

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE

TECNOLOGÍA EDUCATIVA

ÁREA PROFESIONAL

CICLO

PED304

CLAVE DE LA ASIGNATURA

FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Al finalizar esta materia, el estudiante será capaz de integrar tecnologías de la información y la comunicación en el diseño y ejecución de actividades educativas, mejorando la experiencia de aprendizaje y adaptándola a entornos digitales. Desarrollará habilidades en el uso de plataformas de aprendizaje, software educativo y herramientas de evaluación digital. Asimismo, comprenderá el impacto de la tecnología en el proceso educativo, preparándose para promover un uso ético y eficiente de los recursos digitales en el aula.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Introducción a la Tecnología Educativa

- 1.1 Definición y evolución de la tecnología educativa.
- 1.2 Impacto de la tecnología en la enseñanza.
- 1.3 Principales herramientas digitales para la educación.
- 1.4 Tipos de plataformas de gestión del aprendizaje (LMS).
- 1.5 Retos y oportunidades de la tecnología educativa.

2. Plataformas y Herramientas para el Aprendizaje

- 2.1 Características de las principales plataformas (Moodle, Blackboard, etc.).
- 2.2 Uso de herramientas colaborativas en línea (Google Workspace, Microsoft 365).
- 2.3 Aplicaciones móviles educativas.
- 2.4 Plataformas para el seguimiento del aprendizaje (e-portfolios).
- 2.5 Herramientas para la retroalimentación digital en tiempo real.

3. Diseño y Desarrollo de Materiales Didácticos Digitales

- 3.1 Principios de diseño instruccional para materiales digitales.
- 3.2 Uso de multimedia en los materiales educativos.
- 3.3 Diseño de recursos interactivos.
- 3.4 Creación de contenidos audiovisuales para el aula.
- 3.5 Evaluación y adaptación de materiales digitales.

4. Estrategias de Integración de la Tecnología en el Aula

- 4.1. Gamificación y aprendizaje basado en juegos digitales
- 4.2. Aula invertida y enseñanza híbrida
- 4.3. Uso de TIC para fomentar el aprendizaje colaborativo
- 4.4. Estrategias para el aprendizaje autónomo con tecnología
- 4.5. Evaluación del impacto de las estrategias tecnológicas en el aprendizaje

5. El Rol del Docente en la Era Digital

- 5.1 Competencias tecnológicas del docente en la era digital.
- 5.2 Uso de la tecnología para la gestión del aula.
- 5.3 Herramientas para la evaluación digital del desempeño docente.
- 5.4 Ética en el uso de la tecnología educativa.
- 5.5 Capacitación continua en tecnología para docentes.

6. Innovaciones Tecnológicas Emergentes en la Educación

- 6.1 Realidad aumentada y virtual en el aula.
- 6.2 Inteligencia artificial en la educación.
- 6.3 Gamificación y aprendizaje basado en juegos.
- 6.4 Big Data en la educación.
- 6.5 Blockchain y su potencial en la gestión educativa.

7. Evaluación y Mejora del Uso de las Tecnologías Educativas

- 7.1. Métodos para evaluar el impacto de las tecnologías educativas.
- 7.2. Estrategias de monitoreo y retroalimentación tecnológica.
- 7.3. Mejora continua del uso de tecnología en el aula.
- 7.4. Análisis de los resultados obtenidos a través de plataformas digitales.
- 7.5. Diseño de un plan de mejora para la integración tecnológica.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

- **Fundamentos de la Tecnología Educativa**
Exposición sobre los principios básicos y evolución de la tecnología educativa.
- **Herramientas Digitales para la Enseñanza**
Taller práctico para explorar aplicaciones educativas y su implementación en el aula.
- **Diseño de Materiales Didácticos Digitales**
Sesión grupal para elaborar recursos multimedia interactivos.
- **Realidad Aumentada y Virtual en la Educación**
Actividad demostrativa sobre el uso de tecnologías inmersivas en el aprendizaje.
- **Evaluación de Herramientas Tecnológicas**
Análisis colaborativo de ventajas y desventajas de herramientas tecnológicas educativas.
- **Implementación de Tecnologías Emergentes**
Debate sobre la viabilidad de integrar tecnologías emergentes en diversos contextos educativos.
- **Ética en el Uso de la Tecnología Educativa**
Discusión sobre los dilemas éticos del uso de tecnología en la educación.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
INDEPENDIENTES

- Investigación sobre el impacto histórico de la tecnología en la educación.
- Redacción de un informe sobre aplicaciones digitales utilizadas en aulas actuales.
- Creación de un material didáctico multimedia para un tema específico.
- Análisis de casos prácticos que utilicen realidad aumentada en el aula.
- Evaluación de una herramienta tecnológica educativa mediante un informe escrito.
- Reflexión sobre el futuro de las tecnologías emergentes en la educación.
- Ensayo sobre los riesgos éticos del uso de tecnología educativa y su prevención.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Resúmenes, síntesis y organizadores gráficos del material de aprendizaje, entregados puntualmente por medio de la plataforma. **50%**
 - Reportes y reflexiones derivados de debates y discusiones grupales, tanto en presencialmente como en los foros de discusión del aula virtual. **30%**
 - Examen final (en plataforma educativa de manera virtual). **20 %**
- Total: **100%**

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

Para el desarrollo de esta asignatura se utilizarán diversas plataformas tecnológicas y recursos digitales que facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- **Plataforma de gestión educativa (LMS):** Se empleará una plataforma para centralizar los materiales del curso, foros de discusión, tareas y evaluaciones. Esta plataforma también facilitará la comunicación entre estudiantes y docentes.
- **Herramientas de colaboración en la nube:** Se fomentará el uso para almacenar y compartir documentos de manera colaborativa. Estas plataformas permitirán a los estudiantes trabajar en proyectos en tiempo real desde cualquier ubicación.
- **Software de productividad:** Las actividades prácticas se realizarán principalmente con Microsoft Office 365 (Word, Excel, PowerPoint), pero también se incentivará el uso de otras herramientas en línea y software libre que puedan cumplir con las mismas funciones.
- **Aplicaciones móviles:** Los estudiantes podrán emplear aplicaciones complementarias en sus dispositivos móviles, como Google Docs, Microsoft Excel y PowerPoint, para acceder a los contenidos del curso, realizar actividades y colaborar con sus compañeros de manera flexible.
- **Recursos audiovisuales y tutoriales en línea:** El curso contará con el apoyo de videos tutoriales, webinars y recursos interactivos para facilitar la comprensión de los temas más técnicos y ofrecer apoyo visual a las actividades prácticas.
- **Plataformas de comunicación síncrona:** Se emplearán herramientas como Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, para la realización de clases en vivo, asesorías personalizadas y retroalimentación grupal, ofreciendo interacción en tiempo real entre estudiantes y docentes.

- **Recursos en línea:** Acceso a bases de datos académicas para la consulta de fuentes y material documental necesario para las investigaciones.