



FACULTAD DE
INFORMÁTICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Fecha: 13/03/2025

Exp. N° 3300-004074/25-000

La Plata, 13 de Marzo de 2025

VISTO

la presentación de la Dra. Cecilia Sanz, por la cual eleva la propuesta de creación de la Diplomatura de Postgrado en Tecnologías Digitales en Escenarios Educativos
la Ord. 309 (Reglamento de Actividades de Postgrado) de la Facultad de Informática de la UNLP; y

CONSIDERANDO

El dictamen de la Comisión Asesora de Investigaciones y Postgrado del 11/03/2025

---El Honorable Consejo Directivo en su reunión de fecha 13/03/2025 por unanimidad (15 votos)

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- APROBAR la propuesta de creación de la Diplomatura de Postgrado en Tecnologías Digitales en Escenarios Educativos y su correspondiente Plan de Estudios tal como consta en Anexo 1 de la presente resolución.

ARTÍCULO 2º.- GIRESE a la Secretaría Académica, la Prosecretaria de Postgrado, Secretaría Administrativa de Postgrado, y **ELEVESE** a Universidad para la continuación del trámite

Firmado electrónicamente por:

Dr. Ricardo Marcelo Naiouf

Decano de la Facultad de Informática
Universidad Nacional de La Plata

Firmado electrónicamente por:

Mg. Pablo Javier Thomas

Secretario Académico de la Facultad de Informática
Universidad Nacional de La Plata

Resolución de Consejo Directivo Fac. de Informática N° 92 / 2025

Anexo 1

Diplomatura de Postgrado en Tecnologías digitales en escenarios educativos

A. Título y Objetivo de la Diplomatura a presentar.

Título: Diplomatura de Postgrado en Tecnologías digitales en escenarios educativos

Objetivos:

- Conocer tecnologías digitales actuales que se constituyen en posibilidades para mejorar el escenario educativo
- Analizar marcos teóricos que se vinculan con la integración de tecnologías digitales en el escenario educativo
- Analizar y diseñar materiales educativos digitales y aplicaciones que aporten a escenarios educativos vinculados a los estudiantes

B. Indicación de la/s carreras de Postgrado acreditadas con las que articula, con aval de la dirección de carrera correspondiente.

La Diplomatura articula de forma directa con la Especialización en Tecnología Informática aplicada en Educación (TIAE), y la Maestría en TIAE.

Presenta un módulo en común con la Especialización en TIAE, y comparte parcialmente el recorrido de otro de sus cursos, luego agrega un curso especialmente orientado a conocer las bases pedagógico-didácticas de la integración de tecnologías digitales en propuestas educativas concretas.

C. Director/Coordinador (Puede ser el mismo Director/a de la carrera de Postgrado acreditada con la que articula)

Directora: Cecilia Sanz – **Coordinadora:** Verónica Artola

D. Competencias/Resultados de aprendizaje esperados.

Los estudiantes, finalizada la Diplomatura en TIAE, serán capaces de:

- Identificar y analizar criterios relacionados con los marcos teóricos para integrar tecnologías digitales en escenarios educativos
- Conocer y utilizar diferentes tecnologías digitales orientadas a enriquecer propuestas de enseñar y aprender
- Analizar y diseñar materiales educativos digitales

- Reconocer y usar repositorios digitales para encontrar recursos y materiales educativos

E. Estructura de Cursos, con carga horaria y modalidad de dictado.

La Diplomatura en TIAE inicia con un encuentro de sensibilización en el uso de herramientas digitales para la mediación de los módulos de la carrera. Se trata de un encuentro sincrónico por videoconferencia, donde se hará una presentación de la carrera, la modalidad de trabajo y las herramientas a utilizar.

La carrera se estructura en tres módulos que ofrecen un conocimiento general sobre la integración de tecnologías digitales en propuestas de enseñanza y aprendizaje, abarcando los siguientes ejes temáticos:

- Materiales educativos digitales y repositorios para su almacenamiento
- Marcos teóricos sobre la integración de tecnologías digitales en propuestas de enseñanza
- Herramientas para crear actividades educativas para dispositivos móviles
- Herramientas de inteligencia artificial de utilidad para crear contenidos educativos
- Diseño de situaciones didácticas con mediación de tecnologías digitales

El estudiante podrá, de forma optativa, realizar pasantías vinculadas a la actividad del Centro de Innovación y Transferencia Tecnológica de la Facultad de Informática, involucrándose en la presentación de proyectos que utilizan tecnologías digitales para necesidades educativas concretas. Esta práctica podrá realizarla luego de aprobar al menos uno de los módulos de la Diplomatura. Podrá ser un puente para su vínculo con proyectos de investigación y desarrollo que lo ayudarán a articular con la posterior realización de la Especialización y la Maestría en TIAE.

MÓDULOS	Modalidad	Horas	Equivalencia para Especialización
Módulo 1: Integración de tecnologías digitales en la clase. Diseño de una actividad para móviles	Modalidad a distancia con un encuentro sincrónico de presentación del módulo y contenidos, un desarrollo proyectual con 3	Total de horas teoría 35 hs (discusión de contenidos de manera sincrónica + lecturas y tutoría asincrónica) Total de horas de trabajo proyectual: 45 hs con tutoría	Articula el curso de Tecnología Informática. Evolución y aplicaciones Comparte un encuentro sincrónico y una actividad. Para poder tener la equivalencia de este curso de

	tutorías sincrónicas, y trabajo asincrónico con acompañamiento del tutor	sincrónica y asincrónica Cantidad total de horas: 80 hs.	especialización debe realizar los encuentros sincrónicos faltantes, el práctico 2 y el proyecto final. En caso de ser de egresado de una carrera no informática deberá hacer el módulo teórico también de Tecnología
Módulo 2: Diseño de situaciones educativas: innovación e inclusión de tecnologías digitales	Modalidad a distancia con tres encuentros sincrónicos de presentación del módulo y contenidos con actividades. Se realizan dos actividades y un proyecto integrador.	Total de horas teoría 20 hs (discusión de contenidos de manera sincrónica + lecturas y tutoría asincrónica) – Total de horas de trabajo en el desarrollo de actividades prácticas y trabajo integrador: 20 hs. Cantidad total de horas: 40 hs.	
Módulo 3: Materiales Educativos Digitales y Repositorios para su almacenamiento y recuperación	Modalidad a distancia con tres encuentros sincrónicos de presentación del módulo y contenidos con actividades. Tres actividades asincrónicas con tutorías, discusión y reflexión durante los encuentros.	Total de horas teoría: 45 hs (discusión de contenidos de manera sincrónica + lecturas y tutoría asincrónica) – Total de horas de trabajo en el desarrollo de actividades prácticas y de análisis: 35 hs con tutoría sincrónica y asincrónica Cantidad total de horas: 80 hs	Comparte el núcleo de este curso de la Especialización con el mismo nombre. Para tener la equivalencia deberá realizar y aprobar el proyecto final.

MÓDULO 1 – Integración de tecnologías digitales en la clase. Diseño de una actividad para móviles

Modalidad a distancia con un encuentro sincrónico de presentación del módulo y contenidos, un desarrollo proyectual con 3 tutorías. Total de horas teoría: 35 hs (discusión de contenidos de manera sincrónica + lecturas y tutoría asincrónica) – Total de horas de trabajo proyectual: 45 hs con tutoría sincrónica y asincrónica

Cantidad total de horas: 80 hs

MÓDULO 2 - Diseño de situaciones educativas: innovación e inclusión de tecnologías digitales

Modalidad a distancia con tres encuentros sincrónicos de presentación del módulo y contenidos con actividades. Se realizan dos actividades y un proyecto integrador.

Total de horas teoría 20 hs (discusión de contenidos de manera sincrónica + lecturas y tutoría asincrónica) – Total de horas de trabajo en el desarrollo de actividades prácticas y del trabajo integrador: 20 hs

Cantidad total de horas: 40 hs

MÓDULO 3 - Materiales Educativos Digitales y Repositorios para su almacenamiento y recuperación

Modalidad a distancia con tres encuentros sincrónicos de presentación del módulo y contenidos con actividades. Tres actividades asincrónicas con tutorías, discusión y reflexión durante los encuentros. Total de horas teoría 45hs (discusión de contenidos de manera sincrónica + lecturas y tutoría asincrónica) – Total de horas de trabajo en el desarrollo de actividades prácticas y de análisis: 35 hs con tutoría sincrónica y asincrónica

Cantidad total de horas: 80 hs

F. Programa de cada curso y docente/s a cargo.

Diplomatura en TIAE

MÓDULO 1 - Integración de tecnologías digitales en la clase. Diseño de una actividad para móviles

OBJETIVOS

Que los alumnos sean capaces de:

- Analizar marcos teóricos que se vinculan con la integración de tecnologías digitales en el escenario educativo
- Conocer tecnologías digitales actuales que se constituyen en posibilidades para mejorar el escenario educativo
- Desarrollar habilidades en el uso de herramientas informáticas vinculadas al ámbito educativo.

CONTENIDOS MÍNIMOS

- Concepto de tecnología y tecnología educativa
- Integración de tecnologías digitales en educación
- Modelo TPACK y modelos de aceptación tecnológica. Niveles de adopción de tecnologías digitales
- Materiales educativos digitales. Actividades educativas con tecnologías
- Uso de herramientas de inteligencia artificial generativa para crear recursos digitales
- Applinventor para crear actividades educativas en dispositivos móviles.
- Desarrollo de un proyecto en Applinventor

MOTIVACIÓN

Se trata de un módulo donde se presentan bases conceptuales sobre la integración de tecnologías digitales en propuestas de enseñanza y aprendizaje. Se abordan marcos teóricos que arrojan luz sobre la adopción de tecnologías digitales en educación. Desde el punto de vista práctico, se acerca al alumno a la utilización de herramientas informáticas de interés para el área educativa.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

La evaluación del módulo se realiza a través de una autoevaluación en IDEAS y un trabajo práctico en applInventor.

Para aprobar la asignatura se deben participar en los encuentros sincrónicos propuestos y aprobar el trabajo práctico creando actividades educativas para dispositivos móviles.

BIBLIOGRAFÍA Y MATERIAL DE ESTUDIO

Como se mencionó anteriormente los docentes han desarrollado material de estudio específico en formato digital para el desarrollo del curso, estos materiales se actualizan previo al dictado del curso todos los años. Además se trabaja con algunos textos de consultas, algunos de lectura obligatoria:

- Adell, J. (1997) "Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información". Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 7, noviembre de 1997, ISSN: 1135-9250.
- Anijovich R. y Mora S. (2009) ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA. Otra mirada al quehacer en el aula. Aique Grupo Editor.
- Cahyani, I. (2019). Optimizing Educational Innovation through Problem-based Learning: How Experiential Learning Approach works in Literacy and Language Development. International Journal of Advanced Science and Technology, 28(8), 383-400.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models. Management science, 35(8), 982–1003
- de Pablos Pons, J. (1998). Visiones y conceptos sobre la tecnología educativa. En: Para una tecnología educativa. Coord. por Juana María Sancho Gil, 1998, ISBN 84-85840-31-3, págs. 39-60.
- Flores-Vivar J.M. & García-Peñalvo F.J. (2023). Reflexiones sobre la ética, potencialidades y retos de la Inteligencia Artificial en el marco de la Educación de Calidad (ODS4). Comunicar, 31(74). <https://doi.org/10.3916/C74-2023-03>
- Lacruz Alcocer M. (2008). "Nuevas Tecnologías para Futuros Docentes". Colección Ciencia y Técnica. Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.
- Norman D. (1998). The invisible computer. The MIT Press, Cambridge Massachusets.
- Okoye, K., Nganji, J. T., & Hosseini, S. (2020). Learning analytics for educational innovation: A systematic mapping study of early indicators and success factors. International Journal of Computer Information Systems and Industrial Management Applications, 12, 138-154.

- Royo J. (2004). Diseño digital. Barcelona, España: Paidós Ibérica, S.A.
- Sancho J. (1998). Para una tecnología educativa. Editorial Horsori. Artículo de Juana Sancho: "La tecnología: un modo de transformar el mundo cargado de ambivalencia". Pp. 13 – 38.
- Tamim R.M., Bernard R. M., Borokhovski E., Abrami P., Schmid R. (2011) What Forty Years of Research Says about the Impact of Technology on Learning a Second-Order Meta-Analysis and Validation Study. Review of Educational Research, marzo de 2011, Vol. 81, No. 1, pp. 4-28.
- Rikkerink, M., Verbeeten, H., Simons, R. J., & Ritzen, H. (2016). A new model of educational innovation: Exploring the nexus of organizational learning, distributed leadership, and digital technologies. Journal of Educational Change , 17(2), 223-249
- Sancho J.M. (1998) Para una Tecnología Educativa. Editorial Horsori. 2da Edición. La tecnología: un modo de transformar el mundo cargado de ambivalencia.
- Teo, T. (2009). Modelling technology acceptance in education: A study of pre-service teachers. Computers & Education, 52(2), 302–312.
- Teo, T. (2011). Factors influencing teachers' intention to use technology: Model development and test. Computers & Education, 57, pp. 2432–2440
- UNESCO (Ed.) (2021). Recomendación sobre la ética de la Inteligencia Artificial. UNESCO: <https://bit.ly/3ITlvSf>
- Venkatesh V., M. M. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. MIS quarterly, 425-478.
- Venkatesh Viswanath, H. B. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. Journal compilation, 273-315.

Revistas de lectura sugerida y de las que se incluye nuevo material año a año:

- Revista de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología (TEyET). URL: <http://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/inicio.htm>
- Journal of New Approaches in Educational Research
- Transactions on Education de IEEE
- Revistas de ACM en la temática
- Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/>

- IEEE RITA – Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje. Es una publicación de la Sociedad de Educación del IEEE (IEEE EdSoc), centrada en la comunidad iberoamericana.
<http://rita.det.uvigo.es/index.php>

Sitios de interés

Publicaciones de la Asociación Interacción Persona-Ordenador AIPO. URL: <http://aipo.es/?q=node/32>

Otros materiales de importancia:

- Presentaciones multimedia del módulo
- Guía de actividades
- Videotutoriales

Diplomatura en TIAE

MÓDULO 2 - DISEÑO DE SITUACIONES EDUCATIVAS: INNOVACIÓN E INCLUSIÓN DE TIC.

OBJETIVOS

Que los alumnos sean capaces de:

- Analizar los componentes que integran el diseño de situaciones educativas con tecnologías digitales considerando distintas perspectivas
- Valorar estrategias de diseño de situaciones educativas para distintos contextos
- Considerar el uso de tecnologías digitales para la innovación de las prácticas docentes.

CONTENIDOS MÍNIMOS

- Diseño e innovación en la enseñanza: los nuevos contextos para enseñar y aprender
 - Configuración de las experiencias de aprendizaje. Revisión y mejora de formas tradicionales.
- Uso de tecnologías digitales para enriquecer las situaciones de clase.
- Las intencionalidades educativas en el diseño; los objetivos como estrategias de enseñanza.
 - El contenido como problema pedagógico. Las tecnologías digitales como mediadoras de aprendizajes. El remix como estrategia para pensar nuevas formas de abordar la selección de contenidos.
 - Algunos desafíos de la evaluación; evaluación mediada por tecnologías. Importancia de la devolución para la autorregulación.

MOTIVACIÓN

El presente módulo está destinado a docentes universitarios en general y en particular a estudiantes de la Diplomatura, Especialización y Maestría en Tecnología Informática Aplicada en Educación que deseen interiorizarse en los fundamentos y estrategias del diseño de situaciones educativas mediadas por tecnologías digitales.

Se busca proponer un espacio para la interrogación acerca de los principios que orientan el diseño de clases y revisar los modos tradicionales de enseñar, en función de brindar sostén a prácticas valiosas

de enseñanza, así como de introducir elementos para la innovación y la integración de tecnologías digitales de forma fundamentada.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

El módulo se desarrollará con el siguiente formato: dos encuentros sincrónicos por videoconferencia y la realización de actividades a través del entorno virtual de enseñanza y aprendizaje IDEAS. En estos encuentros se trabajarán de forma colaborativa conceptos fundamentales, casos y experiencias; se analizarán documentos, y se propondrá la elaboración de alternativas posibles de mejora de los mismos. La aprobación del módulo requiere:

- La asistencia a los encuentros sincrónicos.
- La realización del 70% de las actividades en el entorno.

BIBLIOGRAFÍA Y MATERIAL DE ESTUDIO

- CAMILLONI Alicia R. W. y otros (1998) Evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo. Buenos Aires. Paidós
- CHEVALLARD, Yves (1998) La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado. Buenos Aires. Aique grupo Editor
- COLL, C. MAURI, T. , ONRUBIA, J. (2011) La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación: Del diseño tecno-pedagógico a las prácticas de uso; en Coll, C. y Monereo, C. (2011) Psicología de la educación virtual, Madrid: Morata
- COLL, César (1991) Psicología y Curriculum. Capítulo 3: “Los componentes del curriculum”. Madrid. Paidós
- COLL, César (1991) Psicología y Curriculum. Madrid. Paidós
- DÍAZ BARRIGA ARCEO, F. Y HERNÁNDEZ ROJAS G. (2002) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Capítulo 2: “Constructivismo y aprendizaje significativo.” Mexico: McGraw-Hill
- FELDMAN, D. Y PALAMIDESSI, M. (2001) Programación de la enseñanza en la universidad. Buenos Aires: Serie Formación docente N^o 1, Secretaría Académica UNGS.
- FENSTERMACHER, G. (1989) Tres aspectos de la filosofía de la investigación sobre la enseñanza. En Wittrock, M. La investigación en la enseñanza I. Madrid: Paidós.
- LITWIN, E. (2008) El oficio de enseñar. Condiciones y Contextos. Buenos Aires: Editorial Paidós

- MAGGIO, M. (2012) Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Buenos Aires: Paidós
- MAGGIO, M. (2021) Híbrida. Enseñar en la Universidad que no vimos venir, Tilde Editora
- PERKINS D. (1997) Enseñanza para la comprensión. De la teoría y su práctica. Mimeo. Harvard Graduate School of Education.
- POZO J.I. (2008) Aprendices y Maestros. La psicología cognitiva del aprendizaje. Madrid. Alianza Editorial
- ZABALZA, M. (1987) Diseño y desarrollo curricular. Madrid. Narcea.

Artículos de revistas del área de tecnología y educación:

- Journal of New Approaches in Educational Research
- Revista de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología (TEyET). URL: <http://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/inicio.htm>
- Transactions on Education de IEEE.
- Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/>
- IEEE RITA – Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje. Es una publicación de la Sociedad de Educación del IEEE (IEEE EdSoc), centrada en la comunidad iberoamericana. <http://rita.det.uvigo.es/index.php>
- Journal of Computers & Education. <https://www.sciencedirect.com/journal/computers-and-education>

Diplomatura en TIAE

MÓDULO 3 – Materiales educativos digitales y repositorios para su almacenamiento y recuperación

OBJETIVOS

Que los alumnos sean capaces de:

- Comprender los supuestos teóricos y pasos metodológicos del diseño de materiales educativos en formato hipertextual y multimedia.
- Analizar diferentes tipos de materiales educativos digitales desde la perspectiva de su diseño tecnopedagógico
- Analizar los aportes de los sistemas multimediales en la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Valorar las contribuciones de distintos modelos de diseño instruccional para la creación de materiales educativos
- Reconocer las características de los repositorios digitales, sus tipologías y posibilidades de búsqueda y almacenamiento.

CONTENIDOS MÍNIMOS

- Definición, características y componentes de los materiales educativos digitales.
- Tipos de materiales educativos digitales: Hipertexto, Multimedia, Hipermedia.
- Etapas de diseño.
- Componentes del diseño instruccional.
- Aportes de distintos modelos de diseño instruccional a la creación de materiales.
- El diseño multimedial. Aprovechamiento de los lenguajes digitales.
- Concepto de Repositorio digital
- Tipologías de repositorios
- Los metadatos y sus estándares para la búsqueda y almacenamiento

MOTIVACIÓN

Se trata de un módulo donde se presentan bases conceptuales de los lenguajes que proporcionan las tecnologías digitales para la mediación de los contenidos. Se trabaja sobre la identificación de las posibilidades de los diferentes tipos de materiales educativos digitales (MED) como punto de partida para que los docentes puedan innovar en este sentido. Es por ello que en esta propuesta se realiza un recorrido por diferentes tipos de materiales educativos digitales, sus características y posibilidades en procesos de enseñar y aprender. Se identifican autores e investigaciones claves en estas temáticas. Se considera el concepto de granularidad como factor clave para la comprensión de los conceptos de Objetos de Aprendizaje (OA) y Recursos Educativos Abiertos (REA), y también el de los metadatos que los describen. Luego, se profundiza en los componentes y metodologías del diseño de MED.

Al mismo tiempo, los Repositorios digitales han cobrado auge en los últimos años, convirtiéndose en espacios de colaboración y fuentes de conocimiento que los docentes pueden aprovechar tanto para la publicación como para la recuperación y reutilización de materiales educativos digitales. Por esto, se aborda su conceptualización, los metadatos que utilizan, sus tipologías y se analizan ejemplos y casos para que los estudiantes puedan ensayar su utilización.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

El curso se evalúa a partir de las diferentes actividades que se proponen. Para aprobar el curso es necesario: participar del 80 % de los encuentros sincrónicos, realizar, entregar y aprobar las actividades prácticas on-line vinculadas con el análisis de materiales educativos digitales y la comparación de repositorios digitales.

BIBLIOGRAFÍA Y MATERIAL DE ESTUDIO

- Bou Bouzá, G. (1997). El guión multimedia. Madrid: ANAYA. Capítulos 1 a 3 y 5.

- Bueno-de-la Fuente G. (2010), “Modelo de repositorio institucional de contenido educativo (RICE): la gestión de materiales digitales de docencia y aprendizaje en la biblioteca universitaria”. PhD thesis, Universidad Carlos III de Madrid.
- Burbules, N y Callister, T (h) (2001). Riesgos y promesas de las Nuevas Tecnologías de la Información. Buenos Aires: GRANICA - Educación. Capítulo 3: “Hipertexto: El conocimiento en la encrucijada”.
- Butcher N. (2011), “A Basic Guide to Open Educational Resources (OER). Commonwealth of Learning”. UNESCO
- Camillioni, Alicia (1994) “El tratamiento de los errores en situaciones de baja interacción y respuesta demorada”. En: Litwin, E., Maggio, M. Y Roig, H. (Comp.) Educación a Distancia en los '90. Desarrollos, problemas y perspectivas. Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. Programa de Educación a Distancia UNA XXI.
- COLL, C. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista, Revista Electrónica Sinéctica, núm. 25, agosto-enero, 2004, pp. 1-24, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Jalisco, México
- Díaz Barriga, Frida (2005) “Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado”. En: ILCE (Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa) Revista de Tecnología y Comunicación Educativas. Año 20, Nro. 41.
- Fernández, Fanny (2003). “El hipertexto: características y perfil educativo”. En: Irma Emiliozi (Comp.) (2003). La aventura textual. De la Lengua a los Nuevos Lenguajes. Buenos Aires: Editorial Stella y La Crujía Ediciones.
- Galicia-Alarcón, L.; Balderrama-Trápaga, J.; Edel-Navarro, R.; Revisión del modelo atención, relevancia, confianza y satisfacción (ARCS) en Esquivel Gámez, I. (2004) Los Modelos Tecnológicos Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI.
- Jonassen, D. (2000) El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje en Reigeluth, CH. M., Diseño de la instrucción. Teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción. Santillana, Aula XXI
- LACLO. (2014). Principal, Portal. Recuperado en 2014, de Latin-American Community on Learning Objects / Comunidad Latinoamericana de Objetos de Aprendizaje: <http://www.laclo.org>
- López Guzmán, C., & García Peñalvo, F. J. (2004). La reutilización de recursos educativos en la Educación Superior apoyada por e-learning. Recuperado 2014, de Revista UNAM V5 N°10 ISSN: 1067-6079: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art64/nov_art64.pdf

- Lowe, C. (2010) Considerations for Creative Commons licensing of open educational resources: The value of copyleft. Computers and composition online. Recuperado de: www.bgsu.edu/cconline/open/introduction.html
- Mayer, R. (2000), Diseño educativo para un aprendizaje constructivista en Reigeluth, CH. M., Diseño de la instrucción. Teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción. Santillana, Aula XXI
- Reigeluth Ch. M. (2000) La teoría elaborativa: orientación para la toma de decisiones sobre el alcance y la secuenciación en Reigeluth, CH. M., Diseño de la instrucción. Teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción. Santillana, Aula XXI
- Sangrá, A. (coord.) (2005) Los materiales de aprendizaje en contextos educativos virtuales. Pautas para el diseño tecnopedagógico. Editorial UOC, Barcelona
- Salomon, G y otros. (1992) "Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes". Revista Comunicación, lenguaje y educación.
- Weigel, Van B. (2002) Deep Learning for a digital Age. Technology's Untapped Potential to Enrich Higher Education. New York, USA: Jossey-Bass. Capítulo 1: "Beyond de Virtual Classroom"

Esta bibliografía se complementa con artículos de actualidad tomados de congresos y otros eventos científicos de relevancia en el área y también de las bases de datos de IEEE, ACM, Springer, Journal NAER, Journal of Computers & Education.

Sitios de Interés para el módulo:

- Colección de Objetos de Aprendizaje de la Facultad de Informática de la UNLP. http://sedici.unlp.edu.ar/discover?query=coleccion%3%B3n%20de%20objetos%20de%20aprendizaje&fq=type_filter%3Aobjeto%5C+de%5C+aprendizaje%5C%7C%5C%7C%5C%7C%5C%7CObjeto%5C+de%5C+aprendizaje
- Colección de Objetos de Aprendizaje. Portal de CIERSUR, Colombia. <http://ciersur.univalle.edu.co/media-main/ovas>
- Proyecto OpenDOAR (<http://v2.opendoar.sherpa.ac.uk/>)
- Repositorio Merlot: <https://www.merlot.org/merlot/index.htm>
- Repositorio ProComun: <http://procomun.educalab.es/>

Hoja de firmas



Sistema: SUDOCU
Firmado por: SUDOCU UNLP
Fecha: 14/03/2025 10:45:44
Razon: Cargado por SIU-Documentos



Sistema: SUDOCU
Firmado por: SUDOCU UNLP
Fecha: 14/03/2025 10:49:03
Razon: Autorizado por Pablo Javier Thomas



Sistema: SUDOCU
Firmado por: SUDOCU UNLP
Fecha: 14/03/2025 11:20:59
Razon: Autorizado por Ricardo Marcelo Naiouf