

Mar del Plata, 28 de julio de 2023.-

**RESOLUCIÓN DEL RECTORADO N° 426/23**

**VISTO:**

La nota presentada por el Sr. Apoderado Legal del Centro de Educación Superior Fasta San Francisco de Córdoba y el Director General del Centro de Capacitación de la Universidad FASTA (CECAUF) por la cual solicita la aprobación del curso de extensión universitario: *“Herramientas tecnológicas para docentes: Cómo incorporar la tecnología en la cotidianeidad del aula”*;

**CONSIDERANDO:**

Que la Universidad y los Centros de Estudios Superiores de FASTA han establecido mecanismos conjuntos para desarrollar programas de capacitación;

Que se han expedido favorablemente el Vicerrectorado Académico y la Secretaría General;

Que, en función de lo precedentemente, la propuesta en consideración ha cumplido con los trámites y recaudos internos de contralor y aprobación;

Por ello, y en uso de las facultades que le confiere el Estatuto Universitario

**EL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD FASTA  
DE LA FRATERNIDAD DE AGRUPACIONES SANTO TOMÁS DE AQUINO**

**RESUELVE:**

**Artículo 1°.-** APROBAR el curso de extensión universitario en *“Herramientas tecnológicas para docentes: Cómo incorporar la tecnología en la cotidianeidad del aula”*, bajo la modalidad a distancia, con una duración de 120 horas reloj, de conformidad con la propuesta presentada por el Sr. Apoderado Legal del Centro de Educación Superior Fasta San Francisco de Córdoba y el Director General del Centro de Capacitación de la Universidad FASTA (CECAUF) que obra como ANEXO de la presente Resolución.-

**Artículo 2°.-** Dese a conocer, entréguese copia a los interesados y archívese.



PROF. MARCELA S. GRECA DE DIACIOGLIA  
SECRETARÍA GENERAL  
UNIVERSIDAD FASTA



DR. JUAN CARLOS MENA  
RECTOR  
UNIVERSIDAD FASTA

---

**ANEXO RESOLUCIÓN DEL RECTORADO N° 426/23**

*Curso de Extensión Universitario: “Herramientas tecnológicas para docentes:  
Cómo incorporar la tecnología en la cotidianeidad del aula”*

**Justificación**

En todos los sectores de la sociedad, se evidencia la influencia de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). La educación, al no estar ajena a los cambios sociales, se vio también afectada por las transformaciones producidas por la inclusión de estas tecnologías. En los últimos tiempos, se presentaron inminentes cambios en los modelos educativos, en el rol del profesor y el de los alumnos, en los escenarios en donde ocurre el aprendizaje, dando lugar cada vez más al contexto virtual y a distancia. Indudablemente los docentes se vieron obligados a adaptarse y aprovechar una oportunidad única de mejorar su práctica y ampliar sus posibilidades a través de medios, recursos y una amplia gama de medios y posibilidades para mejorar la práctica docente.

Dichos cambios plantean nuevos escenarios que requieren una revisión profunda de la educación en sus diversos aspectos. Sabemos que las nuevas tecnologías de la información nos han abierto las puertas para aprovechar nuevos materiales que nos permiten potenciar nuestras clases. En este sentido, el docente no solo experimenta cambios en lo que respecta a la transformación de contenidos, y a la utilización de métodos y estrategias docentes, sino también un llamado a ser partícipe activo en la sociedad de la información, incorporando cotidianamente la tecnología que atraviesa a la sociedad en todos sus aspectos. Es por ello, y porque no puede quedar ajeno, que el docente debe actualizarse en el manejo del equipo informático, para lograr que la incorporación de estos se realice de forma innovadora, proponiendo cambios estructurales al interior de las aulas. El presente curso propone acercar las TIC a los docentes que desean perfeccionarse en la integración de la tecnología a su quehacer áulico cotidiano, ampliando su repertorio de recursos tecnológicos y capacitándose en el manejo e integración de los mismos al ámbito educativo.

**Objetivos:**

El presente curso propone ayudar al alumno en el desarrollo de competencias que presuponen que el mismo sea capaz de:

- Ampliar su repertorio de recursos TIC disponibles para la educación
- Seleccionar y utilizar de forma pertinente y eficiente diversos recursos tecnológicos
- Integrar con relevancia y creatividad los recursos TIC a los diversos tipos de planes didácticos

### Destinatarios

Docentes de todos los niveles y alumnos de los últimos años de carreras docentes.

### Requisitos de ingreso

No posee requisitos de ingreso. Se sugiere poseer un conocimiento tecnológico básico.

### Título que otorga:

Curso Universitario "*Herramientas tecnológicas para docentes: Cómo incorporar la tecnología en la cotidianeidad del aula*"

### Programa y contenidos mínimos

#### Módulo 1: Enfoques educativos mediados por TIC

- 1.1 El docente del siglo XXI y la competencia digital
- 1.2 Nuevas metodologías mediadas por TIC
- 1.3 Integrar vs usar tecnología en el aula

#### Módulo 2: Producción de recursos visuales e interactivos para actividades áulicas

- 2.1 Lineamientos para la creación de recursos visuales en el ámbito educativo. Errores más comunes que se deben evitar.
- 2.2 Creación de presentaciones y actividades interactivas en PowerPoint (nivel avanzado)
- 2.3 Otras herramientas digitales novedosas para crear recursos visuales como Sway, Genially, ThingLink, entre otras.

#### Módulo 3: Construcción de clases digitales para la clase invertida (flipping classroom)

- 3.1 Trabajando con tutoriales y clases virtuales escritas
- 3.2 Trabajando con tutoriales o clases en formato video.
- 3.3 Herramientas varias para crear videos educativos interactivos

#### Módulo 4: La ludificación del aprendizaje (gamificación)

- 3.1 Que es la ludificación
- 3.2 Técnicas de gamificación
- 3.3 Recursos para gamificar la clase

**Módulo 5:** Otros Recursos tecnológicos novedosos

- 5.1 Herramientas para crear libros, revistas y posters digitales
- 5.2 Herramientas para crear comics e historietas
- 5.3 Herramientas para crear podcasts
- 5.4 Herramientas para crear muros interactivos

**Metodología y descripción de actividades de aprendizaje**

El Curso es totalmente a distancia, el alumno se inscribe y recibe un usuario y contraseña que le permite acceder a la plataforma virtual donde se desarrollan todos los contenidos.

El mismo está dividido en cinco módulos, cada uno cuenta con material de lectura teórico para descargar, videos con desarrollo de los temas por parte del docente y material de apoyo como enlaces a artículos, vídeos de dominio público y bibliografía que permiten al alumno aprender a su ritmo, manejando sus tiempos.

Al finalizar cada módulo el alumno realizará una autoevaluación que deberá ser aprobada para avanzar al módulo siguiente.

El docente irá evaluando a los alumnos a través de estas actividades, y los acompañará atendiendo las consultas particulares a través de mensajería interna y foros de consultas

Una vez finalizado el módulo el alumno tendrá acceso a la evaluación integradora de los contenidos abordados.

**Evaluación de los aprendizajes**

Durante la cursada el alumno deberá resolver cuestionarios de autoevaluación que le permitan afianzar el aprendizaje del módulo que esté cursando para poder avanzar con el siguiente. Los mismos deben ser aprobados con el 60%.

Aprobadas todas las instancias parciales, el alumno deberá aprobar un trabajo final integrador que aborda los contenidos desarrollados.

**Bibliografía básica**

Bergmann, J. & Sams, A. (2012). Flip your Classroom: Reach every student in every class every day. International Society for Technology in Education (ISTE).

Davis, V. (2014) Game-based learning: Gamification in Education. Edutopia. Recuperado 10 septiembre 2021 de <https://www.edutopia.org/blog/gamification-in-education-vicki-davis>

Healey, D. (2017). Gamification for EL Teachers. Recuperado 10 septiembre 2021 de <https://sites.google.com/site/gamificationforelteachers/>

Koehler, M. & Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70. Waynesville, NC USA: Society for Information Technology & Teacher Education. Recuperado 10 septiembre 2021 de <https://www.learntechlib.org/primary/p/29544/>

Lewis, P. (2008) PowerPoint Magic. International Society for Technology in Education (ISTE).

UNESCO (2019). Estándares de competencia en TIC para docentes. Recuperado 10 septiembre 2021 de <https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/11/342/868/1>

SOCIETY FOR TECHNOLOGY IN EDUCATION (ISTE). (2008). Estándares nacionales (EEUU) de tecnologías de información y comunicación (TIC) para docentes. Recuperado 10 septiembre 2021 de: <http://www.eduteka.org/pdfdir/EstandaresNETSDocentes2008.pdf>

Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 12(6), 315-325.

Peña, F. L. M., Peña, F. E. M., & Sánchez, J. D. A. (2017). Formación del docente y su adaptación al Modelo TPACK. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 5(1).

Balladares-Burgos, J., & Valverde-Berrocoso, J. (2022). El modelo tecnopedagógico TPACK y su incidencia en la formación docente: una revisión de la literatura. *RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 6(1), 63-72.

Verón, V. C. S., Barrios, T. H., & Marín, M. B. (2021). El aula invertida como estrategia didáctica para la generación de competencias: una revisión sistemática. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 285-308.