



MÓDULO 1

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

Cantidad total de horas: 80 hs.

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

Modalidad: distancia

Un encuentro sincrónico de presentación del módulo y contenidos, un desarrollo proyectual con 3 tutorías sincrónicas, y trabajo asincrónico con acompañamiento del tutor.

Equivalencia para la carrera de Especialización

Articula con el curso "Tecnología Informática. Evolución y aplicaciones".

Comparte un encuentro sincrónico y una actividad. Para poder tener la equivalencia del curso Tecnología Informática. Evolución y aplicaciones para la especialización en TIAE, deberá realizar los encuentros sincrónicos faltantes, el práctico 2 y el proyecto final. En caso de ser egresado de una carrera no informática, deberá hacer el módulo teórico también de Tecnología.

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
- AppInventor para crear actividades educativas en dispositivos móviles.
- Desarrollo de un proyecto en AppInventor

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., Njanji, 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](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