

ANEXO

I. ESPECIFICACIÓN DE LA CARRERA

- a. NOMBRE DE LA CARRERA: Actualización académica en Competencias pedagógicas para la era digital
- b. TÍTULO QUE OTORGA: Actualización académica en Competencias pedagógicas para la era digital
- c. CARGA HORARIA: 220 horas. reloj.
 - 54 horas presenciales
 - 166 horas no presenciales
- e. MODALIDAD: a distancia
- f. DURACIÓN: 8 meses

II. DISEÑO DE LA PROPUESTA CURRICULAR:

Fundamentación de la propuesta pedagógica

La educación del siglo XXI enfrenta el desafío de integrar las tecnologías digitales para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Como sostienen Coll y Monereo (2008), "las TIC están emplazadas a jugar un papel cada vez más protagónico en los próximos años como vehículo de información y conocimiento y como instrumento para enseñar y aprender". En este contexto, es necesario formar docentes capaces de utilizar pedagógicamente las tecnologías en pos de una educación inclusiva y de calidad.

Según Dussel (2011), "los nuevos modos de lectura y escritura en pantallas demandan cambios en las formas de enseñar y aprender". De ahí, la relevancia de una actualización académica que se centre en el desarrollo de competencias pedagógicas en la era digital, y que brinde herramientas para que los docentes puedan repensar sus prácticas pedagógicas en clave digital. Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo, proporcionan oportunidades para que los docentes construyan su conocimiento de manera participativa. Estas metodologías promueven la conexión entre la teoría educativa y la práctica docente, permitiendo a los educadores experimentar y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. La interacción con herramientas digitales en conjunto con estas metodologías activas facilita la articulación entre la teoría y la práctica, permitiendo a los docentes desarrollar habilidades prácticas y estrategias pedagógicas orientadas al uso

efectivo de la tecnología en el aula y, de esta manera, desarrollar sus competencias digitales.

El marco europeo de competencias digitales (DIGCOMP) proporciona una descripción detallada de todas las habilidades necesarias para ser competente en entornos digitales. Las describe en términos de conocimientos, habilidades y actitudes y aporta los niveles dentro de cada competencia. Este marco se constituye como una guía para la formación docente continua, incentivando a los educadores a mantenerse actualizados y a desarrollar habilidades digitales relevantes a lo largo de su carrera.

Por otro lado, el uso de tecnologías digitales en educación brinda una oportunidad única para eliminar barreras y crear entornos educativos accesibles para todos. Estas tecnologías permiten la personalización de la experiencia educativa, facilitando el acceso a la información y fomentando la participación activa, contribuyendo así a un ambiente educativo más inclusivo y equitativo. Los recursos digitales pueden adaptarse para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes con discapacidades, proporcionando opciones de presentación, interacción y representación. Esto facilita un ambiente de aprendizaje adaptado a las diversas habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

La **Actualización Académica en Competencias Pedagógicas para la Era Digital**, se fundamenta en los principios establecidos por la Ley de Educación Nacional N° 26.206 en sus artículos 11, 27, 30, 44, 88 entre otros. La LEN comunica claramente la necesidad de proporcionar tanto a estudiantes como a docentes nuevos escenarios educativos enriquecidos con TIC. En su artículo 67 inciso b) expresa el derecho de los docentes a la capacitación y actualización integral, gratuita y en servicio, a lo largo de toda su carrera. Nuestro instituto de formación docente, el IES 9-011 "Del Atuel", en consonancia con la Ley Nacional y con lo establecido en la Resolución 346/19 del CFE y la Resolución 1679/19 de la DGE, propone una actualización académica a distancia para docentes de todos los niveles, de cualquiera de las áreas de conocimiento que establece el Sistema Educativo Argentino. Esta propuesta pretende brindar un espacio de desarrollo de competencias en escenarios digitales que fortalezca las prácticas docentes de los distintos niveles y modalidades del sistema educativo.

La actualización académica busca formar un perfil docente capaz de integrar críticamente las tecnologías para el logro de una educación de calidad, inclusiva y acorde a los desafíos del presente.

Es importante destacar que los nuevos diseños curriculares de profesorado de la provincia de Mendoza proponen una capacitación activa para el futuro docente en el campo de las tecnologías digitales a través de una formación inicial en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje

y el Conocimiento (TAC) aplicados a Entornos de Aprendizaje Virtual (EVA) y otros escenarios digitales.

La intención de esta propuesta es contribuir a la formación de formadores y de docentes al profundizar y ampliar el campo de la enseñanza a partir de tecnologías, con el fin de ampliar las posibilidades de enseñanza y aprendizaje, utilizando estrategias diversas como encuentros sincrónicas y clases asincrónicas, metodología E-learning y B-learning de aprendizaje, la gamificación, el uso de recursos educativos abiertos, el aula invertida, entre otros, ampliando así el concepto de aula “tradicional” a un concepto de “Aula Aumentada” (Sagol C., 2012)

En síntesis, esta propuesta se orienta al desarrollo de competencias para la selección, producción y uso educativo de tecnologías digitales; el diseño de escenarios digitales; la implementación de estrategias didácticas mediadas por TIC; el diseño de propuestas innovadoras de enseñanza y evaluación; y la gestión de proyectos educativos digitales.

Referencias:

- Coll, C., & Monereo, C. (2008). Educación y aprendizaje en el siglo XXI: Nuevas herramientas, nuevos escenarios, nuevas finalidades.
- Dussel, I. (2011). Aprender y enseñar en la cultura digital. VII Foro Latinoamericano de Educación: aprender y enseñar en la cultura digital. - 1a ed. - Buenos Aires: Santillana, 2011. 96 p.; 21x15 cm. - (Fundación Santillana)
- Sagol, C. (2012), “El aula aumentada”, en Webinar 2012: Aprendizaje ubicuo y modelos 1 a 1, organizado por IIPE-UNESCO y Flacso Argentina, disponible en: <http://www.webinar.org.ar/conferencias/aprendizaje-ubicuo-modelos-1-1-experiencias-propuestas-del-portal-educar>.

PERFIL Y COMPETENCIAS DEL EGRESADO

3.1. Referencia al Perfil Profesional

El egresado de la **Actualización Académica en Competencias Pedagógicas para la Era Digital** será un docente con sólida formación en competencias pedagógicas que le permita diseñar, gestionar, implementar y evaluar propuestas de enseñanza y de aprendizaje en escenarios digitales, a través del uso de metodologías activas, estrategias tecno-pedagógicas, recursos educativos y otras herramientas pedagógicas y digitales.

Este docente será capaz de:

- Seleccionar y utilizar pedagógica y críticamente tecnologías digitales emergentes.
- Implementar estrategias didácticas y procesos evaluativos mediados por tecnologías digitales.
- Liderar proyectos educativos digitales innovadores de manera colaborativa.
- Promover la inclusión, la calidad y la innovación educativa con uso de tecnologías digitales.
- Diseñar, crear y gestionar recursos para distintos escenarios digitales, garantizando la accesibilidad y usabilidad.
- Implementar metodologías activas en sus prácticas áulicas mediadas por tecnologías digitales.

IV. DISEÑO CURRICULAR

1. Objetivos generales de la propuesta

Promover una formación docente acorde a los desafíos y demandas de la educación del siglo XXI.

2. *Objetivos específicos de la propuesta*

- Formar docentes capaces de utilizar las tecnologías digitales para innovar y mejorar las prácticas educativas.
- Brindar herramientas para el diseño, implementación, gestión y evaluación de propuestas de enseñanza en escenarios digitales.
- Desarrollar competencias docentes para la selección, análisis y uso pedagógico de tecnologías digitales emergentes, que propicien la circulación de experiencias pedagógicas, narraciones, producciones digitales y memorias pedagógicas.

3. Esquema de la Estructura Curricular

Observación: Antes del comienzo del cursado del primer módulo se realizará un **taller de ambientación** con los docentes cursantes para interiorizarlos en el manejo del aula virtual, sus secciones y características.

Ciclo o nivel	Módulos		Duración del cursado	Horas de Actividades Obligatorias total		Porcentaje de horas de Actividades Obligatorias total	
				Horas presenciales sincrónicas	Horas Asincrónicas	Porcentaje hs presenciales sincrónicas	Porcentaje hs Asincrónicas
ÚNICO	1	Procesos de aprendizajes mediados por tecnología	5 semanas	9hs reloj	26hs reloj	26%	74%
	2	Diseño de escenarios digitales	5 semanas	8hs reloj	27hs reloj	23%	77%
	3	Introducción a la realidad virtual, aumentada e inteligencia artificial	5 semanas	9hs reloj	26hs reloj	26%	74%
	4	Diseño de materiales didácticos digitales	5 semanas	9hs reloj	26hs reloj	26%	74%
	5	El rol del Tutor y la Evaluación en la era digital	5 semanas	9hs reloj	26hs reloj	26%	74%
	6	Modulo Competencias pedagógicas orientadas a distintos campos de enseñanza. Taller de trabajo Final	8 semanas	10hs reloj	35hs reloj	22%	78%
Totales			33 semanas - 8 meses	54hs reloj	166hs reloj	25%	75%

4. Régimen de correlatividades

En cuanto a la estructura de correlatividades, esta propuesta formativa asume que cada módulo se enmarca en un área temática particular, que tiene relación con los demás, pero que no define ni condiciona el desarrollo de los saberes de los demás módulos, por lo que es posible el cursado y acreditación de cada uno sin haber acreditado el anterior. Por lo tanto, los módulos 1, 2, 3, 4 y 5 no poseen correlatividades entre sí.

No obstante, la acreditación del módulo 6, donde los cursantes deben aplicar los saberes desarrollados en cada módulo, relacionando los saberes en la producción de un trabajo final integrador, requiere que los cursantes hayan acreditado los saberes de los módulos anteriores.

A continuación, se describen las correlativas para cada módulo:

Módulo a acreditar	Módulo acreditado
Módulo 1	_____
Módulo 2	_____
Módulo 3	_____
Módulo 4	_____
Módulo 5	_____
Módulo 6	Todos los módulos anteriores

En caso de que el cursante no logre acreditar el módulo en curso, **se contemplará para una instancia de recuperación a fin de acompañar la trayectoria del cursante.**

V. CONTENIDOS Y OBJETIVOS DE LOS ESPACIOS

“Taller de ambientación”

Objetivos

- Crear una cuenta institucional para su uso durante el desarrollo de la Actualización Académica.
- Conocer el funcionamiento de las plataformas virtuales a utilizar: Microsoft Teams y E-ducative
- Reconocer las secciones y funciones que estas plataformas ofrecen.
- Conocer el Marco europeo de competencias digitales (DIGCOMP)
- Conocer que competencias digitales ha desarrollado cada uno al momento de comenzar la actualización y cuales deben fortalecerse.

Módulo 1: “Procesos de aprendizajes mediados por tecnología”

Objetivos

- Pensar las prácticas pedagógicas en el marco de los paradigmas socio-tecnoculturales actuales, orientados a facilitar el aprendizaje de las personas.
- Repensar el rol y desempeño docente en función a las necesidades que surgen como consecuencia del impacto de las tecnologías de la informática en el proceso educativo.
- Desarrollar competencias técnicas y profesionales para la construcción, uso y evaluación de recursos digitales con enfoques pedagógicos, que soporten el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Contenidos

- Nuevos escenarios comunicativos
- PLE
- Métodos: TAC – TEP - TPACK
- Impacto del uso de la tecnología en educación
- Educación expandida, aprendizaje ubicuo, Conectivismo. Enseñanza híbrida, combinada, e-learning, b-learning
- Didáctica transmedia. Estrategias de enseñanza y aprendizaje con herramientas digitales
- Accesibilidad e inclusión con tecnologías.
- La inclusión digital como derecho.
- Ciudadanía digital: competencias, derechos y responsabilidades.
- Metodologías activas: Aprendizaje por descubrimiento

Bibliografía Obligatoria

- Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., Lozano-Segura, M.C. y Casiano Yanicelli, C. (2017). El modelo flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261-266. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349853537027>
- Badía, A. y García, C. (2006) Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* 3(2).UOC, Barcelona. Disponible: <http://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/article/download/v3n2-badia-garcia/286-1204-2-PB.pdf>
- Barberà, E. y Badia, A. (2004). *Educación con aulas virtuales: Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid, ES: Machado.
- Burbules, N. y Callister, T. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías*. Barcelona: Granica.
- Cobo Romani, C. (2007). Modelo de aprendizaje abierto, *Innovación Educativa*, 7(41), pp. 5-17. Disponible: <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421215002.pdf>
- Cobo, Cristóbal (2019): *Acepto las Condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales*, Fundación Santillana, Madrid.
- Díaz, R & Freire, J (Eds.). *Educación Expandida*. Disponible: <http://www.zemos98.org/eduex/spip.php?article171>
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones, *Revista Educación y Tecnologías*, 1, pp. 111-122. Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>
- Kap, M. (2020). Una didáctica transmedia: derivas sobre mutaciones y nuevas mediaciones en el campo de la didáctica. *Revista Argentina de Comunicación*. Año 8, N° 11. Pp 82-109. <https://fadeccos.ar/revista/index.php/rac/article/view/34/43>
- Litwin, E. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Litwin, E. (2004) "Prácticas con tecnologías". En: *Praxis Educativa*. UNLPam. N°8. Disponible: <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/praxis/article/view/491/422>
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Morduchowicz, Roxana (2020). *Ciudadanía digital: curriculum para la formación docente*. UNESCO Office Montevideo and Regional Bureau for Science in Latin America and the Caribbean
- Scolari C., Lugo Rodríguez, N. y Masanet, M. (2019). *Educación Transmedia*.

De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiante, RLCS, Revista Latina de Comunicación Social, 74. https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/42536/scolari_rlcs_educacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Silva Quiroz, J; Maturana Castillo, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(73), 117-131. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117&lng=es&tlng=es
- Wolton, Dominique. (2000) Internet, ¿y después? Editorial Gedisa; Barcelona.

Bibliografía Complementaria

- Siemens. G. (2004). Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción de Diego E. Leal Fonseca. Disponible: <https://docplayer.es/75071865-Conectivismo-una-teoria-de-aprendizaje-para-la-era-digital.html>
- Litwin, E. (2000) Comp. Tecnología Educativa. Política, historias y propuestas. Buenos Aires: Paidós. Disponible: https://www.terras.edu.ar/biblioteca/11/11DID_Libedinsky_Unidad_4.pdf
- Burbules, N. C. (2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. *Encounters on education*, 13, pp. 3-14. Disponible: <https://ojs.library.queensu.ca/index.php/encounters/%20article/view/4472/4513>

Módulo 2: “Diseño de Escenarios Digitales”

Objetivos

- Conocer los conceptos más relevantes inherentes sobre el Diseño de Escenarios Digitales.
- Relación el concepto de escenario digital con Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA)
- Distinguir los elementos y características de la comunicación de un EVEA
- Conocer y distinguir los aspectos y elementos a considerar en el diseño, la planificación y la implementación de situaciones de aprendizajes.
- Distinguir las principales dimensiones y principios que orientan al diseño de un EVEA.

- Conocer principales Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA) que existen.
- Explorar principales metodologías activas de accesibilidad e inclusión en un EVEA

Contenido

- Escenarios digitales. ¿Qué es un EVEA?
- Dimensiones pragmática, tutorial, comunicativa y evaluativa
- Plataformas virtuales: Educativa, Teams, Moodle, otras
- Organización del aula virtual
- Accesibilidad e inclusión en los Escenarios digitales
- Metodologías activas: Aprendizaje Basado en Proyectos

Bibliografía Obligatoria

- Area Moreira, M. (2015). El diseño de entornos digitales y los enfoques de aprendizaje. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=BkrpwunAthM&t=567s>
- Castañeda, L. y Adell, J. (eds.). (2013). Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil. Disponible en <https://www.um.es/ple/libro/>
- Marés L. (2021) Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales. Educ.ar S.E. - 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/155487/>
- Martí, J.; Heydrich, M; Rojas, M; Hernández, A (2010) Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente Revista Universidad EAFIT, vol. 46, núm. 158, abril-junio, 2010, pp. 11-21 Universidad EAFIT Medellín, Colombia
- Onrubia, J. (2016) Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED-Revista de Educación a Distancia. Núm. 50 Art. 3 . Disponible en <https://revistas.um.es/red/article/view/270801/198321>
- Silva Quiroz, J (2011). "Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)". Editorial UOC. Barcelona

Bibliografía Complementaria

- Bozkurt, A., Jung, I., et al. (2020). A global outlook to the interruption of education due to COVID-19 pandemic: Navigating in a time of uncertainty and crisis. Asian Journal of Distance Education, 15(1), 1-126. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3878572>

- Area, M. y Adell, J. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales (pp. 391-424). En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet.
- Corporación Universitaria Adventista. Dirección de Investigación (2022) Estrategias Pedagógicas Innovadoras – Capitulo 1. Metodología Activa: Aprendizaje Basado En Proyectos. 1 edición. - Medellín: Editorial SEDUNAC. <http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1209/LIBRO%20-%20Estrategias%20Pedag%C3%B3gicas%20Innovadoras%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=145>
- García Martín, J., & Pérez Martínez, J. E. (2018). Aprendizaje basado en proyectos: método para el diseño de actividades. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (10), 37–63. <https://doi.org/10.51302/tce.2018.194>
- Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Barcelona. Paidós.
- Magadán, C. (2012). Clase 6. Decir y hacer: las nuevas alfabetizaciones en las aulas, Enseñar y aprender con TIC, Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Módulo 3: “Introducción a la realidad virtual, aumentada e inteligencia artificial”

Objetivos

- Reconocimiento del conjunto de tecnologías que permiten visualizar parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por este dispositivo.
- Comprensión de distintas aplicaciones y software con la finalidad de poder construir productos con realidad aumentada para uso educativo y personal.
- Desarrollo de competencias digitales, para reducir la brecha tecnológica en el aula.
- Trabajar de forma colaborativa para desarrollar la creatividad e innovación en el diseño y construcción de aplicaciones de realidad aumentada.

Contenido

- Introducción a conceptos básicos de RA, RV, Uso de aplicaciones,
- introducción a RA con Inteligencia Artificial: uso de herramientas y aplicaciones que permitan mejorar el trabajo con jóvenes.
- Simulaciones, chat GPT. Uso de la IA generativa para la creación de contenidos.
- Accesibilidad e inclusión a través de la RA y RV

- Metodologías ágiles

Bibliografía Obligatoria

- Barroso-Osuna, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2022). Ampliando el universo virtual del alumnado universitario. Uso educativo de la realidad aumentada y aportaciones del Proyecto Rafodiun. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (23), 137–154. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.874>
- Boletín Oficial de la República Argentina (2023) “Recomendaciones para una Inteligencia Artificial Fiable”. Disposición 2/2023. Jefatura de Gabinete de Ministros. Subsecretaría de Tecnologías de la Información. <https://acortar.link/VEPCn9>
- Cabero Almenara, J., & Puentes Puente, Á. (2020). La Realidad Aumentada: tecnología emergente para la sociedad del aprendizaje. <https://idus.us.es/handle/11441/101465>
- Coicaud S. (2019). Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial, videojuegos, realidad extendida, robótica y plataformas. *Mediaciones tecnológicas para una enseñanza disruptiva. Novedades Educativas*.
- Ferrarelli, M. (2023). “¿Cómo abordar la inteligencia artificial en el aula?” Documento N° 17. Proyecto Las preguntas educativas: ¿qué sabemos de educación? Buenos Aires: CIAESA. Revisión: Axel Rivas y Carolina Semmoloni. <https://acortar.link/Dj8Q8F>
- Martín Gómez S (2020) Aplicación de las Metodologías Ágiles al proceso de enseñanza-aprendizaje universitario. *Revista d'Innovació Docent Universitària*: 2022: Núm. 12
- Romero Hinojoza, Ángel O., Castillo Jaramillo, M., & León Prieto, L. M. (2022). Metodologías ágiles como herramienta tecnopedagógica: ventajas y desventajas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 4296-4315. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2559
- Tamayo, J. L. R. (2019). Realidad extendida, interactividad y entornos inmersivos 3d: Revisión de la literatura y proyecciones. *Actas Icono* 14, 1(1), 396-415. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7276596>

Bibliografía Complementaria

- Mineduc. (2023). Inteligencia Artificial en el aula: Mineduc lanza guía para docentes sobre uso de ChatGPT. <https://acortar.link/x8BA9a>
- UNESCO. (2023) ChatGPT e inteligencia artificial en la educación superior: guía de inicio rápido. <https://acortar.link/4od38a>

Módulo 4: “Diseño de materiales didácticos digitales”

Objetivos

- Analizar la potencialidad del trabajo con materiales educativos digitales para el enriquecimiento de las prácticas de enseñanza y los aprendizajes.
- Indagar sobre las diferentes herramientas que ofrece la Web para la producción de materiales educativos digitales
- Construir criterios e indicadores para seleccionar, evaluar e intervenir materiales educativos digitales disponibles en la web.
- Producir materiales didácticos digitales.

Contenido

- Recursos digitales. Recursos educativos abiertos – Repositorios abiertos
- Licencias Creative Commons
- Gestión de herramientas digitales:
 - ✓ **Videos en las aulas:** El lenguaje audiovisual como forma de expresión para transmitir contenido significativo. Interacción con videos.
 - ✓ **Infografías:** Diseño y elaboración de folletos e infografías digitales. Imágenes y derechos de uso. Criterios de utilización. Actividades con infografías.
 - ✓ **Presentaciones visuales:** Pautas generales sobre las presentaciones visuales. Las tipografías, las imágenes y colores para formar parte de un buen diseño y mejorar la comunicación.
 - ✓ **Otros recursos:** características y posibilidades didáctico-pedagógicas.
 - ❖ Imágenes
 - ❖ Podcast
 - ❖ Organizadores gráficos.
 - ❖ Uso de mapas mentales y conceptuales.
 - ❖ Pizarras digitales
- Accesibilidad e inclusión de los materiales digitales
- Metodologías activas: Aula invertida - Gamificación: El juego como elemento cultural. Diversión y motivación. Diseño de una propuesta gamificada.
- Producción de materiales didácticos digitales

Bibliografía Obligatoria

- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Paba-Medina, M. C. & Alvarez-Melgarejo, M. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos. Universidad Industrial de Santander. Preprint. Hal. <https://hal.science/hal-02548860/>

- Area Moreira 2019 Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales. Recomendaciones de buenas prácticas para productores, profesorado y familias. Capítulos 1 y 2. <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2020-02/Manuel%20Area%20GU%C3%8DA%20PARA%20LA%20PRODUCCI%C3%93N%20Y%20USO%20DE%20MATERIALES%20DID%C3%81CTICO%20DIGITALES.pdf>
- Area Moreira M (2001) Usos y prácticas con medios y materiales en el contexto escolar: De la cultura impresa a la cultura digital Kikiriki. Cooperación educativa, ISSN 1133-0589, N° 61, 2001, págs. 39-44
- Bates A. W. (2022) en su libro Enseñar en la Era Digital. 3ra edición, en su capítulo 7.3 (<https://pressbooks.pub/teachinginadigitalagev3spanish/chapter/7-3-medios-o-tecnologia/>)
- Butcher N (2015) Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos. Para la Mancomunidad del Aprendizaje y la UNESCO. Capítulo 1 Los argumentos a favor de los Recursos Educativos Abiertos. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232986>
- Carpena Arias, J., & Esteve Mon, F. (2022). Aula invertida gamificada como estrategia pedagógica en la educación superior: Una revisión sistemática. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (80). <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.80.2435>
- Chiarani M (2023) Unidad 2: Recursos Educativos Abiertos. Distintos formatos de protección de la propiedad intelectual. MEED. AUSA
- Delgado L (2013) Curar contenido educativo. Educ.ar <https://www.educ.ar/recursos/119782/curar-contenidos-educativos>
- Domínguez Rodríguez, F. J., & Palomares Ruiz, A. (2020). El "aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje. *Contextos Educativos. Revista De Educación*, (26), 261–275. <https://doi.org/10.18172/con.4727>
- Educación 3.0. (s/f) Recursos Educativos Abiertos (REA) gratis para todos". <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/recursos-educativos-abiertos-rea-gratis-para-todos/>
- Marés L (2021) Recursos educativos abiertos: conceptos, herramientas y procesos para la producción de materiales digitales. Capítulo 1: Repositorios y recursos educativos abiertos. 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Educ.ar S.E., 2021. Libro digital, PDF <https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/46112>
- Odetti, Valeria (2013) 'Curaduría de contenidos: límite y posibilidades de la metáfora para pensar materiales didácticos hipermediales en la educación superior en línea ' Ponencia presentada en I Jornadas Nacionales y III de la UNC: experiencias e investigación en educación a distancia y tecnología

educativa. Trabajo disponible
en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/curaduria-contenidos-limite-posibilidades-metafora-para-pensar-materiale>.

- Orientaciones para la creación de materiales didácticos digitales accesibles. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
<https://intec.bue.edu.ar/course/view.php?id=1280>
- Orientaciones para la elaboración de material digital accesible.
<https://www.educ.ar/recursos/132556/orientaciones-para-la-elaboracion-de-material-digital-accesible>
- Santos-Hermosa, G., Ferrán-Ferrer, N., & Abadal, E. (2012). Recursos educativos abiertos: repositorios y uso. *Profesional De La información* *Professional*, 21(2), 136–145.
<https://doi.org/10.3145/epi.2012.mar.03>
<https://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/epi.2012.mar.03/17935>
- Viñas M. (2022) Nueva estrategia educativa en el nivel superior: la gamificación. *Letras*, (10), e230, artículos, 2022ISSN 2524-938X
<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/letras/article/view/7662/6789>

Bibliografía Complementaria

- Cepeda Romero, O., Gallardo Fernández, I. M. y Rodríguez Rodríguez, J. (2017). La evaluación de los materiales didácticos digitales. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16 (2), 79-95.
- Domínguez Pérez, C., Organista Sandoval, J. y López Ornelas, M. (2018). Diseño instruccional para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 10(2), 80-93.
- Inamorato dos Santos, A., Cobo, C. y Costa, C. (2018). COMPENDIO Recursos Educativos Abiertos: Casos de América Latina y Europa en la Educación Superior.
- Mendoza Pescador, F. (2017). Curaduría de contenidos o de Recursos Educativos. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 9 (18), 4.
- Moreno L, Martínez P, González Y (2014) Guía para elaborar Documentación Digital Accesible. Recomendaciones para Word, PowerPoint y Excel de Microsoft Office 2010, Tecnología y Sociedad Vol. 5, CENTAC 2014. En: <https://acortar.link/eUy0z>

Módulo 5: “El rol del Tutor y la Evaluación en la era digital”

Objetivos

- Comprender el rol docente tutorial y sus funciones en los procesos de evaluación.
- Comprender que es la evaluación, los distintos enfoques y que relación existe entre ella, la enseñanza y el aprendizaje.
- Conocer y explorar las diferentes herramientas que permitan evaluar en contextos híbridos y conocer sus ventajas y desventajas.
- Diseñar e implementar estrategias de evaluación mediadas por tecnologías digitales que promuevan el aprendizaje activo, la retroalimentación efectiva y la valoración integral de los estudiantes en contextos híbridos.
- Valorar la importancia de la retroalimentación a los estudiantes en función de las estrategias de evaluación implementadas.

Contenido

- Introducción al Rol tutorial. Competencias comunicativas, organizativas, pedagógicas y digitales. Configuraciones y estilos de la práctica tutorial. Funciones tutoriales: técnica, académica, organizativa, orientadora, social.
- El rol del tutor en el seguimiento y acompañamiento del estudiante.
- Estrategias tutoriales y posicionamiento del tutor. Diseño del plan tutorial. Tecnologías digitales para la tutoría virtual.
- Relación entre enseñar, aprender y evaluar. Concepciones acerca de la evaluación. Evaluar para aprender. Evaluación de competencias. Enfoques de la evaluación mediada con TIC.
- Tipos de evaluación. Principales funciones. Las insignias. La retroalimentación. Aprender del error.
- Evidencias de aprendizaje. Evaluación auténtica. Criterios de evaluación. Rúbricas. El diseño de rúbricas. Portafolio digital. Configuración de cuestionarios. Evaluación entre pares.
- Analíticas y evidencias de aprendizaje. Retroalimentación formativa y toma de decisiones.
- Metodologías activas: Aprendizaje cooperativo

Bibliografía Obligatoria

- Alvarado García, M. (2014). Retroalimentación en educación en línea: una estrategia para la construcción del conocimiento. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 17(2), 59-73. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331431248004.pdf>

- Anijovich, Rebeca y Cappelletti, Graciela (2019). *La evaluación como oportunidad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- Anijovich, Rebeca y otros. (2018). *La evaluación significativa*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- Anijovich, Rebeca y González, Carlos (2021). *Evaluar para aprender*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- Azorín Abellán, Cecilia Ma.. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles educativos*, 40(161), 181-194. Recuperado en 13 de febrero de 2024, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000300181&lng=es&tlng=es.
- Barberà E (2006) Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación. RED. Revista de Educación a Distancia. <http://www.um.es/ead/red/M6>
- Barletta, C.; Olaizola, E (2020) Seguimiento y acompañamiento a estudiantes en aulas virtuales. Dirección General de Educación a Distancia y Tecnologías - UNLP <https://www.youtube.com/watch?v=cFqNjt0zxnk>
- Bongiovanni, P. (2020). Evaluar con tecnología, en contextos inesperados. En García, J. y García cabezas, S. (comp.) *Las tecnologías en (y para) la educación*. Flacso Uruguay <https://publicaciones.flacso.edu.uy/index.php/edutic/article/view/7/8>
- Llorente Cejudo, M. del C. (2006). El tutor en E-learning: aspectos a tener en cuenta. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (20), a060. <https://doi.org/10.21556/edutec.2006.20.517>
- Monereo, Carles (2009). "La autenticidad de la evaluación" en Castelló M. (Coord). *La evaluación auténtica en enseñanza secundaria y universitaria*. Barcelona: Edebé, Innova universitat.
- Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Revista de educación a distancia. Disponible en <https://revistas.um.es/red/article/view/24721>
- Ponente Fallas, Ida (agosto, 2005). El uso de rúbricas para la evaluación en los cursos en línea. Trabajo presentado en: Conferencia Internacional de Educación a Distancia, San Juan Puerto Rico, agosto, 2005.
- Silva Quiroz, J. (2010). "El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje". *Innovación Educativa*, vol. 10, núm. 52, julio-septiembre, 2010, pp. 13-23. Instituto Politécnico Nacional Distrito Federal, México. <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf>

Bibliografía Complementaria

- Cano, E. (ed.) (2012). Aprobar o aprender. Estrategias de evaluación en la sociedad red. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. https://www.lmi-cat.net/sites/default/files/4_AprobaroAprender.pdf
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico Monterrey (2016). *Evaluación del desempeño en el modelo educativo basado en competencias*. EduTrends.
- Santos Guerra, Miguel Ángel (2017). *Evaluar con el corazón. De los ríos de las teorías al mar de la práctica*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.

Módulo 6: “Competencias pedagógicas orientadas a distintos campos de enseñanza. Taller de trabajo Final”

Objetivos

- Reflexionar sobre el uso y apropiación de herramientas digitales en un campo específico, desarrollando un espíritu crítico, y diseñando estrategias de intervención, desde una perspectiva educativa y comunicacional.
- Diseñar propuestas educativas digitales accesibles e innovadoras que atiendan a las necesidades del contexto particular de enseñanza.

Contenido

- Gestión de Recursos digitales para:
 - ✓ Ciencias exactas y naturales
 - ✓ Ciencias sociales y humanidades
 - ✓ Lenguas y lenguajes artísticos
 - ✓ Formación Integral
- Secuencias didácticas integradas
- Elaboración de un Trabajo Final Integrador: Diseño de una propuesta pedagógica relacionada al campo donde se desempeña el docente.

Bibliografía Obligatoria

- Bravo Lucas, E., Costillo Borrego E., Bravo Galán, J.L. y Borrachero Cortés, A.B. (2020). Emociones de los futuros maestros de educación infantil en las distintas áreas del currículo. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 24(1), 96-114. DOI: 10.30827/profesorado.v24i1.8846
- Dussel, I. Quevedo, L.A. “Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital” (Documento básico), IV Foro Latinoamericano de Educación. Educación y nuevas tecnologías. Los

desafíos tecnológicos ante el mundo digital, Buenos Aires, Fundación Santillana, 2010.

- Foglino A (2015) Desafíos y tensiones en la incorporación de TIC en las prácticas de enseñanza en la formación docente: La experiencia del dispositivo de desarrollo profesional, Secuencias didácticas con uso de TIC: diseño, implementación y análisis de prácticas. 1a ed - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Lion, Carina (2022). Clase Nro 4. Horizontes. Claves y llaves para comprender los aprendizajes contemporáneos. Actualización Académica en Educación y tecnologías digitales para el nivel primario. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Paños Castro, J. (2017). Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(3), 33–48. <https://doi.org/10.6018/reifop.20.3.272221>

Bibliografía Complementaria

- Burbules, N. y Callister, T. (2001). Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías. Barcelona: Granica.
- Sevilla H., Tarasow F., y Luna, M. (2017). Educar en la era digital. Guadalajara: Pandora

VI. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA EN SU CONJUNTO

Esta Actualización Académica se ha pensado y diseñado para fortalecer la formación de docentes de distintos niveles y modalidades en competencias pedagógicas y digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Al comienzo del cursado de esta propuesta, se realizará un “**taller de ambientación**” con los cursantes para introducirlos en la gestión de los entornos virtuales y las herramientas comunicacionales y de trabajo. A su vez, se presentará el **Marco europeo de competencias digitales (DIGCOMP)**, que luego será retomado en cada uno de los módulos, para que los cursantes puedan realizar una autoevaluación de sus competencias digitales.

Cada uno de los módulos presentados aborda saberes que son fundamentales para el desarrollo de competencias pedagógicas en la era digital y que permiten el desarrollo de las competencias digitales. A su vez, todos ellos, están atravesados por dos aspectos fundamentales en la educación de hoy: la **accesibilidad e inclusión educativa** y las **metodologías activas** como estrategias didácticas para

fortalecer las prácticas áulicas.

Por ello, se observa que, en cada módulo presentado, se trabaja la accesibilidad respecto al eje temático y una metodología activa en particular.

- 🌈 Con respecto a “**accesibilidad e inclusión**”, se considera que es un saber transversal y que debe desarrollarse a lo largo de todo el cursado de la actualización, por lo cual, cada módulo abordará estos contenidos en relación al eje que le compete.
- 🌈 En cuanto a las “**metodologías activas**”, el objetivo de esta planificación es que, al finalizar la actualización, el docente haya podido experimentar y aprender sobre estas metodologías, no solo desde el ámbito teórico, sino también desde la práctica.

El **Módulo 1** presenta una introducción al uso de las tecnologías digitales en educación, a los PLE y los nuevos escenarios comunicativos, como así también nuevos modelos educativos mediados por tecnologías.

El **Módulo 2** introduce los distintos escenarios digitales. Propone distintas plataformas para el diseño de aulas virtuales y las consideraciones para su diseño.

El **Módulo 3** es una introducción al uso de Realidad Aumentada, Realidad Virtual y la Inteligencia Artificial en las prácticas educativas.

El **Módulo 4** trabaja con el diseño de materiales educativos, su accesibilidad, los diferentes tipos de licencias, los REA y los repositorios educativos abiertos y las metodologías activas como gamificación y aula invertida.

El **Módulo 5** aborda el rol tutorial, la evaluación en entornos digitales, el uso de rúbricas, los tipos de evaluación y sus posibilidades.

El **Módulo 6** aborda la secuencia didáctica integrada en relación al área de conocimiento personal de cada docente atravesada por tecnologías digitales.

a. Obligaciones académicas de los estudiantes

El cursado de esta propuesta supone trabajo autónomo por parte de los cursantes, con instancias de trabajo colaborativo, en encuentros sincrónicos y trabajo asincrónico.

Las actividades obligatorias que se realizarán durante el cursado de esta actualización recorren una variedad de formatos y propósitos. Algunas se desarrollarán en varios módulos mientras que otras solo en algunos, dependiendo de los saberes a abordar.

- **Encuentros sincrónicos:** encuentro a través de una plataforma de videollamada (Microsoft Teams) donde docente/tutor y cursante se reúnen en un mismo tiempo y espacio virtual. Estos encuentros sincrónicos tendrán una

duración de entre 3 y 5 horas dependiendo el modulo que se este cursando. La frecuencia de estos encuentros será de entre 10 y 20 días.

Módulo 2: Clase 1 nos presentamos

Módulo 4: Clase 1, 4 y 6

- **Clase asincrónica:** este tipo de clase se desarrolla mediante los videos, material y recursos educativos proporcionados por el/la docente. Las actividades asincrónicas se presentarán en un aula virtual creada para cada uno de los módulos. El tiempo estimado de resolución de las actividades varia de modulo en modulo. La frecuencia de estas clases asincrónicas será semanal.

Módulo 2: Clase 2, 3, 4

Módulo 4: Clase 2, 3 y 5

- **Participación en Foros:** Los foros serán un lugar de intercambio tanto de experiencias y opiniones entre todos los integrantes del grupo. En ellos se podrán compartir preguntas, ideas y puntos de vista acerca de los temas planteados y de las diferentes actividades que se realicen dentro de cada módulo que los implemente. Estos foros se encuentran dentro del aula virtual de cada módulo, y su frecuencia dependerá de la planificación docente.

Módulo 2: Foro de presentación - Foro de consulta - Clase 1 – socialización de trabajo. Clase 4 – Espacio de dialogo para acordar formas de trabajo

Módulo 4: Clase 1 – foro de presentación.

- **Participación en wiki, documentos colaborativos:** es una herramienta de escritura conjunta que permite la construcción social de contenidos. Las wikis se encuentran dentro del aula virtual de cada módulo, y se utilizarán no más de dos wikis por módulo.

Módulo 2: Clase 2 – documento colaborativo. Clase 4 – wiki (glosario)

Módulo 4: Clase 2 – repositorio de sitios.

- **Resolución de cuestionarios/formularios:** estos cuestionarios se realizarán con dos propósitos principales: autoevaluación, para que el cursante sepa cuanto conoce realmente de algún tema y a modo de diagnóstico para el docente a cargo del módulo. Los formularios a utilizar podrán ser generados con distintas herramientas digitales en función de los objetivos del docente y se utilizarán no más de dos cuestionarios por módulo.

Módulo 4: Clase 1 - kahoot

- **Lectura de material bibliográfico:** en cada módulo habrá material de lectura obligatorio que los cursantes deberán leer y comprender, de forma individual, previo a los encuentros sincrónicos, para el desarrollo de los saberes de ese módulo y la resolución de las actividades propuestas. La frecuencia de lectura

será semanal.

Módulo 2: Clases 1, 2, 3, 4, y 5

Módulo 4: Clases 1, 2, 3, 4, 5, y 6

- **Acceso a material audiovisual:** en cada módulo se presentarán *videos, podcast, presentaciones, páginas web, infografías*, entre otros para el desarrollo de los saberes. Estos recursos se presentarán semanalmente, en cada una de las clases asincrónicas en el aula virtual.

Módulo 2: Clases 1, 2, 3, 4, y 5

Módulo 4: Clases 2, 3, y 5

- **Creación de recursos audiovisuales:** Luego del desarrollo de los temas, los cursantes deberán realizar *infografías, videos, podcasts, presentaciones, mapas mentales, glosarios, páginas web, actividades gamificadas*, entre otros para dar cuenta de la integración de los saberes. Esta elaboración de recursos tendrá una frecuencia semanal y estos se compartirán a través del aula virtual.

Módulo 2: Clase 1 – creación de mapa conceptual.

Módulo 4: Clase 5 – actividad obligatoria

- **Trabajo colaborativo e individual:** En cada módulo existirán instancias de trabajo colaborativo y otras de trabajo individual. Estas instancias de trabajo tendrán una frecuencia semanal y se darán en forma asincrónica y sincrónica.

Módulo 2: Clase 1 – trabajo grupal, Clase 2, 3, 4, 5 – trabajo individual

Módulo 4: Clases 1 y 4 - trabajo grupal. Clase 2, 3, y 5 – trabajo individual

- **Exploración de recursos de la web:** esta actividad consiste en explorar sitios web para búsqueda de información, de recursos, para conocer sobre la veracidad de la información, las licencias de derechos de autor, etc. Estas instancias de trabajo tendrán una frecuencia semanal y se darán en forma asincrónica y sincrónica.

Módulo 4: Clase 2 – Actividad 2

- **Socialización de experiencias y trabajos:** en los encuentros sincrónicos de cierre de cada módulo los cursantes realizarán una presentación del trabajo realizado, de las competencias desarrolladas, como una instancia de metacognición de lo aprendido. La frecuencia de esta socialización será de entre 10 y 20 días.

Módulo 2: Clase 1 – socialización a través de foro. Clase 5- socialización del EVEA

Módulo 4: Clase 6

- **Realización de secuencias didácticas:** los cursantes deberán elaborar secuencias didácticas que integren los saberes trabajados durante el módulo. Esta instancia de trabajo se desarrollará al finalizar cada módulo. Se desarrollará de forma asincrónica.

Módulo 2: Clase 3

Módulo 4: Clase 5 – actividad obligatoria

b. Obligaciones académicas de cada figura del equipo docente:

MÓDULO	TIPOS DE FUNCIONES	ASIGNACIÓN HORARIA MODO DE CUMPLIMIENTO	FORMA DE REGISTRO DE SUS ACTIVIDADES	MÁXIMO DE ESTUDIANTES
Docente contenidista	• Elaboración de materiales didácticos • Diseño del Entorno virtual • Diseño y desarrollo de las actividades de enseñanza. • Evaluación final de cada módulo	35hs reloj (7hs semanales) Presencial sincrónico Trabajo asincrónico	• Aula Virtual • Registro digital de tareas realizadas • Videoconferencias	50 estudiant.
Tutor	• Desarrollo de algunas actividades de enseñanza, • Tutorías y acompañamiento de la trayectoria académica de los cursantes. • Consultas de cursantes • Evaluación de actividades parciales	25hs reloj (5hs semanales) Presencial sincrónico Trabajo asincrónico	• Aula Virtual • Registro digital de tareas realizadas • videoconferencias	

Coordinador	• Seguimiento de la trayectoria académica de los cursantes • Organización de los tiempos, recursos, otros • Mediación entre docentes y cursantes • Mediador entre lo académico y administrativo de la actualización.	12hs reloj mensuales Trabajo asincrónico	• Aula Virtual • Registro digital de tareas realizadas • Reuniones periódicas con la Jefa de FC	
ATP	• Soporte técnico de la plataforma virtual • Asesoramiento técnico a docentes y estudiantes	10hs reloj mensuales Trabajo asincrónico	 Registro digital de tareas realizadas. Reuniones periódicas con la Jefa de FC y coordinador de la Actualización.	
SEDE: IES 9-011 sito en calle J.A. Maza 750 de San Rafael, Mza.				

d.- Entorno virtual de aprendizaje:

Debido a las posibilidades que ofrecen entornos como Microsoft Temas y E-ducative (que son dos entornos que permiten e-learning con los que cuenta la institución) y teniendo en cuenta que ambos contribuyen a la experiencia de aprendizaje a través del uso de distintas herramientas; es que se ha decidido utilizar estos dos entornos para llevar adelante el desarrollo de la actualización.

El **entorno principal de comunicación e interacción** será **Microsoft teams** ya que ofrece una suite completa que incluye chat, videoconferencias, almacenamiento en la nube y colaboración en tiempo real. Esto facilita la comunicación fluida entre profesores y estudiantes, así como la colaboración en proyectos y tareas. También

ofrece un calendario muy útil a la hora de organizar las tareas, encuentros y trabajos. A partir de él, el cursante interactuará con docentes y colegas para el desarrollo de las actividades propuestas en la actualización. En este mismo entorno se encontrarán los enlaces a los módulos en la plataforma E-ducative.

Para el **desarrollo de tareas asincrónicas, presentación de materiales, trabajo en foros, wikis, etc.**, se ha decidido trabajar en la **plataforma E-ducative** ya que ofrece herramientas que permiten una mejor organización de los materiales en formato de clases o módulos, con posibilidad de insertar variados recursos en el desarrollo de estos. Por ello, el desarrollo de cada módulo, con las clases asincrónicas y las actividades a realizar en cada una, será presentado en un aula de E-ducative.

La combinación de Microsoft Teams y E-ducative aprovecha las fortalezas de ambas plataformas, ofreciendo un entorno virtual completo que abarca desde la comunicación y colaboración hasta la creación de contenido educativo y la evaluación. La variedad de herramientas en ambos entornos permite adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, ofreciendo opciones para la presentación de contenidos, la participación activa y la evaluación personalizada.

- **Entorno virtual:** Microsoft Teams – Plataforma E-ducative
- **Plataforma de videollamada:** Microsoft Teams
- **Herramientas y secciones activadas en el campus para funciones pedagógicas y administrativas:**

Se generará un equipo de Teams que tendrá 3 canales:

- ✓ **Dudas y consultas:** en esta canal se presentarán las dudas y consultas que surjan a lo largo del cursado.
- ✓ **Recreo:** este canal es para compartir experiencias, para distenderse y conocerse.
- ✓ **General:** este canal es en donde se comunicará todo lo relacionado a la Actualización. Este canal general cuenta con las siguientes secciones/pestañas:
 - **Publicaciones:** Este espacio es para comunicación entre docentes y cursantes, para publicar avisos, noticias.

- **Archivos:** en esta pestaña se encontrarán archivos y los videos de los encuentros sincrónicos.
- **Página principal:** en esta pestaña se encontrará la presentación de la actualización, los objetivos, la estructura curricular, el régimen de correlatividades y la metodología de trabajo con los entornos virtuales.
- **Block de Notas de clase:** este espacio es para registro de notas de cada cursante en caso de que lo necesite, o para trabajo colaborativo
- **Trabajo en clase:** en esta pestaña el cursante encontrará una descripción de cada uno de los módulos.
- **Notas:** en esta pestaña el cursante podrá observar sus calificaciones.

Las aulas virtuales de la **plataforma E-ducativa** se irán habilitando a medida que el cursante vaya realizando los distintos módulos. Cada módulo tendrá habilitada estas secciones:

- ✓ **Presentación**
- ✓ **Clases**
- ✓ **Calificaciones**
- ✓ **Archivos**
- ✓ **Foros**
- ✓ **Wikis**

Para ingresar al **equipo de teams**, se debe contar con una cuenta institucional.

- Nombre de usuario: **propuestaead@iesdelatuel.edu.ar**
- Clave de acceso: **EAD-9011**

Para ingresar a la **plataforma E-ducativa**, se deben utilizar estos usuarios y contraseñas

Plataforma: <https://ies9011-infd.mendoza.edu.ar/aula/acceso.cgi>

Rol docente:

- Nombre de usuario: **ead_9011**
- Clave de acceso: **EaD.2024**

Rol estudiante:

- Nombre de usuario: **ead_9011_estudiante**

Clave de acceso: **EaD.2024**

VII. Dispositivo previsto para el monitoreo y la evaluación de la propuesta y presentación de sus resultados

El presente proyecto se evaluará de manera continua durante el cursado de la actualización y de manera cualitativa y cuantitativa en el momento de finalizar su implementación.

De forma continua se realizará una valoración sobre su eficacia mediante el control de asistencia de los inscriptos y permanencia durante el cursado. Asimismo, al finalizar el cursado de la propuesta, se evaluará cualitativamente por medio de encuestas y rúbricas que los estudiantes deberán completar; mientras que, cuantitativamente, se cotejará la cantidad de ingresantes con el número de egresados del postítulo.

VIII. EQUIPO DIRECTIVO Y DOCENTE**8.1. Cuerpo académico:**

La EAD supone un modelo de gestión institucional diferente al de la gestión de las instituciones de carácter presencial. La singularidad del modelo de gestión reside en la organización y desarrollo de un dispositivo integral en el que se establecen las relaciones entre los actores participantes y las formas de comunicación que son imprescindibles para implementar el proyecto.

La gestión institucional para proyectos a distancia se sustenta en componentes específicos, entre los cuales se destacan el Responsable de la propuesta y el responsable de sede

Perfiles Docentes.

Cuadro 1:

Figura	Perfil docente requerido	Carga horaria estipulada
Coordinador de carrera	• Título Docente • Formación posterior en relación a educación a distancia	12 hs mensuales
Docente Contenidista	• Estrictamente concurrente: Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. • Supletoriamente concurrente: Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.	35 hs mensuales
Docente Tutor	• Estrictamente concurrente: Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. • Supletoriamente concurrente: Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales,	25 hs mensuales

	escenarios digitales, educación a distancia.	
ATP	• Técnico Superior en Análisis de Sistemas. Prof. de Informática o título relacionado • Conocimiento de las herramientas de Microsoft 365 y plataforma E-educativa	10hs mensuales

Cuadro 2

Módulo	Perfil docente requerido	Carga horaria docente estipulada	Figura
Taller de ambientación	Técnico o profesor con formación en herramientas Microsoft 365 y E-educativa	10 horas reloj	Docente tutor
Módulo 1	Estrictamente concurrente: Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. Supletoriamente concurrente: Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.	30 horas reloj	Docente contenidista
	Estrictamente concurrente: Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con	25 horas reloj	Tutor

	formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. Supletoriamente concurrente: Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.		
Módulo 2	Estrictamente concurrente: Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. Supletoriamente concurrente: Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.	30 horas reloj	Docente contenidista
	Estrictamente concurrente: Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. Supletoriamente concurrente: Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.	25 horas reloj	Tutor

	a distancia.		
Módulo 3	<i>Estrictamente concurrente:</i> Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. <i>Supletoriamente concurrente:</i> Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.	30 horas reloj	Docente contenidista
	<i>Estrictamente concurrente:</i> Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. <i>Supletoriamente concurrente:</i> Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.	25 horas reloj	Tutor
Módulo 4	<i>Estrictamente concurrente:</i> Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. <i>Supletoriamente</i>	30 horas reloj	Docente contenidista

	concurrente: Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.		
	Estrictamente concurrente: Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. Supletoriamente concurrente: Profesor en otras áreas con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.	25 horas reloj	Tutor
Módulo 5	Estrictamente concurrente: Profesor o licenciado en ciencias de la educación con formación en evaluación y las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. Supletoriamente concurrente: Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.	30 horas reloj	Docente contenidista
	Estrictamente concurrente: Profesor o licenciado en ciencias de la educación con	25 horas reloj	Tutor

	formación en evaluación y las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. Supletoriamente concurrente: Profesor en informática, profesor en tecnologías o en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.		
Módulo 6	Estrictamente concurrente: Profesor del área de las ciencias naturales, Profesor en el área de las Lenguas, Profesor del área de las ciencias sociales y profesor en informática o tecnologías educativas, Formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia. Supletoriamente concurrente: Profesor en informática, o profesor en tecnologías, o profesor en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia.	40 horas reloj	Docente contenidista
	Profesor en informática, o profesor en tecnologías, o profesor en ciencias de la computación con formación posterior en relación a las	30 horas reloj	Tutor

	tecnologías digitales, escenarios digitales, educación a distancia		
--	--	--	--

IX. REGLAMENTO ACADÉMICO

a. DESTINATARIOS Y REQUISITOS DE ADMISIÓN

Perfil de los destinatarios

Egresados de Institutos de Formación Docente de Nivel Superior y Universidades de la República Argentina que les otorgue título habilitante para enseñar en niveles inicial, primario, secundario y superior.

b. Requisitos de admisión de los estudiantes

Título Docente de Nivel Superior o Universitario.

Información sobre acompañamiento del ingreso

Una vez realizada la inscripción, se procederá a una reunión con los inscriptos para acordar pautas de trabajo, cuestiones administrativas, cronogramas, etc. Luego se dará comienzo al taller de ambientación, en donde se procederá a gestionar la cuenta institucional, y se trabajará sobre algunas herramientas de Microsoft 365 esenciales para el cursado de la actualización como Microsoft teams, Outlook, one drive, entre otras: También se presentará la plataforma E-ducative y se trabajará sobre el funcionamiento de esta, la gestión de usuario y contraseña, etc.

Por último, se trabajará con una autoevaluación de competencias digitales de cada docente ingresante según el marco europeo de competencias digitales: DIGCOMP

Del gasto estimado (para el estudiante) de la propuesta en su totalidad

El gasto estimado para el estudiante estará determinado por los recursos con los que cuente.

Para el cursado de la actualización cada estudiante necesitará:

- conexión de internet
- dispositivos digitales: computadora - celular

A su vez, la actualización tiene un costo mensual o total que lo establece el CD de la institución al momento de comenzar y que se actualiza según los índices de inflación mensual/anual. No se pide pago de matriculación o inscripción.

e. Régimen de Evaluación de Aprendizajes

Evaluación de los distintos módulos

Cada módulo tendrá instancias de evaluación parcial y una instancia de evaluación final.

Las instancias parciales, corresponden a tareas que los cursantes deberán realizar luego de la lectura y análisis del material bibliográfico y las clases presentadas. Estas actividades parciales tienen como objetivo la puesta en práctica de los contenidos presentados.

Se presentarán actividades parciales obligatorias por módulo y una producción final. El trabajo final de cada módulo consistirá en todos los casos en una propuesta pedagógica que de cuenta de la apropiación e integración de los saberes desarrollados y su aplicación áulica.

Estas instancias evaluativas tendrán instancias de recuperación en caso de que algún cursante no pueda cumplir con el desarrollo de ellas en tiempo y forma.

A continuación, se desarrollan las instancias evaluativas parciales y finales de los módulos 1, 2, 3, 4, 5 y 6

MÓDULOS	FRECUENCIA	MODALIDADES
Módulo 1	semanal	Los cursantes tendrán dos actividades obligatorias que deberán realizar y aprobar. Estas actividades consisten en la participación en foros de debate, elaboración de organizadores gráficos, uso de diferentes recursos educativos digitales, creación de recursos adecuados al saber a enseñar, etc. Como acreditación final del módulo se solicitará el diseño de una propuesta educativa que integre los saberes desarrollados en el módulo. Para la resolución de esta propuesta los cursantes contarán con un plazo mayor de tiempo (dos semanas) La forma de comunicación con los estudiantes será mediante Foro de Dudas y consultas, chat o por videollamada en Microsoft Teams.

Módulo 2	semanal	Los cursantes tendrán cuatro actividades obligatorias que deberán realizar y aprobar. Estas actividades consisten en la participación en foros de debate, resolución de cuestionarios, planificación de una secuencia didáctica, creación de recursos adecuados al saber a enseñar, etc. Como acreditación final del módulo se solicitará el diseño de una propuesta educativa que integre los saberes desarrollados en el módulo. Para la resolución de esta propuesta los cursantes contarán con un plazo mayor de tiempo (dos semanas) La forma de comunicación con los estudiantes será mediante Foro de Dudas y consultas, chat o por videollamada en Microsoft Teams.
Módulo 3	semanal	Los cursantes tendrán dos actividades obligatorias que deberán realizar y aprobar. Estas actividades consisten en la participación en foros de debate, búsqueda de recursos en la web, creación de elementos con RA y/o RV, uso de la IA, etc. Como acreditación final del módulo se solicitará el diseño de una propuesta educativa que integre los saberes desarrollados en el módulo. Para la resolución de esta propuesta los cursantes contarán con un plazo mayor de tiempo (dos semanas) La forma de comunicación con los estudiantes será mediante Foro de Dudas y consultas, chat o por videollamada en Microsoft Teams.
Módulo 4	semanal	Los cursantes tendrán dos actividades obligatorias que deberán realizar y aprobar. Estas actividades consisten en la elaboración de organizadores gráficos, análisis de recursos, colaboración en la creación de un glosario, uso de diferentes recursos educativos digitales, creación de recurso gamificado, etc. Como acreditación final del módulo se solicitará el diseño de una propuesta educativa que integre los saberes desarrollados en el módulo. Para la resolución de esta

		propuesta los cursantes contarán con un plazo mayor de tiempo (dos semanas) La forma de comunicación con los estudiantes será mediante Foro de Dudas y consultas, chat o por videollamada en Microsoft Teams.
Módulo 5	semanal	Los cursantes tendrán dos actividades obligatorias que deberán realizar y aprobar. Estas actividades consisten en la participación en foros de debate, elaboración de organizadores gráficos, uso de diferentes recursos educativos digitales, análisis de casos, creación de recursos digitales, etc. Como acreditación final del módulo se solicitará el diseño de una propuesta educativa que integre los saberes desarrollados en el módulo. Para la resolución de esta propuesta los cursantes contarán con un plazo mayor de tiempo (dos semanas) La forma de comunicación con los estudiantes será mediante Foro de Dudas y consultas, chat o por videollamada en Microsoft Teams.

Para acreditar cada módulo, el cursante deberá cumplimentar las siguientes actividades:

- Entrega y aprobación de las actividades obligatorias del módulo.
- Asistencia del 75% los encuentros sincrónicos.
- Entrega y aprobación del Trabajo Final del Módulo.

El trabajo final se socializará en un encuentro sincrónico al finalizar el cursado del módulo.

En cada instancia de evaluación se utilizará una rúbrica de evaluación. El cursante recibirá por cada producción individual o grupal la devolución de la actividad y la retroalimentación. En caso de no aprobar alguna instancia deberá considerar lo explicitado en la retroalimentación para realizar los ajustes correspondientes y volver a entregarlo en los tiempos pautados por los docentes y tutores de ese módulo.

Instancias de recuperación:

- Si el estudiante no aprueba las actividades obligatorias de cada clase, tendrá que corregirlas con la retroalimentación realizada en la rúbrica de evaluación y volver a entregarlas en el tiempo pautado por los tutores.
- Si el estudiante no presenta en tiempo y forma las tareas solicitadas se realizará una instancia de recuperación, posterior a la finalización del módulo.
- Si el estudiante no puede asistir al encuentro sincrónico final por una causa justificada, se reprogramará esta fecha.
- Si existe alguna causa que exceda las contemplaciones anteriores, serán tratadas y resueltas por el coordinador del postítulo y equipo docente del módulo.

Evaluación del trabajo final

Módulo 6	mensual	Los cursantes tendrán una única instancia de evaluación que consiste en el trabajo final de la actualización académica. Debido a la complejidad de este trabajo y al tiempo que insume, no se pedirán evaluaciones parciales, sino que los cursantes deberán mostrar al menos dos avances del trabajo final en instancias de encuentros sincrónicos.
-----------------	---------	--

El trabajo final individual de acreditación de la Actualización será una secuencia didáctica integrada en la que se ponga en evidencia la apropiación de los saberes desarrollados en los distintos módulos. El trabajo final individual será evaluado por el Comité Académico institucional conformado por los docentes y tutores a cargo de cada módulo, el coordinador de la actualización y el jefe de Formación Continua.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL TRABAJO FINAL

-  Presentación de los avances de la producción final.
-  Integración del saber disciplinar, saber pedagógico y tecnologías digitales en la planificación de la secuencia didáctica.
-  Organización y planificación de la secuencia didáctica.
-  Aspectos textuales de la presentación escrita.
-  Presentación conforme a las pautas y plazos otorgados.

DISPOSITIVO DE EVALUACIÓN PARA EL TRABAJO FINAL

RUBRICA DE EVALUACION DEL TRABAJO FONAL INTEGRADOR					
CRITERIOS		Puntaje total sobre 10/diez			
Presentación de avances de la propuesta		2 puntos			
Presentación en tiempo y forma de la secuencia didáctica		1 punto			
Organización de la secuencia didáctica		7 puntos			
		SUPERIOR 7-6	ALTO 5-4	BASICO 3-2	BAJO 1-0
ORGANIZACIÓN DE LA SECUENCIA	Introducción	La introducción de la secuencia es muy clara Plantea el tema principal y anticipa la estructura del trabajo.	La introducción es clara. Plantea el tema principal y anticipa la estructura del trabajo.	La introducción plantea el tema principal, pero no anticipa la estructura del trabajo.	No hay una introducción clara del tema principal ni se anticipa la estructura del trabajo.
	Objetivos	Son muy claros. Permiten saber con precisión qué aprendizajes se pretenden de los estudiantes, por qué y para qué del mismo.	Son claros. Permiten saber qué aprendizajes se pretenden de los estudiantes con el trabajo realizado.	Se consignan objetivos que brindan cierta información, pero no permiten saber claramente qué aprendizajes se pretenden	Se establecen de alguna manera objetivos, pero son confusos y no brindan información sobre los aprendizajes que se pretende lograr.
	Cantidad y calidad de información	Todos los temas se abordan en forma relevante. La información es de calidad y se vincula en forma pertinente	La mayor parte de los temas se abordaban. La información se vincula de modo apropiado.	Se aborda información acerca de los ejes centrales estudiados. La información presenta ciertos niveles de	La cantidad y calidad de la información no es suficiente. No se presentan con claridad los ejes centrales.

		y significativa.		vinculación	
	Secuencia y organización de la información	La información está organizada de una manera muy clara. Los temas específicos se presentan en forma atractiva y con una secuencia lógica, lo cual mantiene el interés.	La mayor parte de la información está organizada de una manera clara. Los temas específicos se presentan con cierto atractivo y con una secuencia lógica, lo cual mantiene bastante el interés.	Alguna información está bien organizada. Pero hay temas específicos que no se presentan en forma atractiva ni con una secuencia lógica, lo cual distrae.	La información no está organizada de una manera clara. Muchos de los temas específicos no se presentan con un orden lógico o esperado. Hay poco sentido de la organización.
	Actividades de aprendizaje	Se presentan en forma sumamente clara e interesante actividades para el aprendizaje y la comprensión, a partir de una apropiación significativa de los recursos tecnológicos. Se inducen de forma muy apropiada conclusiones y reflexiones finales fundamentadas, Se aborda una de las metodologías activas desarrolladas durante el cursado de los módulos.	Se presentan en forma clara e interesante actividades para el aprendizaje a partir de los recursos tecnológicos. Se inducen de forma apropiada reflexiones finales. Se aborda una de las metodologías activas desarrolladas durante el cursado de los módulos.	Hay algunas actividades de aprendizaje interesantes. No hay claridad respecto a las conclusiones Finales Se aborda una de las metodologías activas desarrolladas durante el cursado de los módulos.	No se presentan actividades interesantes de aprendizaje. No se promueven conclusiones ni Reflexiones finales. No se aborda una de las metodologías activas desarrolladas durante el cursado de los módulos.

	Recursos multimedia, tecnologías digitales	Se incorporan de modo adecuado y relevante diversos recursos multimedia. Incluyen elementos visuales tales como gráficos, tablas, imágenes, videos, aplicaciones, audios, etc. Los recursos son muy apropiados al contenido y de alta calidad.	Se incorporan de modo adecuado en recursos multimedia. Incluyen elementos visuales diversos. Los recursos son apropiados al contenido.	Los recursos son pobres y no suman demasiado. Se han seleccionado al azar y no son muy apropiados al contenido.	No se incorporan recursos multimedia de forma apropiada.
	Creatividad	La selección de recursos y actividades de aprendizaje, las tecnologías empleadas y la organización de la secuencia son altamente originales y creativos.	La selección de recursos y actividades de aprendizaje, las tecnologías empleadas y la organización de la secuencia son originales y creativos.	Algunas de las actividades de aprendizaje, de recursos y tecnologías y la organización de la presentación son creativos.	No hay originalidad ni creatividad en la selección de actividades de aprendizaje, en los recursos tecnológicos empleados y en la organización de la secuencia
	Gestión del tiempo	Organiza muy bien y de forma organizada el tiempo en que transcurre la secuencia	Organiza bastante bien el tiempo	Administra con algunas dificultades el tiempo para la secuencia	No organiza bien el tiempo para el desarrollo de la secuencia..
	Aspectos textuales y Fuentes citadas	Todas las fuentes de información, textuales y	La mayoría de las fuentes de información, textuales y gráficas, están	Varias de las fuentes de información, textuales y gráficas, no están	No se documentan las fuentes de información ni se presentan en el formato adecuado.

		gráficas, están debidamente documentadas y en el formato adecuado.	documentadas. Algunas no presentan el formato adecuado.	documentadas, y no se presentan en el formato adecuado.	
--	--	--	---	---	--

Escala de calificación para la evaluación de los Módulos: **escala numérica del 1 al 10, La nota requerida para la aprobación será de 6 (seis).** Se desarrollarán instancias de recuperación en caso de ser necesario.

Escala de calificación para la evaluación del trabajo final: **escala numérica del 1 al 10. La nota requerida para la aprobación será de 6 (seis).** Se otorgará una instancia de recuperación para la presentación del trabajo final luego de la fecha de cierre de la primera presentación con fecha a acordar con las autoridades del Comité académico.

f. Dispositivo específico para el desarrollo de las Prácticas Profesionalizantes:

No corresponde la presente propuesta no incluye trayectos de práctica.

X. SEDE

SEDE CENTRAL

- **J. A. Maza 750**
- Localidad: **San Rafael**
- Provincia: **Mendoza**
- Código Postal: **5600**
- N° de CUE: **5000466**
- Dirección web: **<https://ies9011-mza.infed.edu.ar>**
- Teléfonos: **0260 -4425223**
- Correo electrónico: **info@iesdelatuel.edu.ar**
- Horario de atención: **8:00 a 12:30 y 14:00 a 22:00**
- Actividad específica de las sedes (administrativa, académica). **única sede sita en Maza 750. San Rafael. Mendoza.**