en la cultura digital

La tutoría como herramienta pedagógica para el desarrollo de los procesos educativos innovadores. Tipos de tutorías de acuerdo al contexto y la modalidad. El tutor virtual y sus funciones. Nuevas modalidades educativas y el rol docente. La comunicación didáctica: desafíos de la virtualidad. Interactividad y colaboración. Planificar la tarea tutorial: Instrumentos para el registro del seguimiento y evaluación tutorial.

Práctica: Planificación de un instrumento para el seguimiento y la evaluación tutorial.

Adaptaciones tecnológicas y educativas digitales para la educación especial.

Marco conceptual de discapacidad. Modelo inclusivo. Adaptaciones tecnológicas: concepto y clasificación. Mediación pedagógica para la utilización de tecnologías con personas con discapacidad. Ayudas técnicas y rampas tecnológicas. Software para desarrollar competencias auditivas, visuales, motrices e intelectuales. Adaptaciones de hardware.

Práctica: A partir de un caso propuesto por el docente, desarrollar la adaptación tecnológica y educativa requerida.

Gestión institucional y curricular con Tecnología Digital

Gestión curricular e institucional: racionalidades. La multidimensionalidad de la gestión institucional y curricular atravesada por la tecnología digital. Proyecto educativo institucional y proyecto curricular con y sobre tecnologías digitales. Rupturas epistemológicas, pedagógicas y didácticas propias de la cultura digital en la gestión del currículo como innovación y cambio en la institución educativa. Toma de decisiones en relación a la gestión del aprendizaje y la enseñanza: su re conceptualización con y sobre tecnología digital. El rol de los equipos directivos y la gestión escolar. La participación colectiva de los docentes en la construcción y negociación de significados en torno al currículo. Competencias digitales de los docentes.

Práctica: Propuesta multimedia sobre las nuevas competencias y habilidades digitales de los docentes en relación con la gestión curricular con TIC.

Estructura curricular

Una vez descripto los módulos, la modalidad de desarrollo y de evaluación, y la delimitación de cargas horarias y formatos curriculares, a continuación se grafica la distribución anual de las obligaciones curriculares del plan de estudios.

PRIMER SEMESTRE		SEGUNDO SEMESTRE	
1 TRIMESTRE	2 TRIMESTRE	3 TRIMESTRE	4 TRIMESTRE
Nuevas Cogniciones en la cultura digital	Estrategias didácticas	Optativa 1	Optativa 2
40	80	40	40
	con uso de las TIC		
Herramientas digitales para la intervención educativa		Materiales educativos digitales	
60		60	

Diseño y Gestión de Proyectos Didácticos en escenarios digitales (anual) 120

Total de la formación 440 horas

Dr. DANIEL ADRIAN ISRAEL
Secretario de Investigación y Posgrado
F.E.E.Y.E.
Universidad Nacional de Cuyo

ES COPIA FIEL

ORDENANZA N° 023

MYRIAM ELIZABETH SANFELI
DIRECTORA DE DESPACHO

ES COPIA FIEL



Nombre de la Actividad	Modalidad	Carácter	Carga Horaria
Nuevas cogniciones en la cultura digital	Seminario	Obligatorio	40
Herramientas digitales para la intervención educativa	Teórico-Práctico	Obligatorio	60
Diseño y Gestión de Proyectos Didácticos en escenarios digitales (anual)	Teórico-Práctico	Obligatorio	120
Materiales educativos digitales	Seminario	Obligatorio	60
Estrategias didácticas con uso de TIC	Teórico-Práctico	Obligatorio	80
Optativo 1	Teórico-Práctico	Optativo	40
Optativo 2	Teórico-Práctico	Optativo	40
TOTAL			440

Módulos Optativos

Nombre de la Actividad	Modalidad	Carácter	Carga Horaria
Sociedad, Educación, Ciencia y Tecnología	Seminario	Optativo	40
Enseñar y aprender en las redes sociales	Seminario	Optativo	40
Convergencia tecnológica digital y su impacto educativo	Teórico-Práctico	Optativo	40
Las tutorías en la cultura digital	Teórico-Práctico	Optativo	40
Gestión institucional y curricular con Tecnología Digital	Teórico-Práctico	Optativo	40
Adaptaciones tecnológicas y educativas digitales para la educación especial.	Teórico-Práctico	Optativo	40

MYRIAM ELIZABETH SARTI
DIRECTORA DE DESPACHO

ES COPIA FIEL

Dr. DANIEL ADRIAN ISRAEL
Secretario de Investigación y Posgrado
F.E.E. y E.
Universidad Nacional de Cuyo

[Handwritten signature]

ES COPIA FIEL