



Universidad Nacional del Nordeste

Rectorado

RESOLUCION N°
CORRIENTES,

580 / 21
27 OCT 2021

VISTO:

El Expte. N°28-01583/21 por el cual la Facultad de Humanidades solicita la aprobación del Plan de Estudio, Estructura de Gestión Académica y Cuerpo Docente y Reglamento de la Carrera de Posgrado "MAESTRÍA EN EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL NIVEL SUPERIOR"; y

CONSIDERANDO:

Que la misma tiene entre sus objetivos ofrecer a los docentes formación y actualización en innovaciones educativas en el nivel superior mediadas por tecnologías virtuales y mixtas, superando las visiones técnico-instrumentales;

Que el Consejo Directivo por Res. N°393/21 promueve la medida de acuerdo con las disposiciones de la Res. N°1100/15 C.S., incorporando el Plan de Estudio como Anexo I;

Que la presentación y planificación de la carrera se efectúa de acuerdo con la Res. N°296/20 C.S. (Guía para la Presentación de Carreras de Posgrado);

Que la Secretaría General de Posgrado emite su Informe Técnico N°10/21;

Que la Comisión de Posgrado aconseja aprobar la propuesta;
La aprobado en sesión de la fecha;

EL CONSEJO SUPERIOR
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL NORDESTE
RESUELVE:

ARTICULO 1° - Crear la Carrera de Posgrado "MAESTRÍA EN EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL NIVEL SUPERIOR"- modalidad A Distancia, en la Facultad de Humanidades.

ARTICULO 2° - Aprobar el Plan de Estudio que se agrega como Anexo de la presente Resolución.

ARTICULO 3° - Dejar expresamente establecido que la mencionada Carrera deberá autofinanciarse.

ARTICULO 4° - Regístrese, comuníquese y archívese


CRA. MABEL G. YANDA
SEC. GRAL. DE PLANEAMIENTO


PROF. MARÍA DELFINA VEIRAVÉ
RECTORA



ANEXO

1. PLAN DE ESTUDIO

1. Descripción de la carrera y contexto

1.1. Denominación de la carrera

Maestría en Educación Virtual en el Nivel Superior

1.2. Denominación de la titulación u otorgar

Magister en Educación Virtual en el Nivel Superior

1.3. Tipo de carrera

Maestría Profesional

1.4. Identificación disciplinar

- Área: Ciencias Humanas.
- Disciplina: Educación.
- Sub disciplinas: Educación
- Especialidad: Educación Virtual

1.5. Modalidad de dictado

A distancia.

1.6. Organización

Carrera Institucional.

1.7. Estructura del plan de estudio

Semi-estructurado.

1.8. Unidad/es académicas responsables

Facultad de Humanidades

1.9. Sede o localización

Av. Las Heras 727, Resistencia, Chaco - Argentina.

2. Plan de estudio detallado

2.1. Objetivos Institucionales

La Facultad de Humanidades, para dar cumplimiento a las funciones esenciales de docencia, investigación, extensión y servicio, se propone los siguientes objetivos:

- Fortalecer el proceso de ampliación de oportunidades de formación de posgrado que viene desarrollando la Facultad de Humanidades en la región NEA, ofreciendo un espacio educativo con modalidad virtual para atender las oportunidades de acceso y formación de la población profesional en pos de la mejora de la sociedad y la producción de la cultura.
- Generar y sostener una oferta de posgrado que contribuya con la integración del sistema formador de la Educación Superior articulando la formación conjunta de docentes de instituciones de nivel superior no universitario y universitario en la región acorde con los actuales escenarios y las políticas de inclusión digital.
- Contribuir a la formación docente de los profesores de las instituciones educativas involucradas para el mejoramiento de las tareas de gestión, formación inicial y continua, promoviendo innovaciones que atiendan las transformaciones sociales y culturales del mundo actual.

[Firma]



2.2. Fundamentación de la carrera

La propuesta de esta Carrera de Maestría: Educación Virtual en el Nivel Superior (MEVINS), surge con el fin de dar respuesta a la necesidad de mayor formación y actualización de los/as docentes en innovaciones educativas en el nivel superior mediadas por tecnologías (virtuales, mixtas).

Desde inicios del 2020, nuestro país y el mundo se vio impactado por los efectos de la pandemia del COVID-19, visibilizando en las instituciones educativas «de todos los niveles» la necesidad de planificar distintas estrategias que garanticen la continuidad educativa, el vínculo con los/as estudiantes en la distancia y sostener su permanencia a través de propuestas de enseñanza de calidad.

Esta situación de excepcionalidad, sin precedentes y temporaria implicó una adaptación acelerada, que conllevó una torca por delante y, al mismo tiempo, una oportunidad única para repensar el lugar de las tecnologías en la educación.

Enseñar, aprender y gestionar en este contexto implica mucho más que trabajar con herramientas, plataformas o aplicaciones digitales. Aunque la conectividad y el manejo del entorno resultan imprescindibles, la enseñanza, la gestión y el aprendizaje a distancia exigen el rediseño integral de la propuesta educativa. Más que nunca, necesitamos preguntarnos por los sentidos de la integración de las tecnologías en el nivel superior.

La educación virtual no es una idea en abstracto, no es un producto resultante de una inversión milagrosa en un laboratorio aislado, ni la consecuencia natural de la evolución tecnológica. Se trata de un dispositivo socio-técnico, co-construido a través de un proceso que involucre humanos y no humanos, relaciones de poder, relaciones interinstitucionales, vínculos, trayectorias históricas y variaciones tecnológicas entre otros. El significado de un dispositivo (educación virtual, educación mixta, inclusión de tecnologías) no se encuentra dentro del dispositivo mismo como una propiedad íntima o intrínseca. Las características, bondades o beneficios se explican a partir de sus interrelaciones sociales, técnicas, económicas y políticas que constituyen históricamente al dispositivo. Se releva así el entramado en el que se combinan los actores y grupos sociales, sus conflictos, tensiones y divisiones que definen a la sociedad y a las instituciones.

En el nivel superior, los debates y las reflexiones actuales acerca de los desafíos educativos ponen de manifiesto la importancia de: consolidar programas de formación docente; apoyar la producción de materiales educativos accesibles y la creación de repositorios digitales; fortalecer la infraestructura tecnológica (disponibilidad de hardware, software y conectividad); generar nuevos formatos de coordinación y de gestión; desarrollar proyectos de innovación con tecnologías; repositionar los equipos de trabajo existentes; repensar la enseñanza, el aprendizaje y las tutorías; mejorar las formas de comunicación; entre otras cuestiones.

La Universidad Nacional del Nordeste (UNNE), a lo largo de su historia, asumió un fuerte compromiso con la democratización de acceso al conocimiento y la calidad académica basada en la innovación y la mejora continua de la educación universitaria. En un breve recorrido histórico un hito destacado ha sido la creación del Programa UNNE-Virtual en 2001, dependiente de la Secretaría General Académica del Rectorado (Res. N° 185/01-CS). En sus orígenes se trató de un programa innovador para la Universidad y la región, que se propuso introducir en el ingreso a la universidad la modalidad de educación a distancia; y crear un espacio dedicado a trabajar con y para los docentes de la universidad en los desafíos que plantea la incorporación de tecnologías en la enseñanza de nivel superior. Objetivos y acciones iniciales que crecieron exponencialmente con el paso del tiempo (cursos de posgrado, mejoras de la infraestructura tecnológica, ofertas de capacitación vinculadas con la innovación de la enseñanza, etc.).

Un segundo hito es la aprobación por el Consejo Superior de la Universidad y la validación por CONEAU del SIED-UNNE, Sistema Institucional de Educación a Distancia de la UNNE (Res. N° 221/18-CS y RESPC-2019-2013-APN-CONEAU-PMECCYT, Acta 304), que brindó un marco de trabajo para las acciones que la Facultad de Humanidades de la UNNE viene realizando a fin de construir criterios académicos consensuados acerca de la inclusión de tecnologías para la gestión y para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A estos hitos se suman, la creación del Área de Educación a Distancia de la Facultad de Humanidades, (Res. N° 134/19-CD) que tiene como fin acompañar y fortalecer iniciativas innovadoras desarrolladas por los docentes de la Facultad que diseñen propuestas de enseñanza con tecnologías; el Profesorado Universitario - Ciclo de Complementación en modalidad a distancia (con su 3° cohorte en funcionamiento, Res.N°301/17-CS); la Especialización en Docencia de la Educación Superior- Modalidad a Distancia aprobada por CONEAU (Res. N° 818/16-CS con sus modificaciones parciales según Res. 525/17-CS y Acta N° 480/18-

Recy



Doctorado

CONEAU); Talleres de formación virtual en el marco del Programa de Formación Docente en y sobre la virtualidad en contexto de pandemia (Res. Nº 50/20 C.D)

En este marco, y a partir del conocimiento, prácticas y experiencias construidas en relación con las demandas, las necesidades, los intereses y las oportunidades que abren las tecnologías en el campo educativo, se postula el desarrollo de esta carrera de Maestría.

La creación de la Maestría: Educación virtual en el Nivel Superior (MEVINS) busca proporcionar una formación académica y un encuadre didáctico en los procesos de innovación tecnopedagógica. Dado que esta Maestría busca profundizar la práctica profesional docente, el plan de estudios incluye un fuerte componente de horas prácticas. Se trata de crear espacios de análisis, reflexión, experimentación y diseño de innovaciones educativas -on-línea o a distancia- superando las visiones técnicas-instrumentales.

2.3. Cupo mínimo y máximo previsto

Cupo mínimo: 80 Cupo máximo: 175

2.4. Requisitos de admisión

2.4.1. Títulos previo exigido

Se admitirán a la carrera de Maestría, los/las egresados/as de esta Universidad o de otras Universidades públicas o privadas del país o del extranjero, debidamente reconocidas, con título universitario de grado, tal como se establece en la normativa vigente del Consejo Superior de la UNNE.

Asimismo, podrán acceder los/las egresados de Instituciones de educación superior no universitaria, de carreras con al menos 4 años de duración.

Se considerará necesario que los/las postulantes acrediten un mínimo de un año de experiencia en el ejercicio de la docencia en la educación superior en desempeños tales como: adscripciones, tutorías, ayudantías, docencia, supervisión de prácticas pre-profesionales o profesionales.

Los/las alumnos/as extranjeros/as o con título emitido por una Universidad extranjera, deberán cumplir con los requisitos establecidos por la normativa nacional vigente para el estudio de carreras de posgrado. Al inscribirse en la carrera los/las aspirantes con títulos extranjeros deberán acreditar títulos de grado debidamente traducidos y apostillados. (Ver Anexo III - punto 2.1)

2.4.2. Otros requisitos para la admisión

- Solicitud de inscripción mediante nota dirigida al/a la Decana de la Facultad, donde el/la postulante expresará en un escrito breve las motivaciones para realizar la carrera.
- Documentación respaldada por la UNNE y su Curriculum Vitae (Anexo III - punto 2.3).
- En el caso de estudiantes extranjeras/as no hispanoparlantes deberán acreditar, al momento de la postulación, el dominio del idioma castellano a través del examen CELU (Certificado Español; Lengua y Uso), tal como lo señala la Res. Nº 78/2017-C.S.
- De ser necesario, el Comité Académico realizará una entrevista al aspirante a través de una de las plataformas institucionales de videoconferencia.

2.5. Condiciones para el otorgamiento del título

El/la estudiante que haya dado cumplimiento las exigencias del plan de estudios (aprobar la totalidad de los cursos obligatorios y el trabajo final de Maestría) y haya abonado la totalidad del costo de la carrera, podrá iniciar la gestión para la tramitación del título, de acuerdo con la normativa vigente en la Universidad.

2.6. Objetivos de la carrera

Objetivos generales

- Analizar las transformaciones que posicionan a la educación virtual como una alternativa atractiva para responder a las necesidades y demandas de la Educación Superior.



Pectorado

- Reflexionar sobre la inclusión de las tecnologías como impulsoras de la innovación de procesos y prácticas institucionales, de enseñanza y de aprendizaje.
- Potenciar la capacidad y la creatividad para diseñar e implementar propuestas educativas mediadas por tecnologías de acuerdo con los cambios epistemológicos, culturales y políticos.
- Impulsar la creación de una red de profesores a través de la cual intercambiar experiencias, ideas, saberes referidos a la educación en modalidades mixtas y a distancia.

Objetivos específicos

- Desarrollar capacidades para planificar y gestionar la educación virtual en las instituciones educativas de Nivel Superior teniendo en cuenta los aspectos técnico-pedagógicos que involucra.
- Diseñar propuestas/proyectos educativos virtuales, a partir de la articulación de saberes que potencien la innovación pedagógica e institucional.
- Desarrollar contenidos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en la modalidad virtual que propicien la exploración de formatos alternativos.
- Explorar recursos, aplicaciones y entornos digitales para la implementación de propuestas virtuales.
- Diseñar estrategias de tutoría en el marco de propuestas educativas virtuales.
- Explorar y seleccionar instrumentos y herramientas de evaluación en entornos en línea.
- Reflexionar sobre los actores y las prácticas cotidianas mediadas por tecnologías y los posibles vínculos pedagógicos.

2.7. Perfil del/de la egresado/a

Al finalizar sus estudios el/la egresado/a de la Maestría en Educación Virtual (MEVINS) en el Nivel Superior contará con formación específica sobre entornos y herramientas digitales, marcos conceptuales y metodologías que le permitirá gestionar, diseñar, acompañar y evaluar propuestas virtuales; así como también mixtas y/o presenciales enriquecidas por las tecnologías. Los/as egresados/as estarán capacitados/as para:

- Reflexionar sobre la implementación de la educación virtual en el nivel superior desde una dimensión institucional, pedagógica, didáctica, tecnológica, cultural, política y epistemológica.
- Analizar y evaluar tendencias y tecnologías emergentes.
- Gestionar acciones vinculadas a la modalidad virtual en instituciones de nivel superior.
- Planificar y guiar el proceso de enseñanza en entornos virtuales y desempeñar el rol docente mediado por tecnologías desde una perspectiva innovadora y crítica.
- Diseñar e implementar propuestas de educación virtual y/o como complemento de la presencialidad, en la modalidad mixta.
- Diseñar, desarrollar y producir materiales digitales para la enseñanza que recuperen elementos fundamentales de las narrativas digitales y estrategias lúdicas.
- Integrar equipos interdisciplinarios que entiendan en el desarrollo de proyectos de innovación en educación virtual.

2.8. Carga horaria total

Modalidad	Hs. Teóricas	Hs. Prácticas	Total	Porcentaje
A distancia	350	280	630	100%
Total horas de actividades curriculares			630	
Cantidad de horas para el desarrollo trabajo final de maestría			70	
Total horas de la carrera			700	

[Firma manuscrita]

*Universidad Nacional del Nordeste**Rectorado*

2.9. Duración de la carrera
24 meses

2.10. Total de créditos
42 créditos

2.11. Estructura curricular

2.11.1. Forma de organización de las actividades curriculares

El plan de estudios de la Maestría en Educación Virtual en el Nivel Superior es semiestructurado y se dictada es en modalidad virtual con una carga total de seiscientos (760) horas reloj, trescientos cincuenta (350) horas teóricas y cuatrocientos ochenta (280) horas prácticas, equivalentes a cuarenta y dos (42) créditos de quince (15) horas reloj cada uno.

La duración de la carrera es de veinticuatro (24) meses de cursada y veinticuatro (24) meses para la presentación del Trabajo Final de Maestría.

El plan de estudios integra:

- Siete (7) cursos teórico-prácticos obligatorios de cincuenta y sesenta horas. La primera asignatura se constituye en el marco conceptual clave para la comprensión de la educación virtual en todas sus dimensiones. Las siguientes abordan aspectos más específicos que ponen en foco, en cada caso, cuestiones particulares, pero en todos los casos recuperan el contexto planteado en la asignatura inicial.
- Dos (2) talleres de elaboración de tesis de cincuenta (50) horas reloj, obligatorios.
- Seis (6) seminarios optativos con una carga horaria de cuarenta (40) horas. Es/la estudiante deberá elegir tres (3). Estos seminarios profundizan los conocimientos sobre temáticas específicas.

Las asignaturas se dictan de manera secuencial, estableciéndose como correlativas:

- 01- "La educación virtual en el Nivel Superior". Asignatura obligatoria para cursar el resto del trayecto de la carrera.
- 09- "Elaboración de Trabajo Final I". Para cursar esta asignatura deberán tener aprobada 05- "Metodología de investigación e innovación educativa".
- 15- "Elaboración de Trabajo Final II". Para cursar esta asignatura deberán tener aprobada "Elaboración de Trabajo Final I".

2.11.2. Criterios de elección de la organización propuesta

Obligatoriedad/optatividad de los espacios curriculares

El diseño de tipo semiestructurado de modalidad virtual incluye actividades curriculares preestablecidas y comunes a todos/as los/as estudiantes y actividades curriculares optativas. El diseño curricular flexible permite, por un lado, dar respuesta a los intereses y trayectorias previas de los/as estudiantes, y por otro, la actualización continua de contenidos mediante la incorporación de seminarios sobre temáticas emergentes. Los seminarios optativos que se ofrezcan con posterioridad a la aprobación de la Maestría serán elevados al Consejo Directivo para su aprobación.

El plan de estudios contempla:

- Cursos teórico-prácticos y talleres obligatorios: ofrecen un encuadre común acerca de la educación virtual en general y sus particularidades en el marco de la Educación Superior (universitaria y no universitaria). Los talleres y la asignatura metodología de la investigación e innovación educativa, vinculados a la elaboración del trabajo final de maestría.
- Seminarios optativos, que buscan profundizar los conocimientos sobre temáticas específicas, tales como ciudadanía digital, educación de jóvenes y adultos en la era digital, formación docente en el contexto digital.

**2.11.3. Metodología de enseñanza****Materiales de estudio**

El entorno virtual propicia la rápida y permanente circulación de los materiales de estudio, adecuando la provisión a las posibilidades de los distintos destinatarios. La preparación de los materiales en base a las distintas propuestas pedagógicas requiere sucesivas etapas de diseño, elaboración, coordinación, revisión, actualización y evaluación con la inclusión de diversos especialistas: profesores responsables, equipo técnico de UNNE-Virtual y de la carrera (diseñadores/as gráficos/web).

Los materiales de los cursos son multimediales y con diversas ramificaciones y derivaciones para poder dar cuenta de la complejidad de los contenidos del posgrado.

Los entornos contarán diversidad de producciones: materiales visuales, audiovisuales y transmedia, podcast, bibliografía, así como recursos metodológicos en diversas plataformas y aplicaciones que pueden incluirse para enriquecer las actividades de aprendizaje vinculadas con los contenidos a impartir en la modalidad a distancia. Integre diversas herramientas (de elaboración y de comunicación) en consonancia con los contenidos de cada clase.

Los contenidos, la forma de organización, las actividades y los recursos que poseen los cursos de la Maestría son definidos y acordados por el/la profesora responsable y el equipo de gestión. En el caso de la bibliografía de cada espacio curricular, se intentará en su mayoría que sea de acceso libre, además de los acuerdos de licencia que la UNNE posee. (Anexo I - punto 4.2)

Interacción docente-alumno/a

Los sistemas de educación a distancia exigen una interacción constante entre el/la docente, el/la tutor/a y el/la estudiante. La propuesta utilizará todos los recursos tecnológicos disponibles, propiciando en alto grado la participación e interacción comunicativa. El campus virtual en donde se desarrolla la propuesta permite implementar experiencias de intercambio con el fin de lograr una fluida y permanente comunicación entre los estudiantes, los docentes y los tutores y acceder a los contenidos de aprendizaje con la posibilidad de generar nuevas instancias de conocimiento personal y grupal. Se ofrecerán de manera permanente orientación al estudiante, ya sea por cuestiones académicas (tutorías), administrativas o técnicas (a cargo del equipo técnico-administrativo). Dada la integración de las redes sociales a este tipo de entornos, se contará con otras vías de comunicación e intercambio de manera de ir consolidando una comunidad de práctica.

Actividades de formación práctica

Las actividades prácticas que desarrollan los/as alumnos/as en los distintos espacios curriculares comprenden la realización de propuestas educativas virtuales, como respuesta a situaciones de sus propios ámbitos profesionales. Tienen como propósito enriquecer y ampliar una propuesta real y existente o generar una innovación desde un diseño técnico-pedagógico.

Durante el trayecto de la carrera, las actividades se presentan de manera secuenciada y espiralada a fin de que los/as cursantes vuelvan sobre el diseño de su propuesta para poner en práctica y aplicar los contenidos y competencias de la carrera en sucesivas revisiones, a medida que avanzan con el cursado de las asignaturas. Asimismo, en cada asignatura se profundizará en prácticas vinculadas a la especificidad de sus contenidos explorando alternativas que aporten al diseño de la propuesta.

Estas prácticas están destinadas, además, a estimular y guiar el desarrollo del trabajo final de Maestría.

Evaluación de las actividades curriculares

La evaluación de los aprendizajes constituye un componente fundamental de una propuesta pedagógica.

La carrera sostiene las siguientes modalidades de evaluación:

- evaluación de proceso que permitirá realizar un seguimiento del avance de los cursantes.



Rectorado

- evaluación final integradora de cada asignatura, en diferentes formatos a definir por los docentes responsables, destinadas además a guiar el desarrollo de los Trabajos Finales para aprobar la Maestría.

El/ta profesor/a responsable de cada espacio curricular acordará juntamente con el Equipo de gestión las formas y criterios de evaluación que finalmente se adopten de acuerdo con sus características específicas y el Plan General de la Carrera. Esas modalidades y criterios de evaluación, así como las fechas en que tendrán lugar, serán comunicados a los/as alumnos/as al inicio de cada asignatura.

Cada asignatura adoptará diferentes medios en que el/ta estudiante acreditará el espacio curricular, indicando la modalidad de evaluación que considere acorde con su propuesta pedagógica. El registro de las actividades será realizado por el/ta profesor/a tutor/a quien hará el seguimiento, retroalimentación y evaluación de las mismas.

Se trata de instancias asincrónicas, individuales y/o grupales que suponen el trabajo activo y autónomo de los/as participantes, a través de revisiones sucesivas e instancias de diálogo y acompañamiento por parte de los/as tutores/as de la Carrera.

El régimen de calificaciones para las asignaturas y trabajo final de Maestría será el vigente de acuerdo con las resoluciones del CS de la Universidad (ver Anexo III - punto 2.6).

Metodología de enseñanza y su articulación con el SIED

La metodología de enseñanza se sustenta en el modelo pedagógico que se propone en el SIED de la UNNE (Res. N° 221/18 - CS) que se centra en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico-reflexivo.

La enseñanza estará centrada en las necesidades de aprendizaje de los/as estudiantes, valorando una participación activa y continua durante todas las semanas de cursado.

El principal criterio que se pondrá en juego será el de diversidad de actividades respetando la relación con los contenidos y objetivos propuestos, y los estilos de aprendizaje de los/as cursantes. Para ello se habilitarán herramientas online sincrónicas y asincrónicas dentro del entorno virtual Moodle de conformación individual y grupal.

Se utilizarán las formas básicas de enseñar con estrategias de cognición situada, tales como:

- Estudio de casos.
- Estrategias expositivas/explicativas para favorecer la comprensión de estructuras conceptuales y prácticas a partir de presentaciones, videos y otros medios que ofrezca la plataforma utilizada.
- Indagación individual y grupal.
- Trabajo colaborativo

Los materiales de cada asignatura se diseñarán considerando los fundamentos del modelo pedagógico que se sostiene desde la propuesta. Apuntando al desarrollo en primer lugar, del aprendizaje autónomo y colaborativo, sustentado en los principios del aprendizaje socio-construccionista. Esto se traduce en materiales interactivos que puedan ser plasmados en el entorno virtual Moodle utilizando las herramientas que el mismo ofrece y otras actividades y recursos educativos abiertos (REA) compatibles con la plataforma.

En el diseño de los materiales se propenderá la incorporación de diferentes recursos y herramientas tales como videos, presentaciones digitales, enlaces a documentos y a diversas bases de datos, bibliotecas digitales, así como también trabajos colaborativos en wikis y discusiones en foros. Estos materiales serán elaborados por los docentes a cargo de cada asignatura, con el asesoramiento del equipo técnico de UNNE-Virtual y los asesores en EaD de la Facultad.

Todos los materiales de lectura usados como bibliografía de cada módulo estarán disponibles en formato digital en sitios de acceso libre, y también en la Biblioteca Central de la UNNE (y su red de bibliotecas virtuales) y en la biblioteca de la Facultad de Humanidades.

La modalidad y criterios de enseñanza y evaluación serán similares en todos los espacios curriculares en busca de coherencia interna del plan y de la modalidad virtual.

Es a través del campus virtual que el/ta cursante tiene acceso a las aulas de cada asignatura, que son los espacios de aprendizaje donde encontrará a los profesores, a los compañeros, los contenidos, las actividades y las herramientas comunicativas necesarias para su proceso de aprendizaje. La actividad de aprendizaje es la figura central del modelo educativo y,

Handwritten signature



Rectorado

para ello los cursantes cuentan con el acompañamiento de sus profesoras/as tutoras/as, la colaboración de sus pares y una variedad de herramientas y recursos a través de los cuales se promueven interacciones verticales y horizontales.

2.12. Distribución de las actividades curriculares según la estructura adoptada

Código actividad	Denominación	Carácter	Tipo	Hs Teóricas	Hs. Prácticas	Hs Total
Primer Año						
01	Educación virtual en el nivel superior	Oblig.	CP	40	20	60
02	Fundamentos pedagógicos y didácticos de la educación virtual	Oblig.	CP	30	20	50
03	Diseño de propuestas educativas virtuales	Oblig.	CP	40	20	60
04	Materiales, entornos y herramientas digitales	Oblig.	CP	20	40	60
05	Métodos y/o de investigación e innovación educativa	Oblig.	CP	40	20	60
06	El docente tutor en la educación virtual	Oblig.	CP	30	20	50
07	El estudiante joven y adulto en la era digital	Opt.	S	20	20	40
08	Ciudadanía e identidades digitales, desafíos para la educación	Opt.	S	20	20	40
				220	160	380
Segundo Año						
09	Elaboración de Trabajo Final I	Oblig.	T	20	30	50
10	Ludificación y gamificación en la enseñanza	Opt.	S	30	30	60
11	Narrativas multimediales y transmedia	Opt.	S	30	30	60
12	Evaluación para los aprendizajes en la educación virtual	Oblig.	CP	30	20	50
13	Gestión institucional de la modalidad virtual en la educación superior	Opt.	S	30	10	40
14	Desafíos de la formación docente en el contexto digital	Opt.	S	30	10	40
15	Elaboración de Trabajo Final II	Oblig.	T	20	30	50
				130	120	250
Carga horaria actividades obligatorias						490
Carga horaria actividades optativas						140
Total horas actividades curriculares						630
Cantidad de horas para el desarrollo del Trabajo Final de Maestría						70
Total horas de la carrera						700

Levy



2.13. Presentación de las actividades curriculares

2.13.1. Educación virtual en el nivel superior

a) Carga horaria: 60 hs

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	40	20	60	100
TOTAL	40	20	60	100

b) Carácter: obligatoria.

c) Tipo de actividad curricular: curso teórico-práctico.

d) Objetivos:

- Conocer las especificidades de la Educación Virtual en el ámbito de la Educación Superior Argentina.
- Apropriarse de un andamiaje teórico asociado a la relación entre tecnología y educación y al desarrollo de la educación virtual.
- Abordar aspectos específicos vinculados con la educación virtual en las instituciones educativas de nivel superior.

e) Contenidos mínimos:

Unidad 1: Somos tecnológicos hasta el caracá.

Enfoque del análisis de controversias como marco rector. El solucionismo y el determinismo tecnológico. ¿Transformaciones, cambios o avances? Celular vs PC: el determinismo oculto.

Unidad 2: El puente y el territorio.

A distancia, virtual y en línea. La tecnología de la EaD. La tecnología como solución al problema errada. ¿Evolución de la EaD o nuevo formato? Del: Tecnología como punto de encuentro. Tradición de la EaD en la educación superior. El problema de la didáctica en la educación superior. ¿Qué es preguntarse por una propuesta de educación virtual en educación superior? Conceptualizando al alumno, al docente y al conocimiento. Reglamentación de la EaD.

Unidad 3: Precisiones de los modelos en línea.

¿Qué es una propuesta en línea? Convergencia tecnopedagógica. Modelos: La barrera de los contenidos. Diseño didáctico como corazón de la propuesta. Autoría/docencia/tutoría. La evaluación. Modelos híbridos, educación remota. Asincronía vs sincronía.

Unidad 4: Plataformas y más allá

El mercado EDTECh. Controversias sobre el uso de las tecnologías. El mercado de plataformas: evolución histórica. Personificación, learnificación, híbrida en educación virtual. La tensión entre lo complejo y lo que se puede autogestionar. Tensión entre equilibrio/estabilidad e innovación. Análisis de herramientas y plataformas. La retórica del mercado.

Unidad 5: El futuro de la Educación en línea y análisis tensiones institucionales

Tendencias a futuro: La mirada tecnologicista y la mirada tecnopedagógica. Inteligencia artificial. Diseño como huecos. Construcción del campo de la educación en línea en cada institución. Las tensiones: Tensión entre equilibrio/estabilidad e innovación: escalable vs

Handwritten signature



butaque. El campo de EDETECH en Argentina: Mapeo de actores: proveedores, reglamentación, plataformas, programas, oferta.

f) Metodología de dictado:

Además de lo explicitado en el punto 2.31.3 de este mismo Anexo, la asignatura se estructura en 5 unidades a desarrollar en múltiples formatos. Las mismas proponen diferentes actividades; entre las que se destacan:

- trabajo a partir de bibliografía,
- participaciones en debates,
- retroalimentaciones a compañeros,
- discusiones a partir de documentales / series.
- Inmersión y análisis de propuestas de educación en línea accesibles de manera gratuita.
- Construcción colectiva de características comunes a cada una de las propuestas.
- Mapeo de plataformas y servicios de e-learning.

g) Bibliografía

Obligatoria:

- Barceloné, A., y Steffens, K. (2015). ¿Son los MOOC una alternativa de aprendizaje? Comunicar, 44, 91-99. Recuperado de: <https://doi.org/10.3916/C44-2015-1>
- Barceloné, A.; Moral-Ferrer, J. (2018). Blockchain en Educación. Cadenas empujando maldes. Barcelona: Universidad de Barcelona. Recuperado de: <http://www.litc.uib.edu/rensmedia21/>
- Cobo, C. (2016). La Innovación Pendiente. En Colección Fundación Ceibal. Recuperado de: <http://innovacionpendiente.com/>
- Cuban Larry (2012) "Zombie Ideas" and Online Instruction Recuperado de: <https://larrycuban.wordpress.com/2012/11/17/zombie-ideas-and-online-instruction/>
- Gros, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. RIED, Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(2), 69-82. Recuperado de: <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20377>
- Gros, B. (Ed.). (2011). Evolución y retos de la Educación Virtual. Construyendo el e-learning del Siglo XXI. Barcelona: Editorial CEC. Recuperado de http://openaccess.uoc.edu/webapps/ojs/bitstream/handle/10609/9781/1/TERIPA_elearning_castellano.pdf
- O'Neill, C. (2018). Armas de destrucción matemática. Cómo el big data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia. Madrid: Capitán Swing Libros.
- Solomon, G. No es la herramienta lo que cuenta sino los fundamentos educativos. Recuperado de: <http://www.pent.org.ar/centro-de-recursos/no-herramienta-lo-que-cuenta-sino-fundamentos-educativos>
- Schwartzman, G., Tarasow, P. y Trech, M. (2014) -Comps.-, De la Educación a Distancia a la Educación en Línea, aportes a un campo en construcción, Rosario: Homo Sapiens Ediciones / FLACSO Argentina, 2014. Cnp. 1 Cnp 2, Cap 3, Cap 6
- Selwyn, N. (2019). ¿Deberían los robots sustituir al profesorado? La IA y el futuro de la educación. Madrid Morata.
- Strasser, K. (2020) Al entrar a Zoom no solo perdimos el salón de clases. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/es/2020/05/08/espanol/opinion/zoom-escuela-clases.html>
- Williamson, B. (2018) Big data en Educación, El futuro digital del aprendizaje, la política y la práctica. Morata Madrid.

Complementaria

- Barceloné, A., Castañeda, L., & Adell, J. (2018). Personalisation in educational technology: The absence of underlying pedagogies. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 15(1), 14. Recuperado de: <https://doi.org/10.1186/s41229-018-0095-0>



Rectorado

- Juliane Jarke & Andreas Breiter (2019) Editorial: the datafication of education, Learning, Media and Technology, 44(1), 1-6. DOI. Recuperado de: [10.1080/17439884.2019.1575833](https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1575833)
- Minrosov, E. (2015). La locura del solucionismo tecnológico. Madrid: Clave Intelectual.
- Selwyn, N. (2016). Minding our language – Why education and technology is full of bullshit ... and what might be done about it. Learning, Media and Technology, 41(3), 437-443. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/17439884.2015.1012523>.
- Thomas, H.; Pressali, M. y Laouf, A. (2005). Introducción: Actos, sujetos y artefactos: Herramientas para el análisis de los procesos de cambio tecnológico y cambio social. en Thomas, H. y Buch, A. (coords.): Actos, sujetos y artefactos. Sociología de la Tecnología. Bernal, Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes.
- Williamson, B.; Hogan, A. (2020). La comercialización y la privatización en y de la educación en el contexto de la COVID-19. Bruselas, Educación Internacional. Recuperado de: <https://ei-ei.nl.org/recurso/la-comercializacion-y-la-privatizacion-en-y-de-la-educacion-en-el-contexto-de-la-covid-19>

h) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descrita en el punto 2.1.1.3 de este Anexo, se propone un trabajo de síntesis integrador por cada unidad en las que se presentarán los temas, exponiendo las controversias, actividades para discutir con los materiales propuestos, propiciando un diálogo permanente con las producciones de los estudiantes.

A partir de las diferentes producciones realizadas durante las unidades (debates, producciones, comentarios) los alumnos conformarán un portafolio: Actividades de aprendizaje, que se constituye en la actividad final integradora para acreditar la asignatura.

2.1.3.2. Fundamentos pedagógicos y didácticos de la educación virtual

a) Carga horaria: 50 horas

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	30	20	50	100
TOTAL	30	20	50	100

b) Carácter: obligatoria

c) Tipo de actividad curricular: curso teórico-práctico

d) Objetivos:

- Comprender la complejidad de la enseñanza como actividad fundamental de la práctica docente, su compromiso social, político y ético en relación con los aprendizajes que se promueven en los estudiantes en la formación profesional.
- Comprender los fundamentos disciplinares y tecnológicos de la gestión pedagógica de la enseñanza virtual en la educación superior.
- Desarrollar competencias pedagógico-didácticas para el diseño y gestión de la enseñanza en entornos virtuales.
- Identificar los supuestos teóricos que subyacen en las diversas modalidades de la intervención docente, desde la planificación, la interacción en aula hasta la evaluación del proceso didáctico.
- Resignificar teorías personales acerca de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación virtual.

**Rectorado**

- Examinar los aportes de las teorías de aprendizaje contemporáneas al campo de la didáctica y la educación mediada por las tecnologías.
- Juzgar la adecuación de las estrategias de enseñanza y las herramientas tecnológicas respecto de los propósitos pedagógicos y los contextos específicos.

e) Contenidos mínimos:**Unidad 1: La Educación y la Enseñanza: sus fundamentos hacia la Educación virtual**

Aportes conceptuales de las principales teorías pedagógicas a la problemática de la educación. Los principios de auto y heteroeducación. Características de las prácticas de enseñanza. Concepciones que fundamentan la teoría de decisiones didácticas del profesorado. Los enfoques didácticos, la irrupción de la virtualidad en la planificación, gestión y evaluación del proceso didáctico.

Unidad 2: Perspectivas actuales acerca del aprendizaje humano

Relación entre enseñanza y aprendizaje. Aproximación a las teorías contemporáneas del aprendizaje: conductismo, cognitivismo, constructivismo y conectivismo. Aprendizaje colaborativo, el componente socioafectivo. El aprendizaje en la virtualidad.

Unidad 3: De las TIC – Tecnologías de la Información y la Comunicación- a las TAC – Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.

Educación virtual, Educación a Distancia, Educación en línea y Educación Remota de Emergencia. Variedad de tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, las características de sus lenguajes para el diseño de propuestas de enseñanza en la educación virtual. Procesos cognitivos y socioafectivos.

f) Metodología de dictado:

Además de lo explicitado en el punto 2.11.3 de este mismo Anexo, la asignatura se estructura propone la realización de las siguientes actividades:

- Completamiento de cuestionario diagnóstico sobre uso de herramientas tecnológicas con intencionalidad pedagógica
- Participación en foro sobre la base de lectura de la bibliografía
- En las actividades grupales, se incluirá elaboración de infografía, presentaciones en muros de pódex u otros: análisis de recursos tecnológicos.

Todas las actividades parciales tienen como fin el diseño de una propuesta de enseñanza en modalidad virtual, con su justificación teórica y sobre la base de criterios construidos con el grupo-clase.

g) Bibliografía**Obligatoria:**

- Alcalá, M. T. (2002). Conocimiento del Profesor y enfoques didácticos. Ficha de cátedra. Facultad de Humanidades. UNNE. (PDI).
- Amaya, A., Cantú Cervantes, D. & Marreros Vázquez, J. G. (2021). Análisis de las competencias didácticas virtuales en la impartición de clases universitarias en línea, durante contingencia del COVID-19. Revista De Educación a Distancia (RED), 21(65). Disponible en: <https://doi.org/10.6018/red.426371>
- Bisquerra Alzina, R. (2003). La educación emocional en la formación del profesorado. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/274/27431927006.pdf>
- Burbules, N. y Callister, T. (2001). Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Grúnic, Barcelona. Disponible en: https://www.tercas.edu.ar/biblioteca/3/CEDEU_Burbules-Callister_Unidad_3.pdf
- Cabero Almenara, J. y Llorente Cujado, C. (2020). Covid-19: transformación radical de la digitalización en las instituciones universitarias. Campus Virtuales, 9 (2), 23-34.
- De Pablos Pens. Juan. Las tecnologías digitales y su impacto en la Universidad. Las nuevas modinaciones RIED, Revista Iberoamericana de Educación a



Rectorado

- Distancia, [S.l.], v. 21, n. 2, p. 83-95, jul. 2018. ISSN 1390-3306. Disponible en: <<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/20733>>. Fecha de acceso: 09 mar. 2021 doi:<https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20733>
- Díaz Barriga, Frida (2005). Principios de diseño instruccional en entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. *Tecnologías y Educación Comunicativas*, N° 41. Disponible en: <http://investigacion.iber.edu.mx/tyec/41/an1.pdf>
 - Duan, J. M. y Sangrà, M. Formación universitaria por medio de la web: un modelo integrador para el aprendizaje superior. <file:///C:/Users/Lsuariv/Downloads/Formacion%20universitaria.pdf>
 - Hedges, Chr; Moore, S.; Loske, S.; Trust, T. y Bond, A. (2020). La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea". Disponible en: <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-differences-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
 - Lion, Carina (2006) Imaginar con tecnologías. La relación entre tecnologías y conocimiento. La Cruja, Bs. As. Parte III El infoconocimiento. (PDF en aula virtual). El conocimiento colaborativo. Disponible en: <http://www.terra.edu.ar/biblioteca/2/2LION-Carina-CAP-5-El-conocimiento-colaborativo.pdf>
 - Lipsman, M. (2014). El enriquecimiento de los procesos de evaluación mediados por las TIC en el contexto universitario. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7 (2), 215-222.
 - Moreno Martín, G.; Martínez Martínez, R.; Moreno Martín, M.; Fernández Nieto, M. J. y Núñez, S. V. G. Acercamiento a los Teóricos del aprendizaje en la Educación Superior. *Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*. Vol. (4) Núm. (1), 13 pág.
 - Parks Kuklinaki, H. y Coño, C. (2020) Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia. Disponible en: [file:///C:/Users/Lsuariv/Downloads/Expandir la Universidad%20post%20pandemia.pdf](file:///C:/Users/Lsuariv/Downloads/Expandir%20la%20universidad%20post%20pandemia.pdf)
 - Suárez, M. (2000) Las corrientes pedagógicas contemporáneas y sus implicaciones en las tareas del docente y el desarrollo curricular. *Acción Pedagógica*, Vol. 9, Nos. 1 y 2, 42 – 51.
 - Van Dijk, J. (2014) La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales. (PDF).
 - Zabalza Beraza, M. (2011). Nuevos enfoques para la Didáctica Universitaria. *Perspectivas*, Florianópolis, v. 29, n 2, 387-416.
 - Zañartu Correa, L. M. (2000). Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de diálogo interpersonal y en Red. *Revista digital de educación y nuevas tecnologías*. PDF

Complementarias:

- Cassany, D. (2013). ¿Cómo se lee y escribe en línea? *Revista electrónica leer, escribir y descubrir*. Disponible en: <http://digitalcommons.fiu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1001&context=leerjourn>
- Lankshear, C. y Knobel, M. (2013). *Nuevos alfabetizantes. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*. Editorial Morata, España. Disponible en: <http://cmup.javeriana.edu.co/servlet/SRReadResourceServlet?rid=1M5VXMZL1-1EDMRW3-741>.

h) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descrita en el punto 2.11.3 de este Anexo, se propone un trabajo integrador basado en el diseño de una propuesta de enseñanza en modalidad virtual, con su justificación teórica, desde fundamentos pedagógicos, de la enseñanza y del aprendizaje. El trabajo será grupal de hasta 4 integrantes, todos provenientes del mismo campo disciplinar. La presentación final será escrita en el aula virtual.

Ray



2.13.3. Diseño de propuestas educativas virtuales

a) Carga horaria: 60 horas.

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	40	20	60	100
TOTAL	40	20	60	100

b) Carácter: obligatoria.

c) Tipo de actividad curricular: curso teórico-práctico.

d) Objetivos:

- Compartir un marco teórico básico y específico de la Educación virtual en el nivel superior.
- Comprender los componentes implicados en un sistema de educación virtual.
- Establecer las bases para el diseño e implementación de la educación virtual en las instituciones educativas de nivel superior acorde al marco establecido.
- Determinar funciones e importancia de los materiales en un sistema virtual.
- Analizar distintos modelos de organización tutorial y sus implicancias.
- Desarrollar pautas y criterios de evaluación acorde con los requerimientos de cada propuesta educativa en línea.

e) Contenidos mínimos:

Unidad 1: Educación virtual y pasos para su diseño

Educación virtual, características principales. Pasos para el diseño e implementación de propuestas educativas virtuales. Fundamentos teórico-pedagógico de una propuesta educativa virtual. Definición y contextualización de propuestas educativas. Componentes: institución, materiales didácticos, tecnologías de la información y la comunicación, tutorías, evaluación.

Unidad 2: Características principales de los materiales didácticos

Los materiales didácticos en la educación virtual. Diálogo de los materiales con el resto de los elementos de la propuesta (consignas de actividades, guías, otras presentaciones, mensajes de los tutores, etc.). Construcción de conocimientos vs. Proveedores de información.

Unidad 3: Modelo o sistema tutorial

El sistema o modelo tutorial como componente de la educación virtual. Tipos de Tutorías. Tecnologías de apoyo a la función tutorial. Importancia y funciones del rol tutorial. Perfil del tutor.

Unidad 4: Evaluación en propuestas educativas virtuales

El tutor y la evaluación. Criterios para evaluar el rol tutorial. Importancia de la Evaluación en una propuesta educativa virtual. Instrumentos. Utilización de los resultados de la Evaluación.

f) Metodología de dictado:

Además de lo explicitado en el punto 2.13.3. de este Anexo, esta asignatura propone a través de actividades grupales e individuales:

- Lecturas de la bibliografía proporcionada. Socialización en murales sobre experiencias en educación virtual o mediada por TIC.
- Diseño secuenciado de una propuesta educativa virtual atendiendo a las características del contexto y los destinatarios (materiales, tutorías, evaluación)
- Socialización de las propuestas elaboradas.



g) Bibliografía:

Obligatoria

- Barberá, E. y Bndia, A. (2004). Educar con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Madrid: Machado libros.
- Buontempo, M. P. y Gáideann, M. (2019). Módulo 3: "Enseñar y aprender en entornos virtuales". Facultad de Humanidades. Diplomatura Universitaria Sistema y Gestión de tutorías en línea. Resistencia, Chaco: Facultad de Humanidades. Universidad Nacional del Nordeste.
- García Arctio, L. (2003). "La educación a distancia. Una visión global", publicado en el Boletín Ilustre Colegio de Doctores y Licenciados de España. No 146, pp. 13-27
- Mena, M. (2004) La educación a distancia en América Latina. Modelos, tecnologías y realidades. UNESCO-ICDE. Buenos Aires: La Crujía.
- Mena, M., Rodríguez, L. y Díez, M.L. (2005). El diseño de proyectos de Educación a Distancia. Páginas en construcción. Buenos Aires: La Crujía.
- Salinas, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Panamá: Universidad de Panamá. Pp. 25-51.
- Tarasow, F. (2014) "La Educación en Línea ya está en edad de merecer" en: Schwartzman, G.; Tarasow, F. y Trech, M. – comp.- (2014) De la Educación a Distancia a la Educación en Línea. Aportes a un campo en construcción. FLACSO. Buenos Aires: HomoSapiens. Pp. 21-35
- Tarasow, Fabio (2010) "¿De la educación a distancia a la educación en línea? ¿Continuidad o comienzo?" en Diseño de intervenciones Educativas en Línea, Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. PENT. Flacso Argentina. Módulo: Diseño de intervenciones educativas en línea. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/educacion-distancia-educacion-linea-continuidad-comienzo>
- Schwartzman, G.; Tarasow, F. y Trech, M. (2013) "Dispositivos tecnopedagógicos en línea: medios interactivos para aprender", en: García, J. M. y Rahajoli, G. -comps.- Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible. Más allá de formatos y espacios tradicionales Montevideo. AHEP - CLUBA1.. (pp. 163-184).

Complementaria

- Gil Rivera, M.C. (2014) "Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia", Perfiles educativos, año/vol. XXVI, No 104. Universidad Nacional Autónoma de México. Pp. 93-114.
- Schwartzman, G. y Trech, M. (2006). "La construcción social de conocimientos: periodicidad, interacción y participación", ponencia presentada en el IV Seminario Internacional y II Encuentro Nacional de Educación a Distancia. (RUEDA) Córdoba, Argentina.

h) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descrita en el punto 2.11.3 de este Anexo, para la evaluación final –de índole individual– se solicitará el diseño de una propuesta de Educación virtual que apunte a la resolución de una problemática educativa vinculada con su ámbito de descripción profesional.

2.13.4. Materiales, entornos y herramientas digitales

a) Carga horaria: 60 hs

Modalidad	Hs teóricas	Hs prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	20	40	60	100
TOTAL	20	40	100	100



Proctorado

b) **Carácter:** obligatoria

c) **Tipo de actividad curricular:** Curso teórico-práctico

d) **Objetivos:**

- Comprender el diseño de materiales digitales con fines educativos como una acción técnica y pedagógica.
- Construir criterios para la selección – curaduría- de materiales digitales de circulación pública en diversos formatos y soportes.
- Desarrollar habilidades de creación de propuestas pedagógicas enriquecidas con herramientas y materiales digitales seleccionados y/o creados para propósitos específicos y con sentidos pedagógicos claros.
- Experimentar los pasos de diseño de materiales como un proceso situado de toma de decisiones para la resolución de situaciones problemáticas para la enseñanza.

e) **Contenidos mínimos:**

Unidad 1: MEH para la escritura

La escritura mediada tecnológicamente. Narrativas digitales. Escribir (y leer) en redes sociales. Las redes sociales como entornos para la escritura. Herramientas para la escritura colaborativa de texto sincrónico y ampliado. Muros y pizarrones colaborativos. Tendencias actuales: los microrrelatos. El respeto por la interculturalidad en los materiales educativos digitales

Unidad 2: MEH para la producción de imágenes fijas y móviles

La imagen digital como recurso expresivo y didáctico. Bancos de imágenes. Editores sencillos de imágenes. Los profesores como productores de imágenes.

El material audiovisual como recurso didáctico. Descarga y edición de videos. Creación de vinales. Bases para la creación audiovisual. El stop motion como técnica para la producción propia de materiales audiovisuales. Materiales educativos digitales desde una perspectiva de género.

Unidad 3: MEH para la oralidad

El audio como recurso didáctico: podcasts educativos. Paisajes sonoros para la creación de climas. El audiorrelato. Herramientas de edición de audio.

La articulación de técnicas basadas en la oralidad con propuestas interaccionales en los encuentros sincrónicos. Herramientas para la creación de consultas rápidas on line. Materiales educativos digitales alojantes e inclusivos.

Unidad 4: MEH interactivos y transmediales

Materiales interactivos: su potencia didáctica. Plataformas para la creación de materiales interactivos, mini-sitios para la creación de juegos educativos. Principios de trabajo de la pedagogía lúdica y transmedia. Cultura juvenil y materiales educativos digitales

f) **Metodología de dictado:**

El abordaje metodológico, además de lo explicitado en el punto 2.11.3 de este mismo Anexo, estará fuertemente vinculado con el desarrollo conceptual del curso, de modo que la acción y la reflexión teórica se vayan entrelazando a lo largo de la resolución de actividades.

Para esto se propone una dinámica que articula el aprendizaje del contenido con el diseño de un material didáctico digital a lo largo de las semanas de duración del curso.

Al mismo tiempo, se desarrollan actividades basadas en lecturas, trabajo colaborativo, intercambio reflexivo entre participantes, resolución de problemas de índole pedagógico y conceptualización. Para esto, se pondrán actividades que integren diversas herramientas digitales, tanto internas al aula virtual, como foros en diferentes configuraciones de respuesta, glosario, diarios y externas, como alíctes virtuales, documentos colaborativos, microblogging, encuestas, presentaciones dinámicas, entre otras.

En todos los casos, se apuntará a visibilizar la estrategia didáctica pensada para que pueda ser, a su vez, objeto de reflexión y apropiación crítica por parte de las/os participantes en sus futuros proyectos.

Handwritten signature



Proctorado

g) **Bibliografía:**
Obligatoria

- Chalkho, R. J. (2014) Diseño sumero y producción de sentido. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5232251.pdf>
- Cobo, C. (2016) La triangulación entre contenido, contenido y contexto, en La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Colección Fundación Ceibal/ Debate: Montevideo. (Cap. 2). Disponible en: https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La_innovacion_pendiente.pdf
- Ferrazelli, M. (2015) "La textualidad desbordada. Transmedia y educación en la cultura digital". En: Intermedialidad e intertextualidad en el campo de las lenguas extranjeras y de la traducción. Publicación del Instituto de Enseñanza Superior en Lenguas Vivas "Juan Ramón Fernández", Año 15, número 11. Disponible en: https://www.academia.edu/21040947/La_textualidad_desbordada_transmedia_y_educaci%C3%B3n
- Lucía, C. comp.- (2020). Aprendizaje y tecnologías. Habilidades del presente, proyecciones de futuro. Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico, Buenos Aires (cap. 5, cap. 6)
- Otrubia, J. (2015). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Revista de Educación a Distancia (RED). Disponible en: https://www.um.es/red/red/M2/conferencia_otrubia.pdf
- Perasi, V. (2005). La hipertextualidad y los materiales para la enseñanza, Una visión contemporánea de la didáctica para la formación superior. Cuadernos de Investigación Educativa, vol. 2, núm. 12, 2005, pp. 41-52. Universidad ORT Uruguay
- Selwyn, Neil (2016) Prólogo en Cobo, C., La innovación Pendiente: Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Penguin Random House.

Complementaria

- Moretti, E. y Pinto, L. (in collaboration with Kristen Sosulski and Ryan Kelsey) (2006). "What Have We Learned and How Have We Learned It? Examples of Best Practices of a New Media Services and Development Center in Higher Education." Disponible en: http://ccnmtl.columbia.edu/di/papers/Moretti_Pinto.pdf

h) **Evaluación actividad curricular:**

Los aspectos generales de la evaluación fueron descriptos en el punto 2.11.3 de este Anexo. De manera específica, esta asignatura propone una evaluación centrada en etapas (unidades), con actividades que progresivamente aportan al diseño de un material didáctico digital.

2.13.5. Metodología de la investigación e innovación educativa

a) **Carga horaria: 60 hs.**

Modalidad	Hs teóricas	Hs prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	40	20	60	100
TOTAL	40	20	60	100

b) **Carácter: obligatoria**

c) **Tipo de actividad curricular: curso teórico-práctico**

[Firma manuscrita]



Rectorado

d) Objetivos:

- Determinar la especificidad de los temas y problemas de investigación en el ámbito de la educación.
- Conocer las dimensiones ontológicas y epistemológicas de la investigación educativa.
- Aproximarse a la investigación como proceso de toma de decisiones.
- Valorar la importancia de tener en cuenta el conocimiento acumulado en torno a los temas a investigar. Delimitación y representación de problemas. Posibilidades y límites.
- Ser capaces de discriminar y fundamentar las decisiones metodológicas.
- Comprender los pasos para la elaboración de un proyecto de investigación y una propuesta de innovación.
- Vincular los problemas detectados con una propuesta de innovación educativa superadora de la situación problematizada.

e) Contenidos mínimos:

Unidad 1: Temas y problemas en investigación educativa. Fases del proceso metodológico. La delimitación de los temas de investigación científicos en educación. Diferenciar tema y problema de investigación. Alcances y posicionamientos. La formulación del problema de investigación y su relación con el objeto de estudio.

Unidad 2: Investigar el hecho social. Estudios cuantitativos y cualitativos

Diferencias entre investigación cualitativa y cuantitativa. Abordajes metodológicos. El estudio de caso como estrategia metodológica. Características y alcance. Dimensionar el estudio de una investigación.

Unidad 3: Proceso de análisis de la investigación

Esquema y fases en el análisis: criterios de organización de datos. Sistematización de evidencias, segmentación de núcleos de interés. Modos de generación de categorías analíticas. Validación, interpretación, reflexión. Lo objetivo y subjetivo en la investigación social. Fiabilidad y validez.

Unidad 4: Propuestas innovadoras

Investigar para transformar. Delinear una propuesta de mejora innovadora de la escena educativa analizada en el propio espacio profesional. Principales secuencias de diseño innovador.

f) Metodología de dictado:

Además de lo explicitado en el punto 2.11.3. de este Anexo, esta asignatura articulará actividades de tipo grupal e individual, componiendo un recorrido formativo con marcos conceptuales y analíticos de la metodología de la investigación, la propia experiencia profesional, guías de innovación educativa y uso de herramientas digitales propias del ámbito de la investigación educativa.

Se proponen las siguientes actividades:

- Foro de trabajo –Realización de una Nube de temas.
- Análisis de una investigación disponible en la web sobre un encuentro de investigación.
- Concepción del índice inaugural.
- Entrevista a una investigadora
- Flyer de innovación.

g) Bibliografía:

Obligatoria

- De Belekais, C. (2000) Métodos cuantitativos y cualitativos. diferencias y tendencias Qualitative and Quantitative Methods: Differences and Tendencies. En Revista Telos Vol. 2 (p.347-352)



Doctorado

- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (2011). El campo de la investigación educativa. En "Manual de investigación cualitativa" España: Gedisa.
- Dutton, H., Isanco, D., Botviden, F. (2012) La Naturaleza del aprendizaje. Investigación para inspirar la práctica. Proyecto "Ambientes innovadores de Aprendizaje" OECD Centre Educational Research and innovation. Disponible en: https://read.oecd-ilibrary.org/education/the-nature-of-learning_9789264086487-en#page3 (Inglés completo) <http://www.oecd.org/education/ceri/The%20Nature%20of%20Learning.Practitioner%20Guide.ESP.pdf>
- Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2004). Metodología de la investigación. México, D.F: McGraw Hill.
- Portal, L. y Silva, M. (2003). La investigación cualitativa: El análisis de contenido en la investigación educativa. Red Nacional Argentina de Documentación e Información Educativa. Disponible en: <http://anthropostudio.com/wp-content/uploads/2015/04/Luis-Portal-L-a-investigaci%C3%B3n-cualitativa.-El-An%C3%A1lisis-de-Contenido-en-la-investigaci%C3%B3n-educativa-.pdf>
- Portal de escuelas innovadoras de todo el mundo, Caso Sidney, Australia <http://www.fu-turoplay.org/videoxst-mark-catholic-college-sydney-australia/446777/>
- Proyectos de innovación educativa comunitaria. Ingredientes de éxito y retos. Fundación Jaume Bofill. Disponible en: <https://www.bofill.cat/publicacions/proyectos-innovacio-educativa-comunitaria>
- Salgado Lévano A. (2007) Investigación cualitativa. diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Lima, v. 13, n. 13. Disponible en: <http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci-arttext&pid=S1729-48272007200106009&lng=es&nrm=iso>
- Stake, R. (2005) *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata

Complementaria

- Bases de datos de tesis doctorales (TESUDO) (de la Secretaría del Consejo de Universidades del Estado). Permite buscar las fechas de las tesis doctorales leídas en España según el registro oficial del Ministerio de Educación. <https://www.educacion.gob.es/tesun/mostrarSeleccion.do>
- Casablancas, S. (2008) Las prácticas de los sujetos que enseñan y aprenden. Capítulo 8. 1r. "Desde adentro: los caminos de la formación docente en tiempos complejos y digitales". Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona http://www.sitvitascasablancas.com/tesis/PDF/02_capitulo8.pdf
- Casablancas, S. (2010) Fases, dilemas y decisiones en torno al proceso metodológico de una investigación educativa centrada en la formación inicial docente. Revista IIEES Volumen VII (Págs. 167-188). Instituto para el Estudio de la Educación, el Lenguaje y la Sociedad. Facultad de Ciencias Humanas, UNLPam, Argentina. Disponible en: <http://www.biblioteca.unlpam.edu.ar/pubpdf/ieles/v07a09casablancas.pdf>
- DIALNET. tesis doctorales de las cerca de 40 universidades españolas (incluidas las de TDX). Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/tesis>
- Meneses Benítez, G. (2007) Diseño y fases de la investigación. En "Interacción y aprendizaje en la universidad. Tesis doctoral. Universitat Rovira i Virgili NÚC. Barcelona, España. Disponible en: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/portadaindice.pdf?sequence=36>
- Mills, C. Wright. (2009). Sobre artesanía intelectual. Universidad Nacional de Santiago del Estero. Disponible en: http://www.unse.edu.ar/trabajosociedad/13_WRIGHT_MILLS_ARTESANIA_I_NTELECTUAL.pdf
- Repositorio de tesis Universidad Nacional de La Plata <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/35915/25906>
- Repositorio Institucional Digital de la Universidad Nacional de Quilmes <https://ridao.unq.edu.ar/>

Handwritten signature



Proctorado

- Sacchi, R., Bonolo, P., Dalle, P. y Elbert R. (2005) Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. CLACSO.
- Tesis Doctorales en Red de universidades españolas. <http://www.tesisenred.net/>

b) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descripta en el punto 2.11.3, en este caso las propuestas de actividades tales como: foros de trabajo, análisis de una investigación, entrevistas a una investigadora y un flyer de innovación, se constituirán en evaluaciones intermedias, constituyendo la instancia final en la presentación del diseño preliminar de la propia investigación y la propuesta innovadora.

2.13.6. El docente tutor en la educación virtual

a) Carga horaria: 50 horas

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	30	20	50	50
TOTAL	30	20	50	100

b) Carácter: obligatoria

c) Tipo de actividad curricular: curso teórico-práctico

d) Objetivos:

- Reflexionar acerca del rol tutorial, funciones e importancia en una propuesta educativa virtual.
- Diseñar e integrar el sistema tutorial en una propuesta concreta de educación en línea.
- Orientar el uso de las herramientas digitales para la comunicación y el seguimiento.
- Diseñar procesos de interacción seleccionando estrategias y técnicas que influyan positivamente en la acción educativa.
- Favorecer la construcción de un espacio de intercambio de saberes y desarrollo de competencias digitales.

e) Contenidos mínimos:

Unidad 1: Importancia del rol tutorial

Del profesor presencial al profesor virtual. Funciones e importancia del rol tutorial en las propuestas educativas virtuales. Planificación. Presentación de la información. Periodicidad, participación e interacción.

Unidad 2: Herramientas digitales y función tutorial

Posibilidades que brinda la plataforma Moodle para las tutorías virtuales. Utilización de herramientas básicas de interacción de acuerdo a la finalidad buscada (mensajería, foros, chat). Trabajo colaborativo: definición y herramientas. (Blog, wiki, glosarios).

Unidad 3: Evaluación de aprendizajes, evaluación de la educación virtual

Seguimiento y evaluación de los aprendizajes y de la modalidad. Cuestiones pedagógicas y tecnológicas vinculadas al seguimiento en educación virtual. Diseño de dispositivos.

[Firma manuscrita]



Universidad Nacional del Nordeste

Protonado

580 / 21

f) Metodología de dictados:

Además de lo explicitado en el punto 2.11.3 de este Anexo, esta asignatura propone a través de actividades grupales e individuales:

- Lecturas de la bibliografía proporcionada. Socialización en foros.
- Resolución de situaciones vinculadas a las funciones del tutor.
- Elaboración de una grilla/base de seguimiento de la modalidad o de los aprendizajes (según la propuesta de cada maestrando/a).
- Inclusión del sistema tutorial en una propuesta de educación virtual, atendiendo a las características del contexto y los destinatarios.

g) Bibliografía

Obligatoria

- Barberá, E. (2001) "La incógnita de la Educación a Distancia", Cuadernos de Educación, No 15. IIC. Barcelona, Horsari.
- Barberá, E. y Bacia, A. (2004) Educar con aulas virtuales. Madrid, Machado Libros.
- Devacqua, J. (2019) "Protagonistas en la educación en línea: deconstruyendo el rol del/a tutor/a" en: El Labor, G. I. -comp.- Actas (II) Jornadas de Educación a Distancia y Universidad, 25 y 26 de octubre de 2018. Buenos Aires: Flaco Argentina. (pp. 96-99).
- Duart, J. – Sangrà, A. -comp. - (2000) Aprender en la virtualidad. España. Gedisa.
- Galvis, A. (2002) "Fomento del aprendizaje colaborativo a distancia", Chacón, F. -ed.- Metodologías de la educación a distancia. Madrid, FEDEPAL.
- García Arceio, L. (2001) La Educación a Distancia, de la teoría a la práctica. España. Ariel Educación.
- García Arceio, L. -coord.- (2007) De la educación a distancia a la educación virtual, Barcelona, Ariel.
- Llorente Cejudo, M. C. (2006) "El tutor en e-learning: aspectos a tener en cuenta". Educar: Revista de informática educativa, 11 (2), pp. 247-260, Madrid, Fodelpa.
- Maggio, M. (2000) "El tutor en educación a distancia", Litwin, E. La educación a distancia. Temas para el debate de una nueva agenda. Buenos Aires, Amorrortu.
- Mena, M. (1998) "El modelo bimodal: su perfil en la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Buenos Aires", Mena, M. Presente y futuro de la Educación a Distancia en América Latina. ICDE. Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires. Estrada.
- Mena, M., Rodríguez, L., Díez, M. (2005). El diseño de proyectos de educación a distancia. Páginas en construcción. Buenos Aires, La Cigüeta.
- Pérez, S. e Imperatore, A. (2009). Comunicación y Educación en entornos virtuales de Aprendizaje: perspectivas teóricas y metodológicas. Buenos Aires. Universidad Nacional de Quilmes.
- Ruiz Corbella, M.; Domínguez Figaredo, D. y García Arceio, L. -coord.- (2007) De la educación a distancia a la educación virtual. Barcelona, Ariel.
- Salinas, J. (2005) "La gestión de los entornos virtuales de formación", Seminario Internacional: La calidad de la formación en Red en el Espacio Europeo de Educación Superior.
- Salmen, G. (2000) "No es la herramienta lo que cuenta sino los fundamentos educativos", Encuentro de Ed-Media en Montreal.
- Schwartzman, G., Tarasow, E. y Trech, M. -comp. - (2014) De la Educación a Distancia a la Educación en Línea. Aportes a un campo en construcción. Rosario. Homo Sapiens, FLACSO.
- Schwartzman, G.; Tarasow, E. y Trech, M. (2013) "Dispositivos tecnopedagógicos en línea: medios interactivos para aprender", en: García, J. M. y Rabajoli, G. -comps.- Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible. Más allá de formatos y espacios tradicionales Montevideo: ANEP - CEIBA1.. (pp. 163-184).



Rectorado

- Trech, M. (2007) "La tarea del tutor: acompañando a la par, mirando más allá", Carrera de Especialización en Educación y Nuevas tecnologías. Argentina. PENT, FLACSO.

Complementaria

- Conde Vides, García Rodríguez, García Luna; y otros (2019). Manual de Moodle 3.5 para el profesor. Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Galdeano, M. y Buontempo, M. P. (2020). Taller 1: Diseño de propuestas educativas virtuales. Clase 2: De asignaturas presenciales a asignaturas virtuales. Orientaciones pedagógicas para su diseño. Corrientes - Resistencia, Chaco.
- Salinas, J. (2004) "Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje", en ResearchGate [Sitio web] https://www.researchgate.net/publication/39214324_Cambios_metodologicos_con_las_TIC_estrategias_didacticas_y_entornos_virtuales_de_ensenanza-aprendizaje

h) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descrita en el punto 2.11.3, en este caso las propuestas de actividades parciales se constituyen en las dos actividades finales propuestas para la aprobación de este curso.

- Trabajo integrador – primera parte: presentación de un sistema tutorial en el marco de una propuesta educativa virtual (ya sea asignatura, curso, institución)
- Trabajo integrador – segunda parte: base/grilla de seguimiento acorde a la propuesta elaborada y las herramientas tecnológicas disponibles.

2.13.7. El estudiante joven y adulto en la era digital

a) Carga horaria: 40 horas

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	20	20	40	100
TOTAL	20	20	40	100

b) Carácter: optativo

c) Tipo de actividad curricular: seminario

d) Objetivos:

- Comprender al joven y adulto como sujeto social, histórico y situado.
- Examinar la relación entre las trayectorias sociopedagógicas de los sujetos y la apropiación de conocimientos, las preferencias, las habilidades y las oportunidades de uso de las TIC.

e) Contenidos mínimos:

Unidad 1: Jóvenes y adultos

La juventud y la adultez como construcción sociohistórica. Algunas dimensiones para su análisis y reflexiones de interés para el campo educativo.

[Firma manuscrita]



Rectorado

Unidad 2: Trayectorias socioeducativas

¿Quién es el estudiante joven y adulto? Algunas características para pensarlo. Mitos y verdades. La heterogeneidad en las aulas. El papel de las trayectorias socioeducativas en el aprendizaje del joven y del adulto. Su relación con los deseos, habilidades, intereses, motivaciones personales y accesibilidad.

Unidad 3: Espacios sociales, espacios virtuales.

El aprendizaje en la juventud y la adultez desde la perspectiva sociocultural. El archipiélago educativo y la apropiación de conocimientos en distintos espacios sociales. El papel de la experiencia en los entornos virtuales de aprendizaje.

f) Metodología de dictado:

Además de lo explicado en el punto 2.1.1.3. de este Anexo, los cursantes contarán con guías didácticas para el trabajo, pensadas con instancias de devolución/discusión para la construcción conceptual a partir de las actividades realizadas.

La metodología a desarrollar propone partir de un recurso que motive la reflexión y recupere los conocimientos previos de los estudiantes sobre los distintos temas para luego, poner en común las distintas producciones a fin de intercambiar, discutir y profundizar ideas para realizar construcciones conceptuales.

Se utilizarán microvídeos, recursos literarios y casos para analizar. En concordancia con lo anterior, las actividades se planean de manera grupal para favorecer la apropiación de conocimientos colectivamente

g) Bibliografía

Obligatoria

- Cabello, R. (2009) Mundos Alternativos. Sobre jóvenes futuros docentes y su relación con los medios informáticos. En Morales, S. y Juyula M.I. (comp.) Los jóvenes y las tic. Apropiación y uso en educación. 81-98. Copy-rápido. Córdoba, Disponible en https://apropiaciondetecnologias.com/wp-content/uploads/2017/05/Los_j%C3%B3venes_y_los_TIC.pdf
- Cabello, R. y López, A. -ed.- (2017). Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías. Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías 1a ed. Rada Tilly: Del Gato Gris. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Disponible en <https://www.delgatugris.com.ar/wp-content/uploads/2017/10/Cabello-y-L%C3%B3pez-eds-Contribuciones-al-estudio-de-procesos-de-apropiaci%C3%B3n-de-tecnolog%C3%ADas.pdf>
- Camarín Yáñez, I; Gómez Zermeno, M.; Pintor Chiver, M. (2015). Competencias digitales en el estudiante adulto trabajador Revista Interamericana de Educación de Adultos, 37, 2, pp. 10-24, Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe Pátzcuaro, México. Disponible en: Competencias digitales en el estudiante adulto trabajador (redalyc.org)
- Contreras Gutiérrez, O. y Méndez Flores, G. (2015). El perfil de los estudiantes de Educación a Distancia en México. En Zubieta García, J. y Rama Vítale, C. (Coords.) La educación a distancia en México: una nueva realidad universitaria. Universidad Nacional Autónoma de México. Observatorio de la Educación, México. Disponible en: <https://recursos.eduecons.org/publicaciones/la-educaci%C3%B3n-a-distancia-en-m%C3%A9xico-una-nueva-realidad-universitaria>
- Cragnoffo, E. (2006) Recuperar la historia. Investigación sobre educación de jóvenes y adultos en contextos rurales de Argentina, en Revista Interamericana de Educación de Adultos, 28, 1, pp. 101-121 Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe Pátzcuaro, México. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545365006>
- Menin, O. (2001). Psicología de la Educación de Adultos. Colección Educación. Ed. Homo Sapiens Rosario.
- Parra de Marroquín, O. (2008). El estudiante adulto en la era digital. En Apertura, 8, 8, 34-50 Universidad de Guadalajara Guadalajara, México. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68811215003>

[Handwritten signature]



Requerido

- Rogoff, B. (1997). Los tres planos de la actividad sociocultural: apropiación participativa, participación guiada y aprendizaje. En J. Wertsch, P. del Rio & A. Álvarez. (Eds.) La mente sociocultural. Aproximaciones teóricas y aplicadas, pp. 111-128. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje. Disponible en: http://www.cerms.edu.ar/biblioteca/TA_Rogoff_Unidad_5.pdf
- Ruiz Muñoz, M. (2000). Archipiélago educativo: espacios de formación del sujeto adulto. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 22, 1, 2 Y 3. CREFAL, México. Disponible en: <https://www.crefal.org/rieda/images/rieda-2000-123/articulo5.pdf>
- Sinisi, L. y Montesinos, M.P. (2010). Trayectorias socio-educativas de jóvenes y adultos y sus experiencias con la escuela media. Serie Informes de Investigación. Dirección nacional de Información y evaluación de la calidad educativa. Ministerio de Educación de la Nación.
- Valdivia Sánchez, C. P. (2021). Apropiación de las tecnologías digitales a través del uso: Un estudio de caso en Tláhuac, Ciudad de México. DIB-CINVESTAV, México. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1-kwW60Xb3SEh2tT3CxsFYdWl6h79Kq/view>

Complementaria

- Casablancas, S. (2014). Enseñar con tecnologías. Transitar de las TIC hacia alcanzar las TAC. Buenos Aires: Editorial Estación Mandioca. Disponible en: <https://www.silvinacasablancas.com/wp-content/uploads/2019/12/Ensenar-Con-Tecnologias-Silvina-Casablancas.pdf>
- Trindade Prestes, E. y Santos Dória, A. (2015). Educación y aprendizaje a lo largo de la vida: los adultos y la enseñanza superior. En *Sinectica Revista Electrónica de Educación*. ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara. Disponible en: <https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/articulo/view/383>

b) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descrita en el punto 2.11.3. de este Anexo, para cada unidad se solicitará una producción grupal basada en:

- Visualización de microvideo, producción escrita y exposición en mural.
- Lectura de un cuento, respuesta a una guía de preguntas y recurso fono.
- Análisis de un caso, producción escrita y recurso fono.

Todas las producciones parciales serán insuñe para un trabajo final integrador que consistirá en el análisis de una película, fundamentado en los marcos teóricos desarrollados a lo largo de la materia.

2.13.8. Ciudadanías e identidades digitales, desafíos para la educación.

a) Carga horaria: 40 horas

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	20	20	40	100
TOTAL	20	20	40	100

b) Carácter: optativo

c) Tipo de actividad curricular: seminario



d) **Objetivos:**

- Problematicar las nociones de identidad digital y ciudadanía digital a la luz de nuestras prácticas cotidianas analizando las interrelaciones entre educación/comunicación/tecnología.
- Reflexionar sobre el ecosistema comunicativo actual y los entornos socio-digitales como un espacio de (re)construcción de identidades y de emergencia de nuevas ciudadanía.
- Conocer y utilizar algunas herramientas técnicas y metodológicas producidas por las ciencias sociales para el análisis de las identidades y las ciudadanía en entornos digitales.
- Reflexionar sobre nuestras prácticas cotidianas con el uso de TIC y los posibles vínculos pedagógicos a establecer

e) **Contenidos mínimos:**

Unidad 1: Entornos digitales y educación

Entornos digitales y educación: Entre aprendizajes formales e informales. Educación y uso de TIC: Alfabetizaciones en medios digitales. Fuentes de información y accesos. Reglas de interacción.

Unidad 2: Identidades digitales

Identidades digitales: Nuestras huellas en entornos digitales. Construcción y reconstrucción de biografías en/on Internet. Redefiniciones de lo público y lo privado. Imagen propia, estinidad e identidad. Redes de aprendizajes: Influencia, contención y afecto. Problemáticas asociadas al uso de TIC: Privacidad y Seguridad; Derecho al olvido; Cyberbullying; Sharenting; Grooming.

Unidad 3: Ciudadanía digitales y educación

Ciudadanía digitales y educación: Derechos y participación ciudadana en/on entornos digitales. Derechos y competencias digitales. Brechas digitales. Reconfiguraciones del espacio público: esfera pública, territorialidad/deterritorialidad, organización socio-política.

f) **Metodología de dictado:**

Además de lo explicitado en el punto 2.11.2. del presente Anexo, para dar respuesta al enfoque propuesto (alfabetización en medios digitales), las dinámicas de trabajo van a partir y/o recuperar las experiencias y los conocimientos previos sobre usos y apropiaciones de las tecnologías digitales por parte de las personas que cursen el seminario.

Para el desarrollo de las clases se utilizarán distintos soportes gráficos, sonoros y audiovisuales a modo de materiales didácticos (vídeos, memes, flyers, fotos, producciones artísticas, artículos de prensa, entre otros). Se convocará a los/as estudiantes a intercambiar ideas a partir de noticias, artículos o saberes previos sobre el tema y se buscará la puesta en común de las principales líneas de debate en relación a la lectura de los textos obligatorios.

Las actividades de intercambios para conocer sus saberes previos e intereses serán individuales, con instancias de puesta en común a través de foros o con trabajos colaborativos (wikis).

g) **Bibliografía:**

Obligatoria:

- Ávila Muñoz, P. (2016) Construcción de ciudadanía digital, un reto para la educación. Suplemento Signos UAD. Abril 2016
- Buckingham, D. (2008). Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial. "alfabetizaciones en medios digitales"
- Cobo, C. (2019) Ciudadanía digitales y educación, nuevas ciudadanía para nuevos entornos. Disponible en <http://www.revistas.unaen.mx/index.php/rm/article/view/68214>

[Firma manuscrita]



Rectorado

- Gezávez, V. (2011) Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital. *Comunicar*, n° 36, v. XVII, 2011, Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-1478; páginas 131-138. DOI:10.3916/C36-2011-03-04
- Odeti, V.; Caldeiro, G. (2017) "Identities digitales en construcción" En Sevilla, Tarasow y Lami (Coord) *Educación en la era digital: Docencia, tecnología y aprendizaje*, pps. 81-94. Editorial Pandora. México: Guadalajara.
- Sanabria Mesu, A. L.; Cepeda Romero, O. (2016) La educación para la competencia digital en los centros escolares: la ciudadanía digital RELATEC. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. Vol 15(2). DOI: 10.17398/1695288X.15.2.95
- Turkle, S. (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós.
- Valdemera, C. E. (2010) Ciudadanía y formación ciudadana en la sociedad de la información. Una aproximación desde la comunicación-educación. En Aparici, Roberto (Coord) *Educomunicación. Más allá del 2.0*. Editorial Gedisa: Barcelona
- Winocur, R. (2009) *Robinson Crusoe ya tiene celular*. Siglo XXI: México. Capítulos 3 y 4.

Complementaria

- Arellano Calderón, C. (2008) "Categorías para la comprensión de las interacciones digitales. La identidad como mediadora de la comunicación en los entornos virtuales". *Revista Telos. cuadernos de comunicación e innovación*, N° 77. Disponible en <http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulos/documentos.asp?idarticulo=2&rev=77.htm>
- Arltich, L. (2002) *El espacio biográfico. Dilemas de la subjetividad contemporánea*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.
- Armony, A. (2011) Derechos sociotecnológicos y ciudadanía. En Isidoro Cheresky *Ciudadanía y legitimidad democrática en América Latina*. 1a ed. - Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Bucher, Silvia (2016) "Navegar entre culturas. Educación, comunicación y ciudadanía digital". Editorial Paidós: Buenos Aires.
- Castañeda, Lidia; Camacho, Mar. "Desvelando nuestra identidad digital". *El profesional de la información*, 2012, julio-agosto, v. 21, n. 4, pp. 354-364. <http://dx.doi.org/10.3145/epi.2012/jul.04>
- Flechy, (2006) "El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad" *Revista TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología)* | ISSN: 0213-084X, Pág. 1/21 | Julio - Septiembre 2006
- García Cancellari, N. (2004) *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Gedisa: Barcelona.
- Maqui, M. C. (2012). Comunicación, ciudadanía y poder. Pistas para pensar su articulación. *Revista Diálogos de la Comunicación*, N° 56. Págs. 65-75. Disponible en: <http://www.dialogoslelaiaux.net/comunicacion-ciudadania-y-poder-pistas-para-pensar-su-articulacion/>
- Natta, Benítez y Ortiz. (coord.) (2014) *"Ciudadanía digital"*. Universidad Autónoma Metropolitana: México. Introducción.
- Orozco Gómez, G. (2010) Entre pantallas: nuevos roles comunicativos y educativos de los ciudadanos. En Aparici, R. (Coord) *Educomunicación. Más allá del 2.0*. Editorial Gedisa: Barcelona.
- Rohles, J. M. (2009) *Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadanía*. Editorial UOC. Barcelona.
- Secres, M. (2013) *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Fondo de Cultura Económica: Buenos Aires.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires



h) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descripta en el punto 2.13.3., en este seminario se realizará una evaluación continua (conceptual) en base a la interacción en las clases, entrega de actividades y discusiones a partir de una lectura crítica.
Como trabajo final individual se solicitará una reflexión que problematice sobre las nociones de identidades y ciudadanía digitales.

2.13.9. Elaboración de Trabajo final I

a. Carga horaria: 50 horas

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	20	30	50	50
TOTAL	20	30	50	100

b. Carácter: obligatorio

c. Tipo de actividad curricular: taller

d. Objetivos:

- Comprender las especificidades de un anteproyecto de innovación educativa.
- Delinear una propuesta de mejora innovadora de la escena educativa analizada en el propio espacio profesional.
- Elaborar anteproyectos de trabajo final que contribuyan a mejorar y transformar las situaciones problemáticas planteadas.

e. Contenidos mínimos:

Unidad 1: Pensar la innovación.

El taller de tesis como espacio de construcción. Proyectos de innovación educativa mediados por tecnologías. Criterios que caracterizan la innovación educativa. Modelos y etapas de la innovación. La investigación educativa como parte del proceso de innovación. Características prácticas y formales de un anteproyecto de innovación normativa. Lineamientos y requisitos. Decisiones que se deben asumir.

Unidad 2: Construcción de la situación problemática

Reconocimiento de necesidades, identificación y construcción del problema educativo a abordar. Etapa diagnóstica: análisis y descripción del contexto. Lineamientos para el diagnóstico. La continua recursividad como clave en la construcción.

Unidad 3 – Objetivos y propuesta de desarrollo

Definición y funciones de los objetivos en un proyecto de innovación. Criterios para su formulación. Objetivos generales y objetivos específicos. Primeras definiciones de la propuesta de desarrollo. Justificación del proyecto de innovación.

Unidad 4 – Construcción del marco teórico

Explicitación, análisis y sistematización de ideas propias, teorías consideradas y concepciones pertinentes a la innovación. Planteamiento de pasos para la construcción del marco teórico. El proceso de la revisión de literaturum. Búsqueda de antecedentes. Abordaje y revisión conceptual. Teorías, principios y enfoques vinculados a la problemática abordada.

[Firma manuscrita]



Proctorado

Unidad 5 – Anteproyecto

Esquema de trabajo: Requisitos generales y formales para la presentación del anteproyecto.
Directores y co-directores: selección, roles y funciones.

f. Metodología de dictado:

Además de lo explicitado en el punto 2.11.3. del presente Anexo, habrá actividades grupales destinadas a la discusión e intercambio entre los participantes.

Cada unidad de este taller y del siguiente (Taller Elaboración de trabajo final II), aportan a la construcción de los proyectos de trabajo final de Maestría, con actividades individuales y progresivas, vinculadas con los intereses, necesidades de los contextos educativos planteados por los/as maestrandos/as.

g. Bibliografía

Obligatoria

- Barraza, A. (2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa*, 5(25), 19-31.
- Barraza, A. (2009). Del docente estratégico al docente innovador. La transición necesaria. En A. Rivera y M. A. Zabala (coord.). *Escenarios profesionales y decencia universitaria* (pp. 46-55). México: Dornzen.
- Barraza, A. (2013). *¿Cómo Elaborar Proyectos de Innovación Educativa?* México: UPN.
- Carbonell, J. (2001). *La aventura de innovar. El cambio en la escuela*. Madrid, España: Morata.
- Cifuentes Gil, R.M. (2011). *Diseno de proyectos de investigación educativa*. Buenos Aires: Noveduc. Capítulos 1 y 2.
- Cruz, R. y Croda, G. (2017). Concepciones sobre innovación educativa: elementos para su teorización. *Congreso Nacional de Investigación Educativa CONIE*, San Luis de Potosí, 2017. Disponible en: <https://www.conie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/docs/0580.pdf>
- Margalef, L. y Arenas, A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, año 47, 2006, pp. 13-31. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Viña del Mar, Chile. Disponible en: <https://www.reda.ye.org/pdf03337/33328828002.pdf>
- Mezarián, C.A; Pérez, J.; Terán, O.; y Toscano, R. (2014). Aplicación de las TIC en la educación superior como estrategia innovadora para el desarrollo de competencias digitales. *Campus Virtual*, 11(11).
- Murillo, E. J. (2013). El Movimiento teórico-práctico de Mejora de la Escuela. Algunas lecciones aprendidas para transformar los centros docentes. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(2), 1-22.
- Rius, D. y Reinoso, J. (2008). *Proyectos de innovación educativa*. Colección Módulos Pedagógicos. Santiago de Chile: Departamento Educación, Facultad de Humanidades, Universidad de Santiago de Chile. Disponible en: https://educualis.net/portal/wp-content/uploads/2019/02/Proyecto_de_Innovacion_Educativa_USACH.pdf
- Rodríguez Gómez, G.; Gil Flores, J. y García Jiménez, E. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Málaga: Aljibe. Capítulo 11, pp. 198-218.
- Sautó, R. y otros (2010) *Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología*. Buenos Aires: CLACSO/Premedita. Pp. 111 a 130.
- Sverdlick, I. (2007). La investigación educativa como instrumento de acción, de formación y de cambio. En Sverdlick, I. (compiladora) *La investigación educativa. Una herramienta de conocimiento y de acción* (15 a 45). Buenos Aires: Noveduc.

Complementaria

- Carr, W. y Kemmis, S. (1988) *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación acción en la formación del profesorado*. Madrid. Martínez Roca.



Recomendado

- Cochran-Smith, M. y Lytle, S.L. (2002) Dentro y Fuera. Enseñantes que investigan. Madrid: Akal.
- Gísaga, R. (1987) El conocimiento en la formación de investigadores en ciencias humanas. En Gísaga, R.E. La investigación en Educación. Discusiones y alternativas. Cuadernos 3. Buenos Aires: Centro de Investigaciones en Ciencias de la Educación (IICE). UBA.
- Guher, Rosana (2004) El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo. Bs. As. Paidós. Pp. 83-97
- Rockwell, E. (2012) La experiencia etnográfica. Historia y cultura en los procesos educativos. Buenos Aires: Paidós. Capítulo 2, pp. 41 a 99.
- Universidad Veracruzana (2012) Innovación educativa, experiencias desde el ámbito del proyecto aula. Ier Foro Regional Universitario de Innovación Educativa. Memorias, 26 y 28 de junio y 23 y 5 de julio de 2012. Universidad Veracruzana. Disponible en: <https://www.uv.mx/dgdaier/Files/2013/02/E-book-Innovacion-Educativa-2012.pdf>
- Web del Maestro (2020) 50 innovaciones educativas y ejemplos de proyectos educativos innovadores para destacar. Disponible en: <https://webdelmaestrocnf.com/portal/ocho-ejemplos-proyectos-educativos-innovadores-destacar/>

h. Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descrita en el punto 2.11.3. de este Anexo, cada unidad del programa de este taller será evaluada mediante una actividad parcial individual que supondrá la elaboración de segmentos sucesivos del anteproyecto. Estas actividades serán enviadas mediante la plataforma educativa para su evaluación y devolución. Dado que cada uno de estos segmentos deben finalmente ser conceptual y metodológicamente consistentes entre sí, un criterio central será la capacidad de darle coherencia y consistencia al conjunto del anteproyecto así elaborado mediante un proceso progresivo y recursivo. En tal sentido la evaluación de proceso incluirá la participación en foros y mensajería interna como instancias de asesoramiento y devolución por parte de los tutores virtuales.

2.13.10. Ludificación y gamificación en la enseñanza.

a) Carga horaria: 60 horas

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	30	30	60	60
TOTAL	30	30	60	100

b) Carácter: optativa

c) Tipo de actividad curricular: seminario

d) Objetivos:

- Familiarizarse con los enfoques comunicacionales y pedagógicos que fundamentan la inclusión de estrategias lúdicas en educación.
- Promover la construcción de criterios de selección didáctica de videojuegos, simulaciones y juegos serios, analizando sus tipos, limitaciones y ventajas
- Familiarizarse con plataformas para el diseño y la construcción de juegos digitales sencillos, reconociendo dinámicas y valorando la potencialidad formativa para las disciplinas específicas



Rectorado

- Familiarizarse con los fundamentos de la gamificación educativa y las matrices metodológicas para el diseño de propuestas didácticas gamificadas en nivel superior.

e) Contenidos mínimos:

Unidad 1: Cultura, juego, tecnología y aprendizaje.

Complejidad, incertidumbre y habilidades del Siglo XXI. De la didáctica clásica a la enseñanza poderosa. Metáforas para pensar la complejidad. Juego, arte, afectividad y aprendizaje en educación superior. El enfoque del aprendizaje basado en juegos y problemas en educación superior.

Unidad 2. Los videojuegos y su círculo mágico.

Narrativas hipertextuales e historias multiformes. Interactividad e inmersión. El lugar de la seriedad y la participación para el logro de la implicación del jugador en la creación de tramas discursivas. Principios estéticos de la narrativa digital. La articulación entre narrativa y reglas de juego. Comunidades y cultura videolúdica.

Unidad 3. Los juegos como experiencias transformadoras.

Los juegos serios. El rol de los retos y desafíos épicos en el involucramiento del jugador. Funciones de los juegos serios para el abordaje de situaciones dilemáticas. El problema de la selección de juegos serios para la enseñanza. Las simulaciones digitales. El problema de la creación de simulaciones para la enseñanza. La creación de micro contenidos para enseñar. Mecánicas de juego y actividad del estudiante en entornos digitales. Herramientas y entornos para la creación de mini juegos digitales. El problema de la representación.

Unidad 4. El diseño de experiencias de aprendizaje con estrategias lúdicas.

La gamificación educativa como estrategia didáctica. Debates actuales en torno a los fundamentos de la gamificación en educación. Similitudes y diferencias entre la gamificación educativa, el aprendizaje basado en juegos y la pedagogía lúdica. Diseño de juegos en entornos digitales. Elementos pertinentes para inspirar clases gamificadas. Entornos, herramientas y estrategias para el diseño de salas de escape educativas. La planificación de clases lúdificadas. La relación entre forma y contenido en el diseño de materiales y estrategias lúdicas. Hacia una pedagogía lúdica en educación superior.

f) Metodología de dictado:

Además de lo explicitado en el punto 2.11.3. del presente Anexo, se propondrá a los cursantes la participación en actividades orientadas a la experimentación y posterior análisis de experiencias como jugadores y diseñadores de escenarios lúdicos en educación superior.

En este marco, se ofrecerá una experiencia lúdica de carácter grupal, organizada en torno a diferentes retos que favorezcan la reflexión ulterior sobre aspectos teóricos del juego, la ludificación y el uso de videojuegos para enriquecer las propuestas de enseñanza.

Complementariamente, se analizarán casos paradigmáticos, se elaborarán repositorios de videojuegos, juegos serios y herramientas de gamificación y se realizarán encuentros sincrónicos para el intercambio entre pares, herramientas y especialistas invitados que compartirán experiencias, estudios e investigaciones.

La propuesta se desplegará en un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje montado en la plataforma Moodle. Complementariamente, se utilizarán herramientas de colaboración en la red y para la realización de videoconferencias.

g) Bibliografía

Obligatoria

- Achica-Allende García, J. M. (2018). Narrativas transmedia y videojuegos: la relación entre los mundos transmediales y la comunidad prosumidora [Trabajo final de máster. Universidad Politécnica de Valencia]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/116494/1/FM-1.%20M.%20ACHICA-ALLENDE.pdf?sequence=2&isAllowed=y>



Doctorado

- Cobo, C. (2016). La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y emprendimiento. Penguin Random House. Cap. 2 y 3. Disponible en: https://digital.fundacionosibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La_innovacion_pendiente.pdf.
- Cobby, M., Ritterfeld, U. y Vorderer, P. (2009). Serious Game. Mechanisms and effects. Routledge. Introducción, Cap. 1 a 3. Disponible en: <http://www.taylorfrancis.com/books/9780413249780/23/pdfs/9780413249780.pdf>.
- Duck, C. y Taura, G. (2016). El juego en red o el juego enredado: la dimensión interactiva de los juegos de las redes sociales. Revista Estudos em Comunicação, 42(3), 87-106. Disponible en: <http://www.es.ubi.pt/eeo/23/pdfs/ee-23-05.pdf>.
- Fenechuberta, J. M. y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen. Disponible en: https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_cie.pdf.
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre aprendizaje y alfabetismo. A[li]be. https://eva.ventral.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2056/mod_folder/content/0/Video_juegos/ger%20rese%C3%81a%20libro%20n%C3%B3que%20ense%C3%81a%20n%C3%B3que%20videojuegos.pdf?forcedownload=1.
- Gros Salvat, B. (2014). Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 28(1), 115-128. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/274/274311900018.pdf>.
- Lion, C. (2012). Pensar en red. Metáforas y escenarios. En: ¿Cómo serán? El futuro de la escuela y las nuevas tecnologías. Primeros. Disponible en: [https://uniguayeducanep.edu.uy/sites/default/files/2019-03/Lion_Pensar en red en Narodowski_Como_seran.pdf](https://uniguayeducanep.edu.uy/sites/default/files/2019-03/Lion_Pensar%20en%20red_en_Narodowski_Como_seran.pdf).
- Lion, C. y Peresí, V. (2018). Los videojuegos serios como escenarios para la construcción de experiencias. Revista telecolaborativa internacional e-ducadores del mundo, 11(2), 47-55. Disponible: <https://e-ducadores.org/wp-content/uploads/2018/05/Educadores-del-mundo-2.pdf>.
- Maggio, M. (2012). Enriquecer la Enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Paídos. Cap 2. Disponible en: https://iesmctuo.info.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/05/Maggio_Enriquecer_la_ensenanza_Cap_2.pdf.pdf.
- Moro Fernández, J. (2009). La interfaz hipermédica: el paradigma de la comunicación interactiva. Mediaciones sociales, (9), 193-196. Capítulo 8. Disponible en: <http://www.drjorgemca.com/wp-content/uploads/2015/01/3.0-Interfaz-Hipermédica-el-paradigma-de-la-Comunicaci%C3%B3n-Interactiva.pdf>.

Complementaria

- Barricco, A. (2019). The Ganto. Editorial Anagrama. Disponible en: https://drive.google.com/file/d/1n3DodQXwyg7BkGAZuMQD_FFCJYikVr/view?usp=sharing.
- Castro, J.. (15 de marzo de 2018). Carlos Scatari: "Para aprender los jóvenes usan viejas estrategias en nuevos entornos". La Diaria Educación. Disponible en: <https://diaria.com.uy/educacion/articulo/2018/3/carlos-scatari-para-aprender-los-jovenes-usan-viejas-estrategias-en-nuevos-entornos/>.
- Gross, B. (2008). Videojuegos y aprendizaje. Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers, (323), 17-16. Disponible en: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1189/1188>.
- Lee, J. J. y Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why, Better?. Academic Exchange Quarterly, 15(2), 1-5. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/196VSC0FWidFg-ySOzPFJzHXyDPYesRpbQ/view?usp=sharing>.

Salu



Rectorado

h) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descrita en el punto 2.11.3, en la cursada se plantean actividades orientadas a la experimentación y diseño de escenarios lúdicos para la enseñanza.

Para la aprobación definitiva del seminario, se requiere la realización de un trabajo final que consiste en la sistematización y mejora de 1 (uno) de las producciones lúdicas parciales realizadas junto con su justificación teórica.

2.13.7. Narrativas multimediales y transmedia.

a) Carga horaria: 60 hs

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	30	30	60	100
TOTAL	30	30	60	100

b) Carácter: optativa

c) Tipo de actividad curricular: seminario

d) Objetivos:

- Analizar algunas tendencias en la producción de narrativas digitales educativas.
- Propiciar la exploración de formatos alternativos para el diseño de materiales educativos.
- Promover la experimentación del proceso de diseño de materiales hipermediales.
- Ofrecer un marco analítico para la evaluación y el diseño de materiales educativos hipermediales y transmedia.

e) Contenidos mínimos:

Unidad 1: Prácticas letradas contemporáneas.

Lectura y escritura en la sociedad digital. Literatura electrónica. Translectores. Lectura por inmersión.

Unidad 2: Materiales didácticos digitales

¿Qué es y qué no es un material didáctico? Tipo, características y uso. De multimedia a hipermedia, las estructuras gramaticales de los materiales didácticos digitales.

Unidad 3: Tecnologías exponenciales.

Realidad Virtual. Realidad aumentada. Gamificación. Narrativas transmedia. Juegos de escape.

Unidad 4: Planificación de narrativas digitales en educación

El guión didáctico. Pasos para la elaboración de una narrativa digital. Maquetas de publicaciones.

f) Metodología de dictado:

Además de lo explicitado en el punto 2.11.3, a lo largo de la asignatura en particular, se realizarán actividades que articulen la reflexión teórica, la experimentación y el diseño de recursos para implementar en sus prácticas profesionales. Se propondrá:

- Análisis de narrativas educativas,
- Exploración de diversos formatos para el diseño de materiales educativos.

**Reconstruido**

- Diseño de materiales hipermediales
- Evaluación de materiales didácticos hipermediales.

Se utilizarán herramientas disponibles en la web, como genially, canva y wix y bancos de recursos creative commons.

g) Bibliografía:**Obligatoria**

- Casany, D. (2009) Prácticas letradas contemporáneas. Conferencia dictada en el marco del centro virtual leer.es del Ministerio de Educación de España. Madrid.
- Crescuto, C. (2021) Translectores. Leer es mucho más de lo que era. Fundación Bunge y Born. Disponible en <https://utopia.fundacionbyb.org/vivir/translectores>
- Friem, K. (2021) Realidad virtual: el mundo de los mundos. Fundación Bunge y Born. Disponible en <https://utopia.fundacionbyb.org/vivir-realidad-virtual>
- Jewitt, C. (2005) Multimodalidad, lectur y escritura para el siglo XXI. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 26(3), 315-331.
- Odetti, V. (2016) Materiales didácticos hipermediales: lecciones aprendidas y desafíos pendientes. En *Educación y tecnologías en perspectiva. 10 años de Flacso Uruguay*. José Miguel García y Mónica Báez Rus. ISBN 978-9974-8576-1-2. Disponible en http://flacso.edu.uy/publicaciones/libro_educacion_tecnologia_2016/Ruiz_Garcia_Educacion_y_tecnologias_en_perspectiva.pdf
- Odetti, V. (2019) Narrativas transmedia. Fundación El Abrojo. Montevideo, Uruguay.
- Odetti, V. (2012) Curaduría de contenidos. Límites y posibilidades de la metáfora. Disponible en <http://www.pent.org.ar/publicaciones/curaduria-contenidos-limites-posibilidades-metfora>
- Pose, M. (2021) Narrativas transmedia historias sin fin en clave multiplataforma. Fundación Bunge y Born. Disponible en <https://utopia.fundacionbyb.org/vivir/transmedia>
- Rogovsky, C. (2021) Realidad aumentada. ¿Habitamos la tecnología o la tecnología nos habita? Fundación Bunge y Born. Disponible en <https://utopia.fundacionbyb.org/vivir/realidad-aumentada>
- Schwartzman, G. y Odetti, V. (2011) Los materiales didácticos en la educación en línea: sentidos, perspectivas y experiencia. En *Conferencia Internacional ICDE 2011. IINQ. Argentina*.
- Schwartzman, G. y Odetti, V. (2013) Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/publicaciones/remix-como-estrategia-para-diseño-materiales-didácticos-hipermediales>

Complementaria

- Gané i Ore, M. (2010) Contenidos digitales en la escuela 2.0. Laboratorio de Medios Digitales Interactivos de la Universidad de Barcelona (2010) En *Webinar 2010: La integración de las TIC a la educación. Modelos I y II*. Disponible en: <https://tal.webinar.org.ar/conferencias/contenidos-digitales-escuela-20>
- Landau, M. (2009) El espacio como construcción semiótica. En Pérez, S. e Imperatore, A. (coord.) *Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Puig, C. (2001) Del hipertexto a la hipermedia. Una aproximación al desarrollo de obras abiertas. *Revista Formas*, 2. Universitat Pompeu Fabra.

h) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descrita en el punto 2.1.1.3 en este caso las actividades mencionadas, se constituirán en evaluaciones intermedias, concluyendo la instancia final en la presentación del diseño de un material hipermedial.

2.13.12. Evaluación para los aprendizajes en la educación virtual

n) Carga horaria: 50 horas

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	30	20	50	100
UPTA1.	30	20	50	100

b) Carácter: obligatoria

c) Tipo de actividad curricular: curso teórico-práctico

d) Objetivos:

- Reconocer las particularidades de la modalidad virtual para el aprendizaje y sus diversas posibilidades para el seguimiento y la evaluación formativa y sumativa.
- Utilizar los recursos y actividades que ofrece el entorno virtual de aprendizaje de la UNNE para realizar tareas de seguimiento y evaluación de los aprendizajes.
- Diseñar una planificación con un sistema de evaluación integrado mediado por TIC
- Promover instancias para el desarrollo de las competencias del/ de la docente evaluadora para el acompañamiento del aprendizaje de sus estudiantes.

e) Contenidos mínimos:

Unidad 1: Principios que regulan la evaluación auténtica mediada por TIC

Los aprendizajes y la evaluación como procesos de comprensión y como herramientas de aprendizaje. La evaluación para el aprendizaje y para la mejora de la propuesta didáctica. Posibilidades y limitaciones de la evaluación auténtica mediada por TIC. Criterios e Indicadores de evaluación mediada por TIC. Relación entre la evaluación formativa y sumativa, acerto en la retroalimentación formativa.

Unidad 2: Evaluación para y de los aprendizajes declarativos

Dimensión declarativa del conocimiento. Posibilidades de su aprendizaje y evaluación mediada por TIC. Cuestionarios estructurados y abiertos. Interrogatorios en línea. Formatos más allá de lo convencional.

Unidad 3: Evaluación para y de los aprendizajes procedimentales

Dimensión procedimental del conocimiento. Posibilidades de su aprendizaje y evaluación mediada por TIC. Vídeos de instrucción del desempeño. Foros, Tareas, wikis y textos en línea. Formatos más allá de lo convencional. Instrumentos Auxiliares de evaluación: listas de cotejo, Escalas de apreciación y rúbricas digitales.

Unidad 4: Evaluación para y de los aprendizajes actitudinales y metacognitivos

Dimensión actitudinal del conocimiento y metacognitivo. Posibilidades de su aprendizaje y evaluación mediada por TIC. Foros de discusión de casos éticos, Portafolios digitales. Formatos más allá de lo convencional. Instrumentos Auxiliares de evaluación: listas de cotejo, Escalas de apreciación y rúbricas digitales para la evaluación de la dimensión.

Unidad 5: Seguimiento y evaluación a través de las estadísticas e informes de Moodle

Recursos para comunicar avances y realizar el seguimiento. Diseño y configuración de recursos para el seguimiento y monitoreo del progreso de estudiantes y del curso. Criterios para definir diferentes tipos de seguimiento. Analíticas, informes y reportes de Moodle.



Rectorado

f) Metodología de dictado:

Además de lo explicitado en el punto 2.11.3., se trabajará con guías didácticas, tutoriales de Moodle en el entorno onbeto y videoclases. Lectura de bibliografía básica, de carácter abierto y en línea.

Todas las actividades serán de aplicación a las asignaturas de los cursantes, algunas de carácter colaborativo y otras individuales destinadas a la construcción de objetivos o competencias de aprendizaje, para la derivación de criterios e indicadores, que permitan la construcción de instrumentos de evaluación específicos orientados a cada dimensión del conocimiento.

g) Bibliografía

Obligatoria

- Ahumada, P. (2005) La evaluación auténtica. Un sistema para la obtención de evidencias y vivencias de los aprendizajes. Rev. Perspectiva Educacional. Instituto de Educación PLICV, N°45, 1 Semestre. Universidad Católica. Valparaíso. Chile.- Págs. 11-24 Disponible en: <https://www.cedalyo.org/pdf/333333329106002.pdf>
- Aníjovich, R. (2017). La evaluación formativa en la enseñanza superior. Voces de la educación, 2(3), 31-31. Disponible en: <https://www.revista.vocesdeleducacion.com.mx/index.php/voces/articulo/view/32>
- Dabrerá, E. (2016). Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación. Revista de Educación a distancia (RED), (50) Disponible en: <https://revistas.uned.es/red/article/view/270811>
- Brown, S. (2015) La evaluación auténtica: El uso de la evaluación para ayudar a los estudiantes a aprender. Relieve, 21 nrt M4.DOU <http://dx.doi.org/10.7202/relieve.21.27674>. Disponible en: <https://www.reelnyo.org/pdf/916/91643847007.pdf>
- Quesada Castillo, (2006). Evaluación del aprendizaje en la educación a distancia "en línea". RED. Revista de Educación a Distancia, número M6 (Número especial dedicado a la evaluación en entornos virtuales de aprendizaje) Disponible en: <http://www.uned.es/red/red/M6>

Complementaria:

- Alcaraz Salasche, N. (2016). La evaluación a través de portafolios: ¿una ocasión para el aprendizaje? Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 9 (1), 31-46. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=553451>
- Aníjovich, R. y González, C. (2013) Evaluar para Aprender. Conceptos e Instrumentos. Azque. Bs. As. Cap 1,3 y 7.
- Moreno, R., Martínez, R., y Muñoz, J. (2004). Directrices para la construcción de elección múltiple. Psicothema, 16 (3), pp. 490 -497. Disponible en: <https://www.reelnyo.org/pdf/727/72716324.pdf>

h) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descripta en el punto 2.11.3. la acreditación de la asignatura se dará a partir de la presentación de las actividades obligatorias y un trabajo final integrador que implique la valoración de un sistema de evaluación virtual con criterios, indicadores e instrumentos desarrollados en el entorno

2.13.13. Gestión institucional de la modalidad virtual en la Educación Superior

a) Carga horaria: 40 horas

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	30	10	40	100
TOTAL	30	10	40	100

[Firma manuscrita]



- b) **Carácter:** optativo
- c) **Tipo de actividad curricular:** seminario
- d) **Objetivos:**
- Analizar modelos y estilos de gestión para la educación superior virtual.
 - Identificar los ámbitos y las variables asociados en un modelo de gestión institucional.
 - Conocer los lineamientos y marcos legales nacionales y provinciales para la acreditación de propuestas formativas virtuales.
 - Reconocer el modelo de gestión educativa de la institución en la que se desempeña.

e) **Contenidos mínimos:**

Unidad 1: Tendencias y desafíos en la gestión institucional en EaD

Tendencias y desafíos en la gestión institucional en EaD. Nuevos escenarios y estructuras organizativas. Redefinición de las dimensiones de gestión: institucional, académica, administrativa y tecnológica. Liderazgo y gestión de equipos de trabajo.

Unidad 2: Modelos y estilos de gestión en educación superior.

Modelos y estilos de gestión en educación superior. Ámbitos de gestión y variables asociadas a la educación virtual en la educación Superior: factor humano, contexto socio cultural, desarrollo curricular, recursos de apoyo a la gestión académica, evaluación y seguimiento.

Unidad 3: Gestión, organización y formación virtual

Gestión, organización y desarrollo de propuestas formativas virtuales. Lineamientos nacionales y marcos legales nacionales y provinciales para la acreditación de propuestas formativas virtuales para la educación superior.

f) **Metodología de dictado:**

Además de lo explicitado en el punto 2.11.3., se trabajará con guías y aplicaciones para el trabajo grupal interactivo y el aprendizaje colaborativo: murales, infografías, documentos compartidos.

Las actividades estarán vinculadas con los ámbitos y contextos de desarrollo profesional de los cursantes, algunas de carácter colaborativo y otras individuales tomando como referencia los cuadros y marcos regulatorios para la gestión de la educación virtual en la educación superior.

g) **Bibliografía**

Obligatoria

- Briceño Toledo, M., Correa Castillo, S., Valdés Montecinos, M., & Hadweh Briceño, M. (2020). Modelo de gestión educativa para programas en modalidad virtual de aprendizaje. *Revista De Ciencias Sociales*, 26(2), 286-298. Disponible en: <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i2.32442>
- Galvis, Á., Tubón, M. & Salazar, P. (2008). Hacia una gestión efectiva de comunidades virtuales: antología. Bogotá D.C: Artefactos RVF- MEN
- Huertas López, T. E., Suárez García, E., Salgado Cruz, M., Jorén Rodríguez, L. R., & Jiménez Valero, B. (2020). Diseño de un modelo de gestión Base científica y práctica para su elaboración. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 165-177. Epub 02 de febrero de 2020. Recuperado en 24 de junio de 2021, de <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci-artext&pid=S2218-362020000100165&lng=es&lng=es>.
- Iriarte, A., Cravino, A., Riengo, M. (2019). La internacionalización de la educación superior: la educación transnacional a distancia. Ventajas y riesgos. *Revista electrónica de Didáctica en Educación Superior*, ISSN 1853 - 3159 Número 17, Octubre 2019. Disponible en: <http://ojs.uchc.uba.ar/index.php/redes>



Rectorado

- Morantes Higuera, A. E.; Acuña Corredor, G. A. (2013) Propuesta de modelo de gestión para educación superior a distancia: una aproximación Zona Próxima, núm. 18, enero-junio, 2013, pp. 72-92 Universidad del Norte Barranquilla, Colombia
- Ruma, C. (2019). La tendencia a la despresencialización de la educación superior en América Latina. Revista RIED. 13(1), 39-72
- Sandoval Yáñez, C. (2013). Propuesta para implementar un sistema de gestión del conocimiento que apoye el diseño de un curso online. Ingeniería. Revista chilena de Ingeniería, 21(3), 457-471. Disponible en: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052013000300015>
- Uribe R. A; Molina L. Juan Máximo; Contreras T., Françoise; Barbosa R, David. Espinosa M, Juan Carlos (2013) Liderar equipos de alto desempeño: un gran reto para las organizaciones actuales Universidad & Empresa, vol. 15, núm. 25, julio-diciembre, , pp. 53-71 Universidad del Rosario Bogotá, Colombia

Complementaria

- Ortega, J. (2000). Diseño, gestión y evaluación de sistemas de enseñanza virtual: formación de especialistas europeos a través del programa MultiPALIO. En: Pérez, R. (Coord.) (2000) Redes, Multimedia y Diseños Virtuales. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo. Oviedo. Recuperado de <http://www.ugr.es/~servimuseo/biblioteca/distancia/José%20Antonio%20Ortega%20Carrillo%20-%20Oviedo%202000.pdf>
- Pérez, M. de Lara, M. (2006). La gestión académica y financiera en la educación virtual. Apertura UNESCO (2021) La transformación digital durante la pandemia de la COVID-19 y los efectos sobre la docencia. <https://www.iesalo.unesco.org/2021/01/24/la-transformacion-digital-durante-la-pandemia-de-la-covid-19-y-los-efectos-sobre-la-docencia/#:~:text=la%20transformaci%20digital,la%20docencia>
- Versino, M. (2012) La educación virtual en las universidades argentinas Título <http://bibliotecavirtual.clacm.org.ar/Argentina/ico-conadu/20130228015851/Cuadernillo-Educacion-Virtual.pdf>

b) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descripta en el punto 2.13.3, en la cursada de esta asignatura, además de la aprobación de las actividades obligatorias propuestas en cada una de las unidades, se propone un trabajo final que consiste en un análisis relacionado con algún aspecto de la gestión institucional de la educación virtual (formación, carreras, áreas, recursos humanos, presupuesto, infraestructura tecnológica) a partir de los encuentros ofrecidos en la materia.

2.13.14. Desafíos de la formación docente en el contexto digital

a) Carga horaria: 40 horas

Modalidad	Hs. teóricas	Hs. prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	20	10	40	100
TOTAL	30	10	40	100

b) Carácter: optativa

c) Tipo de actividad curricular: seminario



Rectorado

d) **Objetivos:**

- Generar un marco referencial propio para la apreciación didáctica de materiales didácticos.
- Elaborar criterios de evaluación de sitios web destinados a la enseñanza.
- Poder evaluar en el diseño de materiales aquellas propuestas de actividades cognitivas de orden superior orientadas a fomentar la autonomía, la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.
- Ser capaces de diseñar y confeccionar material didáctico en diversos formatos digitales.
- Tomar contacto con propuestas investigativas, de modo de considerar el proceso de investigación como componente de la mejora de las prácticas educativas.

e) **Contenidos mínimos:**

Unidad 1: El oficio de enseñar en contexto digital

Contextualizar la docencia como una profesión situada en el contexto social. Criterios de construcción del propio entorno personal de aprendizaje personal. PLE (Personal Learning Environment).

Unidad 2: Prácticas educativas con tecnologías

Enseñar con tecnologías. Transitar las TIC hasta lograr las TAC. Integración de tecnologías en diseños didácticos. Propuestas tecnopedagógicas.

Unidad 3: Docentes y estudiantes en clave digital

Cambios en el vínculo educativo. Problemáticas asociadas al mismo. Nativos e inmigrantes digitales como metáfora hegemónica. Los transientes digitales. Ecosistemas laborales y comunicativos entre docentes y estudiantes.

Unidad 4: Los nuevos escenarios de actuación.

Diferentes ambientes de aprendizaje. Prácticas bimodales en la enseñanza. Estrategias en las propuestas pedagógicas con escenarios digitales colaborativos en la enseñanza digital.

f) **Metodología de dictado:**

El desarrollo de las clases será bajo la modalidad teórico-práctica con las siguientes experimentaciones didácticas:

- Debates en clase
- trabajo con herramientas digitales
- resolución de casos prácticos
- muestra de materiales multimodales en ámbitos de educación

g) **Bibliografía**

Obligatoria

- Álvarez, A. y Méndez, R. (1996). Cultura Tecnológica y Educación. En Sanello, J. M^a y Milán, L. M. (Comp.) Hoy ya es mañana. Tecnologías y Educación: un diálogo necesario. Sevilla: Publicaciones M.C.E.P. (pp.21-36).
- Arala, N. (2020) "La escuela frente a la pandemia. Entre la defensa de lo común y la búsqueda de alternativas" en Pensar la educación en tiempos de Pandemia. UNEPE- Editorial Universitaria Colección: Políticas educativas, vol. 6 (Pág. 63-70) Disponible en: <https://editorial.unipe.edu.ar/colecciones/politicas-educativas/pensar-la-educaci%C3%B3n-en-tiempos-de-pandemia-entre-la-emergencia,-el-ocupo-nismo-y-la-espera-detul>
- Bartolomé A. y Grané M. (2013) Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento. Revista Alema Vol. 31, Núm. 1. Págs 73-81. Disponible en: <http://www.revistaalema.net/index.php/alema/article/view/173>
- Ben Williamson, R. E. & John Potter (2020) Políticas, pedagogías y prácticas pandémicas: tecnologías digitales y educación a distancia durante la emergencia



Revisado

- del coronavirus. Aprendizaje, medios y tecnología, 45: 2, 107-114. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/17429884.2020.1761641>
- Casablancas, S. (2014) Las TIC y los TAC. Tecnologías para generar conocimiento. En "Enseñar con tecnologías". (Págs. 31-34) Buenos Aires: Estación Mandioca.
- Casablancas, S. (2017). "No es malo perder el rumbo: reconfiguraciones del rol docente en el contexto digital". En Sevilla, H. Thrassow, E. y Luna, M. (Coord.) Educar en la era digital. Docencia, tecnología y aprendizaje. (p. 17-33) Editorial Pandora: Guadalajara, México. ISBN: 978-607-97517-7-7 Disponible en: http://www.pent.org.ar/extras/afiliadositios/libro-educar/educar_en_la_era_digital.pdf
- Castañeda, L. y Adell, J. (Eds.). (2013). "Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red". Alcoy, Marfil.
- Mishra, P. Koehler M., (2006) The Technological Pedagogical Content Knowledge Framework. Págs. 101-111 En Teachers College Record Vol. 108 Nº 6. Columbia University. Disponible en: <http://www.punyanishra.com/wp-content/uploads/2013/08/TPACK-handbookchapter-2013.pdf>
- Scolari, C. (2018). Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios. Libro Blanco. Recuperado: 01/05/2018 Disponible en: https://repositorio.unlp.edu/bitstream/handle/10230/33910/Scolari_TL_whit_es.pdf?sequence=2&isAllowed=y.

Complementaria

- Area Moreira, M. y Pericu, T. (2012) De lo sólido a lo líquido nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales. Revista Comunicar Nº 38 Vol. 19, págs 13-20. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>
- De Pablos Pons, J. d. (2018) Las tecnologías digitales y su impacto en la Universidad. Las nuevas mediaciones. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21 (2), pp. 83-95. Disponible en: <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20733>
- Finkel, D. (2008) "Dar clase con la boca cerrada" Valencia: Publicaciones de la Universidad de Valencia
- Gros B. y Selva J. (2005) "La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje" Revista RIE – OEI. Disponible en: http://rieoei.org/tec_edu32.html OEI Número 36/1
- Maggio, M. (2018) "Reinventar la clase en la universidad". Buenos Aires. Paidós.
- Ragovsky, C. y Chumero, F. (2020) "Cómo enseñar a aprender. Educación, innovación pedagógica y tecnología en tiempos de crisis". Buenos Aires: La Cúrtida.

Sitios web de interés

- Blog de Jordi Adell <http://elbonia.com.uj.es/jordi/>
- Docentes y TIC <http://www.scoop.it/t/docentes-y-tic-teachers-and-ict>
- Educar <https://www.educ.ar/recursos/157196/recursos-educativos-abiertos-conceptos-herramientas-procesos/download/online>
- Plataforma Juana Manso <https://www.juanamanso.edu.ar/inicio>
- Videoconferencia: El modelo TPACK <http://www.scoop.it/t/docentes-y-tic-teachers-and-ict/p/1267730991/jordi-adell-explca-en-jedi-el-modelo-tpack?hash=b274623b790140Xue2b108f20344b8e1>

b) Evaluación actividad curricular:

La modalidad del proceso de evaluación se basará en un recorrido personal de aprendizaje en formato digital. (Individual)

Presentación de un trabajo final a través de una propuesta didáctica con integración de tecnologías (Grupo.)

El soporte para la realización de ambas instancias será a través de un libro digital mediante Book Creator.

[Firma manuscrita]



2.13.15. Elaboración de Trabajo Final I

a) Carga horaria: 50 horas

Modalidad	Hs teóricas	Hs prácticas	Total	Porcentaje (%)
A distancia	20	30	50	50
TOTAL	20	30	50	100

b) Carácter: obligatoria

c) Tipo de actividad curricular: taller

d) Objetivos:

- Recuperar las características que deben reunir los proyectos de innovación educativa y ajustar el diseño de su propuesta.
- Definir los aspectos metodológicos del proyecto.
- Considerar los aspectos formales solicitados por la carrera para la presentación del proyecto de trabajo final de Maestría.

e) Contenidos mínimos:

Unidad 1: Versión preliminar del anteproyecto de innovación

Los proyectos de innovación mediados por TIC: especificidades.

Unidad 2: Toma de decisiones metodológicas, recolección y análisis de la información

Metodología en proyectos de innovación. El paradigma cualitativo en la innovación educativa. Fases de la metodología. Instrumentos de recolección de información. Preguntas para diseñar instrumentos. Objetivos, actores, situaciones, características de la implementación de la innovación, como factores para la toma de decisiones metodológicas. El papel de la observación y la participación en el proceso de innovación. Entrevistas y no directividad. Registro de campo y formas de realizarlo. Análisis de la información. Métodos analíticos. Software y recursos tecnológicos de apoyo al análisis de la información.

Unidad 3: Aspectos metodológicos de la implementación

Contexto de implementación. Análisis y descripción del contexto. Delimitación del campo de acción del proyecto. Determinación de los participantes de la innovación. Determinación de necesidades, recursos disponibles, obstáculos y déficits a gestionar. Diseño y definición de la propuesta de desarrollo. El diagnóstico inicial como insumo fundamental para estructurar la propuesta. Selección de medios para el desarrollo de la estrategia. Previsión de consecuencias y resultados posibles derivados de la implementación. Previsión del seguimiento y evaluación del proyecto. Temporalización o cronograma.

Unidad 4: Proyecto final

Síntesis del proceso realizado. Revisión de la redacción: formato, estructura, originalidad en la autoría, uso correcto de fuentes y citas. Orientaciones para la presentación del anteproyecto para su evaluación por el tribunal de tesis. Consejos para la implementación del proyecto una vez que ha sido aprobado. Consejos para la futura escritura del Informe de Tesis.

f) Metodología de dictado:

Además de lo explicitado en el punto 2.11.3. del presente Anexo y en el Taller de elaboración de trabajo final I, se proponen en cada unidad actividades que aportan a la construcción de los proyectos de trabajo final de Maestría, con actividades individuales y progresivas, vinculadas



Rectorado

con los intereses, necesidades de los contextos educativos planteados por los/as maestrandos/as

Habrán actividades grupales, consistentes en foros de discusión e intercambio entre los participantes; con asesoramiento, orientación y devolución por parte del equipo de tutores/as. También habrá actividades evaluativas que serán individuales y significarán la elaboración progresiva de cada proyecto.

g) Bibliografía

Obligatoria:

- Barraza, A. (2015) Los proyectos de innovación didáctica para la mejora de la práctica docente. En: Barraza, A. y Cárdenas, T. (coord) Proyectos de innovación didáctica para la mejora de la práctica docente (pp. 11-26). México: Instituto Universitario Anglo Español. Disponible en: <https://redie.mx/librosyrevistas/libros/proyinnova.pdf>
- Barraza, A. (2013). ¿Cómo Elaborar Proyectos de Innovación Educativa? México: UNO.
- Cebrián, Manuel (coord)(2003) Enseñanza virtual para la innovación universitaria. Madrid, España, Narcea.
- Coffey, A. y Atkinson, P. (2003) Encontrar sentidos a los datos cualitativos. Estrategias complementarias de investigación. Colombia: Universidad de Antioquia. Cuadernos de ética. Pautas para la elaboración del trabajo final.
- Gros, B. (2011). Evolución y retos de la educación virtual: construyendo en el siglo XXI. Barcelona: COC.
- Kemmis, S. y Mc Taggart, R. (1988). Cómo planificar la investigación acción. Barcelona, España: Laertes.
- Kornblit, A. (2014) Historias y relatos de vida: una herramienta clave en metodologías cualitativas. En Kornblit, A. (comp) Metodologías cualitativas: modelos y procedimientos (15 a 32) Buenos Aires: Biblos.
- Labrador, M y Andrea, M. (2008). Metodologías activas. Valencia: Ediciones Universidad Politécnica de Valencia.
- López Arceola, I. (2015) Proyecto de innovación didáctica, diseño de instrumentos de evaluación. En: Barraza, A. y Cárdenas, T. (coord) Proyectos de innovación didáctica para la mejora de la práctica docente (pp. 52-60). México: Instituto Universitario Anglo Español. Disponible en: <https://redie.mx/librosyrevistas/libros/proyinnova.pdf>
- Marradi, A; Archenti, N y Piovani, Z. I. (2007) El sondeo, La observación, La entrevista grupal, focus group y otras formas de entrevista grupal. Otras formas de análisis. En Metodología de las Ciencias Sociales. Buenos Aires: Eudec.
- Mezarina, C.A; Pérez, J., Terán, G.; y Toscano, R. (2014). Aplicación de las TIC en la educación superior como estrategia innovadora para el desarrollo de competencias digitales. Campos Virtual, 01(III).
- Ríos, D. y Reinoso, J. (2008) Proyectos de innovación educativa. Colección Módulos Pedagógicos. Santiago de Chile: Departamento Educación, Facultad de Humanidades, Universidad de Santiago de Chile. Disponible en: https://eduquales.net/portal/wp-content/uploads/2019/12/Proyecto_de_Innovacion_Educativa_USACH.pdf
- Sagastizabal, M.A. y Porto, C.L. (2006) La investigación-acción. Como estrategia de cambio en las organizaciones. Buenos Aires: La Cnjia. Capítulo 4. Pp. 108-123.
- Stake, R.E (1998) Investigación con estudio de casos. Madrid: Morata.
- Vasilichis de Gialdino, I. (1993) Métodos Cualitativos 2. Los problemas epistemológicos. Buenos Aires. Centro Latino de América Latina.

Complementaria:

- Contreras, J. y Pérez de Lara, N. (Coords.) (2013) La experiencia y la investigación educativa. En: Investigar la experiencia educativa (21-86). Madrid: Morata.
- Rizzo, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. Revista do Centro de Educação. 31 (1), 11-22.

**Posgrado**

- Rodríguez Gómez, G., Gil Flores, J. y García Jiménez, E. (1996) Metodología de la Investigación Cualitativa. Málaga: Aljibe. Capítulo 10, pp. 185 a 196.
- Rojas Soriano, R. (1995) Formación de Investigadores Educativos. Una Propuesta de Investigación. México: Plaza y Valdeés Editores.
- Susánhar, C. y Palamidessi, M. (2006) "El campo de producción de conocimientos en educación en la Argentina. Notas para una historia de la investigación educativa" En Anuario Historia de la Educación, N° 7. Buenos Aires: Prometeo.
- Wainerman, C. (1997) Acerca de la formación de investigadores en ciencias sociales. En Wainerman, C. y Sautu, R. (comp.) La trastienda de la investigación. Buenos Aires: Belgrano.

h) Evaluación actividad curricular:

En consonancia con la evaluación de proceso descrita en el punto 2.11.3. de este Anexo, cada unidad del programa de este taller será evaluada mediante una actividad parcial individual que supondrá la elaboración de segmentos sucesivos del proyecto. Estas actividades serán enviadas mediante la plataforma educativa para su evaluación y devolución. Dado que cada uno de estos segmentos deben finalmente ser conceptual y metodológicamente consistentes entre sí, un criterio central será la capacidad de darle coherencia y consistencia al proyecto en su conjunto, así elaborada mediante un proceso progresivo y recursivo. En tal sentido la evaluación de proceso incluirá la participación en foros y mensajería interna como instancias de asesoramiento y devolución por parte del equipo de tutores/as.

2.14. Evaluación final: Trabajo final de Maestría

Dado que se trata de una Maestría de tipo profesional se busca la integración de aprendizajes realizados en el trayecto formativo, la profundización de conocimientos y el manejo de perspectivas innovadoras vinculadas a la educación virtual en sus ámbitos de ejercicio profesional.

La modalidad de evaluación final consiste en un trabajo de carácter individual, en el que el/la maestrando/a evidencie formación académica en los procesos de innovación tecnológica vinculados con los marcos teóricos disciplinares desarrollados durante la carrera.

El trabajo final de Maestría consistirá en un informe escrito que describa y fundamente la innovación, resolución de problemática compleja, propuesta de mejora y desarrollo analítico del caso planteado. Podrá adoptar diferentes formatos acordes a la innovación desarrollada (acceso a la simulación, aula virtual, material didáctico, aplicación, modelos de evaluación; planificación institucional con tecnologías; entre otros).

La carrera finaliza con la presentación del trabajo final, que se desarrollará bajo la dirección de un director y co-director si fuera necesario. Los directores deberán tener antecedentes en el campo de la innovación propuesto por los/as maestrandos, que los habiliten para la orientación y dirección de dichos trabajos.

Preferentemente, se priorizará la elección de directores con pertenencia institucional y salvo excepciones justificadas y debidamente fundamentadas, no tendrán un título inferior a la carrera en la que el trabajo final se inscribe.

El trabajo final será evaluado por un jurado integrado como mínimo por tres (3) miembros, debiendo ser al menos uno (1) de éstos externo a la institución universitaria y excluyendo al director del mismo.

La defensa de los trabajos finales de Maestría será sincrónica a desarrollar en plataformas de videoconferencia habilitadas por la Facultad de Humanidades. Al comienzo de la evaluación el estudiante deberá exhibir el DNI a los fines de acreditación de su identidad. (Res. N° 871/20 y N° 155/20 - CS).

Los mecanismos de supervisión y seguimiento del trabajo final estarán a cargo principalmente del/de la Directora de tesis, además en carrera realizará un seguimiento de los trabajos finales a partir de la presentación de informes de avance según los cronogramas presentados oportunamente.

2.15. Metodología de orientación y supervisión de los alumnos

La tarea de orientación y supervisión de los/as alumnos/as estará a cargo de los profesores tutores específicamente, a su vez, ellos serán coordinados por el/la profesor/a responsable de la asignatura. Tendrán a su cargo acompañar el proceso de aprendizaje en cada instancia.



Reconocido

atendiendo consultas de índole disciplinar y haciendo el seguimiento de las actividades propuestas a partir de los múltiples recursos que ofrece la plataforma virtual.

Los/as tutores/as de la Maestría deberán poseer al menos título de Magister en temáticas afines o mérito equivalente y poseer experiencia en educación a distancia.

Son funciones de los/as tutores/as: conocer el diseño curricular de la asignatura, los materiales y actividades, compartir el enfoque propuesto por el profesor responsable; colaborar con el docente y el equipo técnico-pedagógico en el montaje de la asignatura en el aula virtual; habilitar los recursos y las actividades; brindar información útil a los/as estudiantes; guiar su participación en las actividades; realizar retroalimentaciones y evaluaciones en tiempo y forma.

Su contratación contempla la producción del aula virtual, el desarrollo del curso y la evaluación de los trabajos requeridos para la aprobación de la actividad curricular.

Se prevé una relación estimada de cuarenta (40) cursantes por tutor/a, por asignatura, seminario y/o taller.

Los/as estudiantes también contarán con el acompañamiento de un facilitador, que tendrá a su cargo atender y evacuar consultas de índole técnicas, en relación al uso de las herramientas virtuales internas y externas a la plataforma.

Seguimiento y coordinación del trabajo de los/as tutores/as y los/as profesores/as responsables.

Respecto a los mecanismos empleados para efectuar un seguimiento del desempeño de cada tutor/a y del equipo de tutores/as, se llevarán a cabo reuniones periódicas, a fin de consensuar criterios para el desarrollo de las asignaturas y analizar los problemas surgidos durante el cursado. Se solicitará la elaboración de un informe al finalizar las asignaturas a su cargo.

El seguimiento y la evaluación de los/as profesores/as responsables está organizada por el equipo de gestión, a partir de las encuestas que completan los alumnos, información proporcionada por el/la facilitador/a, información recabada en reuniones realizadas durante el transcurso de la cursada, reuniones personales y/o de equipo con los/as profesores/as responsables y tutores/as y los informes de cada profesora/tutor/a. Además, se utilizan los reportes de actividad provistos por la plataforma (interacciones, cantidad y frecuencia de los contactos, variedad de herramientas y recursos utilizados, tiempos de respuesta, devoluciones de tareas; etc.).

Este conjunto de datos es analizado periódicamente por el Comité Académico de la carrera, con el objeto de realizar recomendaciones de adecuación y modificación de los contenidos, la bibliografía, las actividades de las asignaturas. (Ver Anexo C1 - punto 1.4.e)

2.16. Propuesta de seguimiento curricular

El seguimiento y evaluación del plan de estudios de esta Maestría, estará a cargo del equipo de gestión y posterior aprobación del Comité Académico, además del/la Decano/a y Consejo Directivo de la Facultad de Humanidades de la UNNE.

Se implementará un sistema de seguimiento que dé cuenta de la calidad y pertinencia de la estructura curricular propuesta y los contenidos formativos implicados en ella. Para ello se realizarán encuestas a los alumnos al finalizar cada asignatura a través del SII Citarani 3.

Consistirá en preguntas sobre aspectos vinculados con: contenidos, bibliografía, metodología de dictado, soportes tecnológicos utilizados, actividades, evaluación, plataforma, la interacción y secuenciación; entre otras.

La información obtenida permitirá tomar decisiones para realizar los ajustes correspondientes, tendientes a mejorar la propuesta.

J. Investigación y Extensión vinculadas con la carrera.

Seguindo la Res. N° 296/20- CS de la UNNE, no corresponde incluir actividades de investigación y extensión en maestrías profesionales. Sin embargo, resulta valioso mencionar que en el ámbito de la Facultad de Humanidades durante estos últimos años, se ampliaron las actividades de extensión vinculadas con esta carrera. Por citar algunas: Diplomatura en Diseño y gestión de tutorías en línea (Res. N° 286/19-CD) y Talleres y cursos de capacitación en el marco del Programa de Formación docente en y sobre la virtualidad en contexto de pandemia (Res. N° 50/20 CD); Talleres de Formación docente en educación virtual destinados a afiliados a la Asociación Correntina de Docentes Provinciales (Res. N° 075/21-CD).



Rectorado

En cuanto al ámbito de investigación, es posible dar cuenta de la existencia de proyectos acreditados sobre la temática de interés en diversas Unidades Académicas, tales como:

- "Los procesos de estudio mediados por las TIC en los/as estudiantes universitarios/as y las propuestas de enseñanza. Estudio en Facultades de Resistencia - Chaco y Corrientes - Capital, de la UNNE". PI20HE13 - Directora: Patricia Mónica Núñez. Subdirectora: Carina Gabriela Lina.
- "Uso de las redes sociales en las actividades académicas de grado y posgrado de la Facultad de Odontología". PI: J008/18. Directora: Mgter. María Paula Buontempo. Co-Directora: Mg. Claudia Gallego.

4. Infraestructura y Recursos

4.1. Espacio físico y equipamiento

La Universidad Nacional del Nordeste a través del Programa UNNE-Virtual- dispone de una plataforma virtual para la enseñanza y el aprendizaje, utilizada para las ofertas a distancia.

Actualmente, se utiliza la versión Moodle 3.9.3. En este sentido, se destaca que una de las fortalezas de Moodle es que es Software Libre. El entorno utilizado por UNNE-Virtual ha sido personalizado en cuanto a su diseño a fin de que los/as participantes perciban que la interacción se realiza en un ámbito institucional.

Moodle permite al equipo docente autonomía en el uso de los recursos, disminuyendo al máximo la intervención de la administración de la plataforma. Otras de las ventajas que ofrece son: sistema escalable en cuanto a la cantidad de cursantes, posibilidad de diversos métodos de evaluación y calificación, accesibilidad y compatibilidad desde cualquier navegador web y dispositivos móviles -independiente del sistema operativo utilizado-, y posibilidad de complementación con las recientes versiones de SIU Guarani 3.

La mayoría de las áreas de introducción de texto (materiales, mensajes de los foros, etc.) pueden ser editadas usando el editor HTML tan sencillo como cualquier editor de texto. Además, cuenta con un rango muy completo de características incorporadas, integrando herramientas colaborativas externas tales como foros, wikis, chats y blogs.

Asimismo, recientemente se incorporó a la plataforma Moodle de UNNE Virtual, un módulo de Open Meeting específicamente para cursos y seminarios de posgrado. El mismo consiste en un software utilizado para presentaciones, conferencias web, pizarra de dibujo, colaboración y edición de documentos e intercambios de escritorio del usuario.

La plataforma se encuentra alojada en servidores propios de la UNNE bajo la responsabilidad y asistencia técnica de la Dirección TIC de Rectorado.

La plataforma admite diversos métodos de matriculación:

- Matriculación manual: el administrador o profesor del curso añade manualmente a los usuarios.
- Auto matriculación: un usuario puede elegir auto-matricularse a un curso.
- Acceso de invitados: los usuarios pueden ver materiales del curso, pero no pueden participar.

Cada participante cuenta con usuario y contraseña que le permiten acceder a la totalidad de los cursos en los que se encuentra matriculado. El/la docente, el/la facilitador/a o el/la administrador/a de la plataforma pueden cancelar la matriculación de los/as usuarios/as o modificar su perfil en cualquier momento.

En cuanto a perfiles de usuarios, se pueden configurar: docentes con permisos de edición, docentes sin permisos de edición, estudiantes e invitados/as.

Para la asistencia a usuarios (estudiantes y docentes) del campus virtual de la UNNE, se cuenta con una Mesa de Ayuda (MA). La propuesta se encuentra, además, en una política de calidad de procesos basada en la optimización de recursos, gestión de información y gestión del conocimiento organizacional.

En este sentido, en el nuevo sistema se registran todas las consultas en una base de datos y se disponen de tutoriales para preguntas frecuentes en el sitio web. Periódicamente se sistematiza la información registrada, a fin de generar nuevas tutoriales e identificar fuentes de dificultades recurrentes con el objeto de anticipar o evitar el error.



Rectorado

Este servicio está disponible para docentes y estudiantes de lunes a viernes de 8 a 20 hs. a través de los siguientes medios de contacto:

- Consulta telefónica: 0800 444 UNNE (8663) | Llamada gratuita desde teléfonos fijos
- Personalmente: en la oficina de UNNE Virtual sita en el edificio de Rectorado, 25 de mayo 868, primer piso.
- Correo electrónico: mesa.ayuda_uv@comunidad.unne.edu.ar
- Formulario en línea: http://virtual.unne.edu.ar/2014/gestion_uv/mesa_ayuda.php

Las consultas se responden dentro de las 24 horas hábiles.

A lo antes descripto, cabe mencionar que la Facultad de Humanidades cuenta con una sala multimedia con equipamiento, infraestructura y conectividad adecuados. Asimismo, cuenta con un laboratorio de informática con 30 PCs conectados y disponibles para la utilización de los cursantes.

También se dispone de una oficina destinada al Equipo de Educación a Distancia y otra para la gestión administrativa y académica de la carrera. Todas ellas equipadas con pc, conectividad y mobiliario apropiado para las diferentes actividades.

Una de las fortalezas de la Facultad de Humanidades es la Carrera de Comunicación Social, sus recursos humanos y tecnológicos tales como laboratorio multimedial para la producción de contenidos y la elaboración de materiales multimedia.

Licencias de software para la producción de materiales digitales

- Sistema de videoconferencia Zoom
- Sistema de videoconferencia Meet de Microsoft
- Creación de materiales digitales: Genially, Padlet
- Adobe Creative Cloud.

4.2. Recursos bibliográficos

La Universidad posee una Biblioteca Central con una colección impresa, de tipo general, abarcando todas las áreas del conocimiento. Además, la Dirección General de Bibliotecas de la institución, cuenta con una red de bibliotecas que ofrece como producto, un catálogo colectivo unificado en línea (OJSAC) de recursos de información, al servicio de su comunidad de usuarios.

Conjuntamente ofrece los servicios de dos plataformas digitales con contenido en Acceso Abierto: el Repositorio Institucional (RIUNNE) que reúne las producciones científicas y académicas vinculadas con las ofertas de grado y posgrado de la UNNE y el Portal de revistas de la UNNE que nuclea 21 revistas electrónicas que difunden contenidos científicos, académicos y culturales.

Ofrece también una biblioteca digital para los estudiantes, docentes y/o usuarios, a través de la plataforma de lectura "Bidi", un producto de Vi-Da Tío, compañía especializada en la gestión de contenido digital que brinda la posibilidad de leer sin límites a través de préstamos.

La Biblioteca ofrece enlaces a sitios de publicaciones gratuitas, textos completos, libros y publicaciones periódicas.

Biblioteca Central. Campus Resistencia de la UNNE - https://bibli.unne.edu.ar/?page_id=311

4.3. Recursos Financieros

La carrera será arancelada y se financiará con el pago del derecho de inscripción y el pago mensual de los/as cursantes. A estos ingresos, además se deberán incorporar los provenientes de asignaturas ofrecidas como cursos de posgrado. En ningún caso los aranceles incluyen materiales de estudio.

El Consejo Directivo de la Facultad de Humanidades de la UNNE, se reserva el derecho de modificar los aranceles fijados en el presente proyecto, siempre y cuando existan motivos debidamente justificados para hacerlo.

Se prevé un gasto en honorarios según la normativa de la Facultad. (Ver Anexo III - puntos 8., 8.1.)

4.3.1. Fuentes de Financiamiento

La carrera se autofinanciará a través del cobro de aranceles de matrícula y cuotas. (Ver Anexo III - puntos 8., 8.1.)



Procedido

4.3.2. Régimen arancelario

La carrera será arancelada debiendo el cursante abonar el equivalente a veinticuatro (24) cuotas más la matrícula, que comprende el cursado de las asignaturas y del trabajo final. Para el pago deberá tenerse en cuenta la normativa vigente de pagos de aranceles de carreras de posgrado de la UNNE que se cursan en la Facultad de Humanidades. Para adecuar el costo de la carrera al aumento provocado por la inflación, cada seis meses se ajustará el monto con el índice de inflación anual respectivo.

Este arancel no incluye la provisión de material de estudio que pudiera determinarse.

El Consejo Directivo de la Facultad de Humanidades resolverá sobre las modificaciones de los aranceles determinados. (Ver Anexo III - puntos 8., 8.1.)

VOOM