Ministerio de Cultura y Educación
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Humanas
Departamento: Educacion y Formacion Docente
Area: Pedagogica

(Programa del año 2026)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 18/08/2026 11:54:18)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
TECNOLOGIAS APLICADAS A LA EDUCACION INCLUSIVA	LIC.EDUC.ESP.-CIC. DE COM.CUR.	ORD. 012/16CD	2026	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
MARTINEZ PONCE, MARIA SOLEDAD	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
PAHUD, MARIA FERNANDA	Prof. Co-Responsable	P.Asoc Exc	40 Hs
ARIAS, ANALIA VERONICA	Auxiliar de Práctico	A.1ra Semi	20 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	**Teóricas**	**Prácticas de Aula**	**Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.**	**Total**
2 Hs	2 Hs	4 Hs	Hs	4 Hs

Tipificación	Periodo
C - Teoria con prácticas de aula	2º Cuatrimestre

Duración			
Desde	**Hasta**	**Cantidad de Semanas**	**Cantidad de Horas**
03/08/2026	19/11/2026	15	60

IV - Fundamentación

El avance acelerado de las tecnologías digitales ha transformado de manera profunda todos los aspectos de la vida cotidiana, reconfigurando no solo los modos de comunicación y producción, sino también las prácticas educativas. En este contexto, se vuelve imprescindible que tanto docentes como estudiantes desarrollen competencias para integrar de forma crítica, creativa y segura estas tecnologías en sus entornos de aprendizaje y enseñanza.

La inclusión digital se reconoce actualmente como un Derecho Humano fundamental. La Constitución de la Provincia de San Luis, en su Artículo 11 Bis, establece que “todos los habitantes de la Provincia gozan de los Derechos de Inclusión Social y de Inclusión Digital como Nuevos Derechos Humanos fundamentales” (Constitución de la Provincia de San Luis, 2011, p.3). Complementariamente, la Ley Provincial Nº 1-0716-2010, denominada “Derecho Gratuito a Internet”, garantiza el acceso libre y gratuito a Internet para todos los ciudadanos, facilitando la democratización del conocimiento y el ejercicio del derecho a la información.

Es en esta brecha entre el acceso garantizado por ley y su efectividad pedagógica donde el ámbito escolar cobra un rol insustituible. Sin embargo, el acceso técnico no garantiza, por sí solo, una inclusión digital real y equitativa. A medida que crece la población y se diversifican las necesidades, los recursos tecnológicos resultan insuficientes en muchas instituciones. El ámbito escolar no es ajeno a esta situación, y se vuelve imprescindible garantizar el derecho a la inclusión digital de todos sus actores —docentes, estudiantes y personal no docente— mediante recursos institucionales complementarios.

Como señala López (2009), “la integración de la inclusión digital en los derechos humanos y la justicia social requerirá una colaboración democrática en masa que desencadene un proceso innovador a gran escala, abierto, manejado por el usuario y volcado en el desarrollo social” (p.8). Esta afirmación subraya la necesidad de formar profesionales con competencias digitales sólidas, capaces de ejercer un rol activo y ético en la sociedad digital.

Desde esta perspectiva, los docentes son mediadores clave entre los estudiantes y el acceso significativo a la cultura digital. Su formación no debe limitarse a lo instrumental, sino que debe incluir una mirada crítica sobre las condiciones institucionales, las trayectorias de los estudiantes, las demandas del contexto y los sentidos culturales que rodean el uso de la tecnología. En palabras de Lion (2019), la competencia digital implica un conjunto de saberes y destrezas que trascienden lo técnico, involucrando también dimensiones reflexivas, identitarias y pedagógicas.

Según la Fundación ProFuturo, las competencias digitales comprenden habilidades, conocimientos, actitudes y aptitudes necesarias para interactuar con tecnologías en distintos contextos. Incluyen desde la alfabetización digital básica —como el uso de dispositivos o la navegación por Internet— hasta capacidades avanzadas como la creación de contenidos, la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas con herramientas digitales. Estas competencias resultan esenciales para desenvolverse en la sociedad del siglo XXI, siempre que se integren de manera situada y reflexiva con el conocimiento pedagógico y disciplinar.

En el marco de esta asignatura, se reconoce la diversidad de niveles de competencia digital entre los estudiantes. Por ello, se estructura con un enfoque flexible y personalizado, que parte de un punto común y permite a cada estudiante construir su propio itinerario de aprendizaje, de acuerdo a sus intereses, necesidades y conocimientos previos.

Esta lógica no lineal, que promueve la construcción de trayectorias formativas múltiples y singulares, se inspira en las ideas de Sileoni (2011), quien señala que los recorridos formativos no deben concebirse como secuencias fijas, sino como experiencias educativas construidas por los sujetos a partir de decisiones autónomas que los implican y los trascienden. Del mismo modo, Charovsky (2014) define la trayectoria como el resultado de procesos sociales, culturales y territoriales que configuran la subjetividad del estudiante.

Además, el diseño de esta propuesta se ancla teóricamente en el concepto de lenguaje tecnológico (LT) de Sosa Grajales (2013), entendido como un lenguaje formal e instrumental que se adquiere en la medida en que se incorporan las TIC a la vida cotidiana.

Este enfoque es particularmente relevante en la Educación Especial, donde los futuros licenciados enfrentan el desafío de diseñar propuestas pedagógicas inclusivas que garanticen la participación de las personas con discapacidad en condiciones de equidad. Para ello, resulta central el abordaje por verticales de la Educación Especial, entendidas como ejes de especialización disciplinar que delimitan y profundizan las estrategias, herramientas y apoyos propios de cada condición o situación de discapacidad.

En este sentido, es fundamental que la formación en tecnología esté sustentada en el paradigma de los Derechos Humanos, para permitir intervenciones pedagógicas respetuosas, accesibles y transformadoras.

La propuesta se inscribe dentro del marco del aprendizaje ubicuo, que promueve la continuidad del aprendizaje más allá de los límites del aula y del tiempo escolar. Este paradigma habilita nuevas formas de construir conocimiento, reconociendo a los sujetos como protagonistas activos de su propio proceso formativo, y alentando una educación flexible, situada y continua.

Diseño del curso

En este marco, se presenta un trayecto de formación organizado en cinco unidades con actividades comunes y optativas, distribuidas en niveles de complejidad progresiva. Todos los estudiantes inician desde la unidad 1, a partir de la cual seleccionarán 1 unidad temática adicional en función de sus intereses y nivel de competencia digital. En total, cada cursante desarrollará un recorrido de tres (3) unidades (incluyendo la Unidad 1, la unidad optativa seleccionada y la instancia integradora), concluyendo con una instancia integradora final en la que presentará un trabajo que sintetice su recorrido.

El cursado se ofrece en modalidad híbrida con encuentros presenciales en las fechas establecidas, presencial sincrónicos por Zoom y acompañamiento asincrónico a través del campus Moodle de la Universidad Nacional de San Luis. Desde el inicio del cursado, estarán disponibles todos los materiales, consignas, rúbricas y orientaciones para que cada participante pueda planificar y gestionar su propio itinerario.

Este diseño apunta a enriquecer las competencias digitales docentes y fomentar la apropiación pedagógica de las tecnologías. A través de una planificación tecno-pedagógica situada, se integran contenidos, actividades, orientaciones y criterios de evaluación que permiten a los estudiantes adquirir no solo habilidades técnicas, sino también la capacidad de reflexionar críticamente sobre el sentido de las tecnologías en sus prácticas y en los contextos en los que actúan.

En definitiva, se busca formar profesionales comprometidos con una educación inclusiva, situada y digitalmente competente, capaces de generar experiencias pedagógicas significativas en defensa del derecho a aprender en igualdad de condiciones.

Marco Epistemológico y Pedagógico de la Competencia Digital Docente

1. Competencia Digital Docente y Modelo TPACK

El vertiginoso avance de las tecnologías digitales y su progresiva incorporación en los entornos educativos exigen resignificar la formación docente desde una perspectiva crítica, inclusiva y situada. En este contexto, la Competencia Digital Docente (CDD) no puede reducirse a una mera alfabetización instrumental ni a la simple destreza en el manejo de dispositivos o aplicaciones informáticas. Por el contrario, su desarrollo requiere articular el saber técnico con la reflexión pedagógica, el diseño curricular y las demandas específicas de la diversidad estudiantil.

Desde esta perspectiva de las CDD, no nos referimos a un progreso en el conocimiento teórico y uso de las tecnologías; sino que el desarrollo de la CDD exige, necesariamente, una integración entre la práctica docente y esta competencia. Es decir, que se enfocan en cómo estas habilidades se relacionan con el desarrollo profesional y el uso de las tecnologías digitales en su práctica, considerando el modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge por sus siglas en inglés), el cual ilustra cómo la intersección entre el conocimiento del contenido, el conocimiento pedagógico y el conocimiento tecnológico constituye un andamiaje esencial para el desarrollo de una competencia digital significativa y transformadora en la práctica docente (Martínez Ponce, 2025).

La comprensión de las competencias digitales como una construcción que trasciende lo meramente instrumental y se arraiga en lo pedagógico constituye el fundamento conceptual necesario para su sistematización. No obstante, el uso de la tecnología no garantiza por sí mismo el desarrollo de las competencias digitales. Por lo tanto, resulta imprescindible que el uso instrumental se articule de manera dialógica e interactiva con la construcción del conocimiento (Martínez Ponce, 2025).

2. Lenguaje Tecnológico, Apropiación Simbólica e Interacción Virtual

En el marco del diseño e implementación del presente espacio curricular, se vuelve necesario ampliar la mirada sobre la competencia digital docente no solo para integrar las dimensiones instrumentales y pedagógicas, sino también los procesos de apropiación simbólica y experiencial que configuran lo que Sosa Grajales (2013) denomina lenguaje tecnológico (LT). El LT es un lenguaje de tipo formal e instrumental, producto del consumo de tecnología. Las personas se apropian de él en la medida que incorporan las TIC en sus vidas. Mientras más "conectado" esté el docente con la tecnología, mayor será su dominio del LT (Grajales, 2013, p. 1).

Esta dinámica puede comprenderse mejor si se retoma el planteo del autor, quien sostiene que el lenguaje tecnológico no se vincula a ninguna lengua en particular, sino que posee una naturaleza intangible. Sin embargo, conserva la esencia fundamental de todos los lenguajes al permitir la construcción y consolidación de discursos. Estos, al entrelazarse con contextos sociohistóricos, institucionales y dinámicas de poder, facilitan la creación e instauración de identidades.

Este lenguaje se constituye como una forma de expresión y significación cultural, producto del consumo activo de tecnologías. No se limita al dominio técnico de herramientas digitales, sino que implica una incorporación paulatina en la vida cotidiana hasta volverse medio de comunicación, construcción de sentido y transformación pedagógica. En esta línea, Martínez Ponce (2022) plantea que el lenguaje tecnológico comprendido desde la perspectiva de Vygotsky puede ser interpretado como un sistema de signos socialmente construido que opera como instrumento de los procesos psicológicos superiores, modificando a quien lo emplea y abriendo nuevas formas de interacción en entornos virtuales.

3. Trayectorias Múltiples y el Enfoque por Verticales en la Educación Especial

Asumir la complejidad del lenguaje tecnológico y la naturaleza multidimensional de la Competencia Digital Docente exige revisar también las formas en que se concibe y estructura la trayectoria formativa de los estudiantes. En el campo de la formación docente, los recorridos ya no se conciben como secuencias fijas y universales, sino como trayectorias múltiples, personalizadas y en constante transformación. Esta perspectiva reconoce que cada docente construye su camino formativo desde decisiones propias, intereses particulares, condiciones de contexto y experiencias previas. Lejos de una lógica lineal, la formación se configura como un entramado de vivencias, elecciones y oportunidades que dan lugar a itinerarios singulares (Martínez Ponce, 2025, p. 41).

Es precisamente en este punto donde la presente asignatura incorpora de manera central y explícita el trabajo articulado mediante verticales de la Educación Especial. La heterogeneidad de los contextos educativos inclusivos demanda que la formación en tecnología no se enseñe a través de recetas estandarizadas, sino mediante itinerarios de especialización y profundización que respondan a requerimientos pedagógicos y de accesibilidad específicos.

Las verticales de la Educación Especial se constituyen como ejes articuladores del recorrido formativo. Cada estudiante elegirá y desarrollará una vertical de interés (por ejemplo: Discapacidad Visual, Discapacidad Auditiva, Discapacidad Motora, Trastornos del Espectro Autista / Neurodiversidad, Discapacidad Intelectual, o Altas Capacidades). La inclusión de estas verticales en la fundamentación y en la dinámica de la asignatura responde a las siguientes razones pedagógicas:

Situar el uso de la tecnología: Evita la mera ejercitación técnica aislada, garantizando que cada recurso digital, herramienta asistiva o aplicación de inteligencia artificial que el estudiante explore sea evaluado y adaptado para dar respuesta a necesidades de apoyo concretas en un campo de la educación especial.

Potenciar el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Permite que los principios de accesibilidad digital y flexibilización curricular se plasmen en propuestas didácticas tangibles, orientadas a derribar las barreras específicas del aprendizaje y la participación que se presentan en cada vertical.

Fomentar itinerarios formativos personalizados y significativos: Al articular las verticales con la construcción progresiva del Portafolio Digital, cada futuro docente traza un trayecto formativo que dialoga de forma directa con sus propios intereses profesionales, sus saberes previos y su contexto de práctica futura.
De este modo, el abordaje por verticales trasciende la simple aplicación técnica para convertirse en una estrategia de apropiación profesional. Garantiza que la Competencia Digital Docente se desarrolle como una herramienta transformadora, equitativa e inclusiva, orientada al diseño de propuestas educativas verdaderamente accesibles para la diversidad de las aulas.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

GENERALES
-Comprender la importancia de las tecnologías en la educación inclusiva y sus implicancias en la vida de las personas con discapacidad.
-Incorporar herramientas digitales y tecnológicas para uso profesional en diferentes ámbitos educativos.
-Fortalecer las competencias digitales docentes a través del uso de plataformas, aplicaciones y herramientas para la creación de materiales didácticos digitales accesibles e interactivos.
-Conocer aplicaciones o programas de Tecnologías Emergentes y Tecnologías Asistivas para uso en su curso, grado o nivel.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Diseñar materiales didácticos digitales que integren criterios de accesibilidad y calidad educativa.
-Explorar y aplicar herramientas digitales para crear contenidos interactivos.
-Desarrollar competencias para la búsqueda, selección, uso y evaluación de recursos tecnológicos.
-Producir materiales didácticos digitales ajustados a los parámetros de calidad digital universal.
-Reconocer, experimentar y compartir herramientas vinculadas a tecnologías emergentes aplicadas a la educación, favoreciendo su análisis desde una perspectiva inclusiva, pedagógica y digital.

VI - Contenidos

• Inteligencia Artificial Generativa (IAG): Fundamentos básicos de la IA en educación, funcionamiento de los modelos de lenguaje y principios de IA generativa aplicada a la enseñanza y el aprendizaje.
• Ingeniería de Prompts (Prompting Pedagógico): Diseño, estructuración, iteración y optimización de promts efectivos (instrucciones, contexto, rol, formato y restricciones) para la creación, adaptación y simplificación de contenidos didácticos accesibles (ej. Lectura Fácil, resúmenes adaptados, secuencias DUA).
• Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV): Aplicaciones pedagógicas e inmersivas para la accesibilidad y la estimulación multisensorial.
• Tecnologías Asistivas (TA): Dispositivos, software adaptativo y apoyos digitales para la eliminación de barreras en el aprendizaje y la participación.
• Marco Normativo y Principios de Accesibilidad: pautas y estándares internacionales WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) y principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
• Articulación con Verticales:
o Discapacidad Visual: Configuración y evaluación pedagógica del lector NVDA y sistemas de reconocimiento de imágenes por IA.
o Discapacidad Auditiva: Transcripción y traducción en tiempo real por IA, subtitulado automático.
o Discapacidad Motriz: Aplicaciones asistivas, pulsadores, comandos de voz y seguimiento ocular.
o TEA e Intelectual: Generación con IA de resúmenes en Lectura Fácil y apoyos visuales/pictográficos personalizados.
UNIDAD 2 (Obligatoria - Selección de 1 Tema según Itinerario): Ecosistemas, Ambientes Virtuales y Narrativas
Tema A: Transformando la Educación: Entornos Virtuales, DUA y Planificación Multinivel
• Contenidos Pedagógicos: Conectivismo y Constructivismo. Entornos Personales de Aprendizaje (PLE). Accesibilidad Universal, DUA y Planificación Multinivel.
• Competencias Digitales: Gestión del propio entorno de aprendizaje, diseño de estrategias pedagógicas inclusivas.
• Herramientas Tecnológicas: Mapeo conceptual (Miro, Padlet, CmapTools), aulas virtuales.
• Articulación con Verticales:
o Discapacidad Motriz y Múltiples Discapacidades: Planificación multinivel considerando formas alternativas de respuesta e interacción física/digital.

o Todas las verticales: DUA como marco para eliminar barreras desde el diseño original.
Tema B: Ecosistemas Digitales para la Colaboración y Gestión del Conocimiento
• Contenidos Pedagógicos: Búsqueda académica avanzada, curaduría de contenidos en la nube, gestión bibliográfica y trabajo en red.
• Competencias Digitales: Búsqueda, filtrado y organización de datos información; comunicación y colaboración mediante herramientas digitales.
• Herramientas Tecnológicas: Google Drive (Documentos, Formularios, Complementos), Zotero, plataformas de audio (SoundCloud, Spotify).
• Articulación con Verticales:
o Discapacidad Auditiva: Formularios con apoyos en lengua de señas en video e imágenes explícitas.
o Discapacidad Visual: Estructuración jerárquica de archivos y documentos compatibles con lectores de pantalla.
o Múltiples Discapacidades: Creación de bancos de recursos de estimulación auditiva y multisensorial en la nube.
Tema C: Narrativas Transmedia y Producciones Colaborativas en Entornos Digitales
• Contenidos Pedagógicos: Storytelling tradicional vs. Narrativas Transmedia. Del consumidor al prosumidor. Modelos interactivos de comunicación.
• Competencias Digitales: Integración de múltiples lenguajes de comunicación, co-creación de producciones multimediales.
• Herramientas Tecnológicas: Genially, Wakelet, CapCut, Padlet, YouTube.
• Articulación con Verticales:
o TEA y Discapacidad Intelectual: Narrativas visuales/multisensoriales estructuradas paso a paso (historias sociales digitalizadas).
o Discapacidad Auditiva y Visual: Combinación e interconexión de medios audio/visuales con subtitulado y narraciones descriptivas.
o Altas Capacidades: Co-creación de proyectos de expansión narrativa donde los estudiantes producen sus propios contenidos.
UNIDAD 3
(Obligatoria): Creación de Materiales Didácticos Digitales e Interactividad Accesible
Enfoque de Trayectoria: Punto de partida común para la alfabetización en diseño de Materiales Didácticos Digitales (MDD) y Recursos Educativos Abiertos (REA).
• Contenidos Pedagógicos: MDD y REA: conceptos, licenciamiento (Creative Commons, dominio público). Gamificación educativa.
• Competencias Digitales: Creación de contenidos digitales accesibles, modificación y curaduría de recursos abiertos.
• Herramientas Tecnológicas: Canva, Genially, Educaplay, Wordwall, MagicSchool, Animaker, Teachy.app.
• Articulación con Verticales de Ed. Especial:
o Discapacidad Intelectual y TEA: Gamificación con estructura visual clara, secuencias simples y retroalimentación inmediata.
o Discapacidad Visual y Auditiva: Aplicación de contraste cromático, fuentes legibles, incorporación de audio y alternativas de texto.
o Altas Capacidades: Creación de itinerarios con retos progresivos y entornos multimediales complejos

VII - Plan de Trabajos Prácticos

El Trabajo Final Integrador (TFI) articula la creacion progresiva de un Portafolio Digital enfocado en el desarrollo de la Competencia Digital Docente para la educacion inclusiva.

Estructura del Portafolio Digital (TFI)

1. Plan del itinerario personal de aprendizaje: Definicion de objetivos, intereses, vertical de la Educacion Especial, contexto pedagogico y competencias a desarrollar.
2. Evidencias de aprendizaje: Producciones de cada unidad (secuencias, infografias, videos, recursos con IA) acompanadas de su proposito pedagogico, fundamentacion y reflexion.
3. Repositorio de herramientas digitales: Compendio de fichas tecnicas sobre las herramientas exploradas (usabilidad, pros/contras, accesibilidad y tecnologias de apoyo compatibles).
4. Proyecto Integrador (REDA): Creacion de un Recurso Educativo Digital Abierto accesible, reutilizable y alineado con los

principios DUA.
5. Fundamentacion pedagogica: Documento academico que articula la practica con la teoria, citando al menos a 3 autores obligatorios.
6. Reflexion final: Analisis metacognitivo sobre la evolucion de la propia competencia digital, fortalezas, obstaculos y desafios futuros.
7. Socializacion: Exposicion oral sintetizando el recorrido, decisiones adoptadas, el REDA desarrollado y la reflexion critica final.

Resumen de Actividades por Unidad

Unidad 1: Secuencia Didactica Inclusiva y Accesible
Diseno de una propuesta pedagogica para el aula segun el nivel de competencia digital.
Opcion 1: Secuencia breve (2-3 pasos) con un recurso sencillo (Canva) con foco en texto legible y contraste. Subir y comentar la propuesta de un/a colega.
Opcion 2: Secuencia de 3 momentos (inicio, desarrollo, cierre) con recurso interactivo (Genially, video capsula, formulario) aplicando DUA (accesibilidad visual/textual y navegacion simple).
Opcion 3: Secuencia completa multimedial usando IA Generativa (MagicSchool/ChatGPT) + recurso interactivo. Criterios avanzados de accesibilidad (alt text, subtitulos, navegacion por teclado) + rubrica de autoevaluacion.

Unidad 2: Entornos Virtuales, Colaboracion y Transmedia
Tema A (PLE): Creacion de un Entorno Personal de Aprendizaje en formato visual (mapa conceptual, infografia) tras lectura teorica.
Tema B (Ecosistemas Digitales):

* Comun: Estructura de carpetas en Google Drive (minimo 3 subcarpetas clasificadas por tematica).
* Formularios en Drive: Crear formulario educativo (3 a 6 preguntas de varios tipos segun opcion 1, 2 o 3) con al menos 1 video/enlace, 1 imagen y 1 audio. Guardar en carpeta /formularios, invitar colaboradores y compartir accesos (editor a la catedra, publico de lector en el aula virtual).
* Optativa (Zotero): Configuracion de biblioteca bibliografica y citas APA en Word/Docs segun nivel (basico: 3-5 carpetas; intermedio: 5-10 carpetas + web connector; avanzado: +10 carpetas, repositorios y bibliotecas compartidas).
Tema C (Narrativa Transmedia / Paisajes de Aprendizaje):
* Opcion 1: Secuencia de 2-3 actividades basada en una narrativa (cuento/caso) + recurso de apoyo (Canva/CapCut) + foro o encuesta colaborativa.
* Opcion 2: Secuencia de 3 momentos no lineal en Genially o Wakelet (mapa interactivo, linea de tiempo) con foco en accesibilidad (alt text, subtitulos).
* Opcion 3: Paisaje de aprendizaje transmedia completo combinando multiples herramientas (MagicSchool, Canva, Genially, YouTube), dinamicas de co-creacion del estudiante, accesibilidad DUA avanzada y fundamentacion pedagogica.

Unidad 3: Tecnologias Emergentes y Asistivas (Obligatoria)
Actividad General (Individual o parejas): Descarga, prueba y elaboracion de una Ficha Tecnica sobre una app de tecnologia emergente (IA, Realidad Aumentada, Mixta o Virtual) y publicacion en el tablero creativo.
Actividades Diferenciadas (Tecnologias Asistivas):

* Opcion 1: Explorar y descargar 2 apps asistivas (1 para ceguera + 1 para otra diversidad funcional).
* Opcion 2: Explorar y descargar 3 apps asistivas (1 para personas sordas + 2 para otras diversidades) y elaborar un cuadro comparativo de sus ventajas y limitaciones educativas.
* Opcion 3: Explorar y descargar al menos 4 apps asistivas (baja vision/ceguera, discapacidad motriz, discapacidad intelectual y una a eleccion) orientadas a diferentes niveles educativos o de la vida cotidiana.

VIII - Regimen de Aprobación

Promocional. Debiendo aprobar 100% de los trabajos prácticos obligatorios de las unidades y del trabajo final integrador.
Asistencia 80% sincrónico.
Asistencia 90% presencial

En el marco de la propuesta, se realizará una evaluación continua, brindando devoluciones a los estudiantes relacionadas con sus propios recorridos formativos. Retomando aportes de Anijovich yCappelletti (2018) “no se trata, o no solo se trata, de acreditar conocimientos, sino también de promover la toma de conciencia de los estudiantes sobre su propio aprendizaje” (p. 23). Y en relación a ello, retomamos las dos funciones relevantes que las autoras le atribuyen a la evaluación: “retroalimentar al estudiante sobre sus propios procesos y logros y “el darse cuenta” (p. 23). Interesa generar espacios de reflexión (en los escenarios virtuales y presenciales que se diseñen para la propuesta) en donde los estudiantes puedan compartir sus apreciaciones, sus análisis, sus inquietudes relacionadas con los abordajes teórico-metodológicos que se les acerquen.

También, en cada unidad los estudiantes podrán acceder a la rúbrica o matriz de evaluación en donde se explicitarán los criterios en relación con lo que se espera que aprendan, las mismas serán realizadas en consonancia con los niveles de competencias digitales de acuerdo a los objetivos de cada eje temático.

Finalmente, como instancia final de integración, se solicitará la elaboración de un trabajo integrador en el que deberán presentar una propuesta pedagógica que articule los recursos que diseñó y aplicó en el aula, de manera se visualicen los contenidos abordados a lo largo de la formación. Se pretende evaluar la propuesta de formación mediante el registro de reflexiones por parte de los estudiantes, en el marco de una jornada de cierre en donde se expongan las evidencias de lo llevado a cabo durante la propuesta.

En relación a los núcleos temáticos

Se realizará una evaluación formativa, progresiva, diseñada para abordar diferentes niveles de complejidad. Es decir que la evaluación responde a los objetivos específicos de cada núcleo temático y con las actividades solicitadas.

En cada núcleo temático los estudiantes deberán completar una actividad obligatoria, en la cual podrán seleccionar entre varias opciones en función de su nivel de competencia digital.

Para guiar su proceso, los estudiantes tendrán acceso a una rúbrica o matriz de evaluación que detalla lo que se espera que aprendan y logren en cada núcleo temático, asegurando así claridad y transparencia en los criterios de evaluación.

Trabajo integrador

Objetivo

El trabajo integrador tiene como finalidad la creación de un Recurso Educativo Digital Abierto (REDA), a partir de los contenidos trabajados en los núcleos temáticos del curso. La propuesta deberá responder a una problemática real de enseñanza, incorporar herramientas digitales, y respetar los criterios de accesibilidad, calidad educativa y licencias abordados durante la formación

IX - Bibliografía Básica

[1] Unidad 1:

[2] UNESCO. Guia para el uso de IA Generativa en Educacion e Investigacion.

[3] Qian (2025). Prompt Engineering in Education. Journal of Educational Computing Research.

[4] Preschern et al. (2025). Developing Prompting Competence in AI-Supported Learning Environments. Computers & Education: Artificial Intelligence.

[5] CAST. Universal Design for Learning (UDL) Guidelines Version 3.0.

[6] W3C. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2 Standard.

[7] W3C Press Release. WCAG 2.2 Approved as ISO/IEC International Standard.

[8] Cabero-Almenara et al. Realidad Aumentada y Mixta para la Educacion Inclusiva. RIED.

[9] NV Access. Lector de Pantalla NVDA (Guia Oficial de Usuarios).

[10] Martinez Ponce (2025). Produccion Cientifica sobre Competencia Digital Docente. Repositorio Digital UNPSJB.

[11] Unidad 2:

[12] Tema A: Transformando la educacion: aprendizaje y ensenanza en entornos virtuales innovadores

[13] Dellepiane, P. (2018). Los PLE como entornos de aprendizaje permanente. DIM: Didactica, Innovacion y Multimedia, (36). https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340822

[14] Onrubia, J. (2005). Aprender y ensenar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagogica y construccion del conocimiento. RED. Revista de Educacion a Distancia, (Monografico II). https://revistas.um.es/red/article/view/24721/24041

[15] Servicio de Tecnologias de la Educacion. Junta de Extremadura (2008). DUAliza tus recursos educativos digitales

abiertos. https://dualiza.educarex.es/
[16] Tema B: Ecosistemas digitales para la colaboracion y gestion del conocimiento
[17] Avello, R., Martin, I., Diaz, M., & Clavero, M. I. (2013). Zotero, mas alla de un gestor bibliografico. Una experiencia con los estudiantes de la Universidad de Ciencias Pedagogicas de Holguin.
https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/269843/357371
[18] Bayas Huilcapi, A., Ordonez Vivero, R., & Huilcapi Masacon, M. (2021). Uso de Google Drive como herramienta para el trabajo colaborativo en la educacion superior. Revista Pertinencia Academica. https://zenodo.org/records/5980644
[19] Educacion 3.0. Herramientas colaborativas para el aula.
https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-colaborativas-aula/
[20] Grau Ibarra, K. (2019). SoundCloud: sus posibilidades y limitaciones como una plataforma de distribucion de podcast educativos. Revista de Educacion a Distancia (RED), (60). https://revistas.um.es/red/article/view/378031
[21] Tema C: Narrativas en movimiento. Producciones colaborativas en entornos digitales
[22] Kap, M. (2020). Una didactica transmedia: derivas sobre mutaciones y nuevas mediaciones en el campo de la didactica. Revista Argentina de Comunicacion, 8(11), 82-109. https://fadeccos.ar/revista/index.php/rac/article/view/34
[23] UNRN (2023, 7 de julio). Narrativas transmedia en el aula [Video]. YouTube.
https://youtu.be/3DTWtwO_nHg?si=tEBYj5Ofp8dzPOG_
[24] Scolari, C. A., Lugo Rodriguez, N., & Masanet, M. J. (2019). Educacion Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. Revista Latina de Comunicacion Social, 74, 116-132.
http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07es.html
[25] Unidad 3:
[26] Ministerio de Educacion de la Nacion Argentina (2021). Recursos educativos abiertos. Conceptos, herramientas y procesos para la produccion de materiales digitales (Cap. 1, pp. 10-31). Educ.ar.
https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/46112
[27] Ministerio de Educacion de la Nacion Argentina (2018, 26 de febrero). Modulo 2: Los recursos digitales - Sentido pedagogico [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Ghq7SeSQFHc
[28] UNESCO. Los Recursos Educativos Abiertos. https://www.unesco.org/es/open-educational-resources

X - Bibliografia Complementaria

[1] Unidad 1:
[2] No se especifican lecturas complementarias en el programa de la Unidad 1.
[3] Unidad 2:
[4] Echeita, G. (2022). Evolucion, desafios y barreras frente al desarrollo de una educacion mas inclusiva. Revista Espanola de Discapacidad, 10(1), 207-218. https://www.cedid.es/redis/index.php/redis/article/view/856
[5] INTEF (2022). Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD). Ministerio de Educacion y Formacion Profesional. https://intef.es/wp-content/uploads/2022/03/MRCDD_V06B_GTTA.pdf
[6] Rubio Pulido, M. (2022). Las tecnologias al servicio del diseno universal para el aprendizaje.
https://doi.org/10.1344/joned.v3i1.39658
[7] Tema B
[8] Martinez Ponce, S. (2022). Tutorial basico sobre gestionadores bibliograficos.
https://drive.google.com/file/d/1ODWOMjUiFf9SZ5e6m-y0kScHmymgccH6/view
[9] Martinez Ponce, S. (2023). Guia de uso de Zotero, presentacion.
[10] Manuel, M. [Manuel Made] (2020, 15 de septiembre). 5 formas de agregar referencias bibliograficas ZOTERO [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=i5tJ3vWGCQY
[11] RookieLu (2022, 19 de enero). Titulo del video [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ASPR1NMs6sI
[12] Tema C
[13] Comunicandonos (2019, 25 de abril). Que es Narrativa Transmedia | Definicion de Transmedia [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=IzeOEU_GyRc&ab_channel=Comunic%C3%A1ndonos
[14] EMPRESA PERIODISTICA Y AUTOGESTION (2022, 4 de mayo). Carlos Scolari - Narrativas transmedia Argentina Espana [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=vRDL-K1ZsOo&ab_channel=EMPRESAPERIOD%C3%8DSTICAYAUTOGES%23TI%C3%93N
[15] Unidad 3
[16] ULL Audiovisual - Universidad de La Laguna (2016, 12 de agosto). ¿La tecnologia mejora la educacion? Fran Garcia

[Video]. YouTube. https://youtu.be/ggSFlAUtdRo
[17] ULL Audiovisual - Universidad de La Laguna (2014, 28 de julio). Los medios de ensenanza o materiales didacticos [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=14Dw7s6T9gU
[18] ULL Audiovisual - Universidad de La Laguna (2013, 8 de agosto). Juana Sancho Gil: Respuestas para pensar [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=B_Bggh07BQQ&ab_channel=engaruscitti

XI - Resumen de Objetivos

XI - Resumen de Objetivos

En terminos generales, el proposito es que los docentes reconozcan y valoren el papel de las tecnologias para promover una educacion inclusiva—especialmente en la vida de las personas con discapacidad—y adopten herramientas digitales y tecnologias asistivas en su practica profesional para fortalecer su Competencia Digital Docente y crear materiales accesibles e interactivos.

De manera mas puntual, se busca que sean capaces de disenar, producir y evaluar materiales didacticos digitales ajustados a criterios de calidad y accesibilidad universal, desarrollar capacidades para la busqueda y seleccion critica de recursos pedagogicos, y experimentar, aplicar y compartir tecnologias emergentes desde una perspectiva reflexiva, etica e inclusiva.

XII - Resumen del Programa

El programa aborda la formación en Competencia Digital Docente para la Educación Especial a través de tres unidades obligatorias articuladas con las distintas verticales de la discapacidad (Visual, Auditiva, Motriz, Intelectual, Múltiple, TEA y Altas Capacidades):

Unidad 1: Tecnologías Emergentes, Asistivas y Accesibilidad
Se centra en los fundamentos de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG), la ingeniería de prompts para la adaptación de contenidos (Lectura Fácil, secuencias DUA) y el uso pedagógico de Realidad Aumentada y Virtual. Incorpora el marco normativo de accesibilidad (WCAG y DUA) y la aplicación de Tecnologías Asistivas, articulando soluciones específicas como lectores de pantalla (NVDA) para discapacidad visual, subtitulado e IA para discapacidad auditiva, pulsadores y seguimiento ocular para discapacidad motriz, y apoyos pictográficos para TEA e intelectual.

Unidad 2: Ecosistemas, Ambientes Virtuales y Narrativas (Selección de 1 Tema)
Permite optar por un itinerario formativo:

* Tema A (Entornos Virtuales y Planificación Multinivel): Aborda el conectivismo, los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) y herramientas de mapeo conceptual (Miro, Padlet) para el diseño de propuestas inclusivas.

* Tema B (Ecosistemas Digitales y Colaboración): Trabaja la búsqueda avanzada, curaduría en la nube, gestión bibliográfica (Zotero) y trabajo colaborativo (Google Drive) adaptado a entornos accesibles.

* Tema C (Narrativas Transmedia y Producciones Colaborativas): Explora el paso del consumidor al prosumidor mediante la co-creación multimedial en plataformas como Genially, CapCut y Wakelet, aplicando historias sociales para TEA e itinerarios complejos para Altas Capacidades.

Unidad 3: Creación de Materiales Didácticos Digitales e Interactividad Accesible
Establece las bases para el diseño de Materiales Didácticos Digitales (MDD) y Recursos Educativos Abiertos (REA) bajo licencias Creative Commons. Promueve el uso de herramientas de gamificación y creación gráfica (Canva, Educaplay, Wordwall, MagicSchool), garantizando pautas de accesibilidad visual y auditiva (contrastes, tipografías legibles, audios y alternativas de texto), así como retos adaptados según las necesidades de cada estudiante.

XIII - Imprevistos

Los imprevistos se resolverán de forma colaborativa con los estudiantes, acordando juntos las adaptaciones necesarias para garantizar la continuidad del curso. El campus virtual servirá como plataforma central de comunicación, coordinación y acceso a materiales. Además, se potenciará el enfoque de aula invertida para que los participantes trabajen de manera autónoma con los contenidos y aprovechen los encuentros sincrónicos para discutir dudas, compartir avances y co-crear soluciones.

XIV - Otros

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA	
	Profesor Responsable
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	