

POSADAS, 08 JUL 2025

**VISTO:** El Expediente **FAYD\_EXP-S01:000450/2025**, por el cual la Facultad de Arte y Diseño remite para su tratamiento la solicitud de **CREACIÓN** de la carrera Licenciatura en Tecnología Educativa y Mediación Digital - Ciclo de Complementación Curricular, y;

**CONSIDERANDO:**

**QUE**, la creación del Ciclo de Complementación Curricular Licenciatura en Tecnología Educativa y Mediación Digital, surge como respuesta a nuevas demandas formativas emergentes, tanto a nivel local como nacional e internacional, en el marco de los procesos de digitalización, transformación educativa y expansión de la cultura tecnológica.

**QUE**, el Consejo Directivo de la Facultad de Arte y Diseño, mediante Resolución N° 090/2025, ha resuelto aprobar la creación de la carrera Licenciatura en Tecnología Educativa y Mediación Digital - Ciclo de Complementación Curricular.

**QUE**, la Secretaría General Académica expresa que el mismo reúne los requerimientos generales establecidos en las normativas vigentes y en los criterios definidos institucionalmente.

**QUE**, es necesaria su aprobación por la máxima autoridad de esta Universidad Nacional, para su posterior elevación a la Secretaría de Educación de la Nación a fin de solicitar el reconocimiento oficial y la asignación de validez nacional del título.

**QUE**, analizado el Asunto en la Comisión de Enseñanza, la misma se expidió sobre el tema mediante Despacho N° 039/2025, sugiriendo: "...APROBAR el Plan de Estudios de la Carrera **LICENCIATURA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y MEDIACIÓN DIGITAL**, Ciclo de Complementación Curricular, en modalidad a distancia de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Misiones".

**QUE**, el tema fue tratado por el Alto Cuerpo en su 3ª Sesión Ordinaria/25, efectuada el día 4 de junio de 2025 y aprobado por unanimidad de los Consejeros participantes.

Por ello:

**EL CONSEJO SUPERIOR DE LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES  
RESUELVE:**

**ARTÍCULO 1º: APROBAR** el Plan de Estudio correspondiente al **Ciclo de Complementación Curricular - Licenciatura en Tecnología Educativa y Mediación Digital** de la Facultad de Arte y Diseño, de la Universidad Nacional de Misiones, conforme al anexo de la presente Resolución.

**ARTÍCULO 2º: REGISTRAR**, Comunicar, Notificar y Cumplido. **ARCHIVAR.-**

**RESOLUCIÓN CS N° 096/25**

  
Ing. Ftal. Daniel S. VIDELA  
Secretario Consejo Superior  
Universidad Nacional de Misiones

  
Ing. Sergio E. KATOGUI  
a/c Presidencia Consejo Superior  
Universidad Nacional de Misiones

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

### Plan de Estudios

#### Licenciatura en Tecnología Educativa y Mediación Digital

#### Ciclo de Complementación Curricular

#### DATOS GENERALES:

**DENOMINACIÓN DE LA CARRERA:** Licenciatura en Tecnología Educativa y Mediación Digital

**TÍTULO:** Licenciado/a en Tecnología Educativa y Mediación Digital

**UNIDAD ACADÉMICA:** Facultad de Arte y Diseño - UNaM

**LOCALIZACIÓN DE LA PROPUESTA:** CPRES NEA.

**NIVEL:** Carrera de Grado universitario

**DURACIÓN:** 1,5 años (1.630 horas reloj)

**CICLO:** De Complementación Curricular

**CARÁCTER:** Permanente

**MODALIDAD:** a Distancia

#### Condiciones de ingreso:

Poseer Título de Nivel Superior (universitario o no universitario) de Profesor/a expedido por instituciones que cuenten con resolución de validez nacional y otorgado en función de planes de estudios que acrediten un mínimo de 2100 (Dos mil cien) horas y 4 (cuatro) años de duración en ese ciclo de formación docente y en el marco de la Ley de Educación Superior.

#### Instrumentación de la admisión

La admisión estará a cargo del Comité Académico que se conformará a través de una Comisión Ad Hoc, que evaluará la pertinencia de los títulos presentados y en caso de ser necesario, podrá solicitar una prueba de admisión y/o convocar a consultores externos.

#### Requisitos de Ingreso

Una vez admitido a la carrera, el o la aspirante deberá presentar:

- 4 fotos 4x4
- DNI
- Partida de nacimiento

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

- Título de Nivel Medio
- Título de Nivel Superior de Profesor/a
- Formulario de Preinscripción generado por SIU Guaraní

### CONTEXTUALIZACIÓN

La Licenciatura en Tecnología Educativa y Mediación Digital surge en el seno de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Misiones, con sede en la ciudad de Oberá, una unidad académica situada estratégicamente en la zona centro de la provincia, a pocos kilómetros de los ríos Paraná y Uruguay, en un territorio caracterizado por su riqueza cultural, su diversidad socioterritorial y su dinamismo transfronterizo.

Esta nueva carrera de grado se proyecta como una continuidad académica y un desarrollo específico en el campo de la educación y la tecnología, tomando como base la trayectoria institucional del Profesorado Universitario en Tecnología, carrera con más de dos décadas de vigencia, reconocida a nivel provincial y nacional por su carácter pionero en la formación de docentes para el espacio curricular de Tecnología.

La creación de esta licenciatura responde a nuevas demandas formativas emergentes, tanto a nivel local como nacional e internacional, en el marco de los procesos de digitalización, transformación educativa y expansión de la cultura tecnológica. A partir de la consolidación del campo de la Educación Tecnológica en la región y del crecimiento sostenido del cuerpo docente y egresados del Profesorado, se reconoce la necesidad de contar con una oferta formativa de grado orientada a la profesionalización en el diseño, implementación y evaluación de propuestas educativas mediadas por tecnologías digitales, en diálogo con las agendas contemporáneas de inclusión digital, innovación pedagógica y accesibilidad.

En efecto, el escenario educativo actual plantea desafíos vinculados a la integración significativa de tecnologías emergentes —como inteligencia artificial, blockchain, realidad aumentada y virtual, análisis de datos educativos e Internet de las Cosas— que requieren de profesionales con formación específica, mirada crítica e intervención situada, capaces de articular saberes pedagógicos, tecnológicos y comunicacionales para transformar las prácticas educativas en diversos contextos institucionales.

La Licenciatura en Tecnología Educativa y Mediación Digital se configura, así como un proyecto académico estratégico, que capitaliza la experiencia acumulada por la Facultad de Arte y Diseño en la formación de educadores en el campo de la tecnología, y la proyecta hacia un nuevo horizonte de mediación digital, innovación educativa y desarrollo territorial. En su propuesta formativa confluyen múltiples campos disciplinares y enfoques pedagógicos contemporáneos, articulando saberes provenientes de la psicopedagogía, la neurociencia cognitiva, el diseño de experiencias de aprendizaje, la producción de contenidos multimedia y la evaluación basada en datos.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

La carrera está dirigida tanto a profesionales del ámbito educativo que deseen profundizar su formación en mediaciones tecnológicas aplicadas a la educación, con un enfoque ético, inclusivo y centrado en las potencialidades del entorno digital para garantizar el derecho a la educación.

En este sentido, la Licenciatura constituye una respuesta académica e institucional a las transformaciones estructurales del sistema educativo, y se alinea con los procesos de actualización curricular, expansión de la educación superior y fortalecimiento de la formación profesional en la región. La inclusión del Taller de Trabajo Final Integrador permite, además, recuperar y proyectar experiencias situadas, promoviendo una mirada reflexiva, crítica y comprometida con las necesidades del territorio.

### ANTECEDENTES

En el ámbito de la Secretaría de Investigación APOAVA[1] de la FAyD, se han desarrollado un significativo número de investigaciones realizadas por docentes de distintas carreras de la facultad, que contribuyen a la construcción de conocimientos en este campo. Desde 1996 se vienen llevando a cabo investigaciones, contabilizándose hasta la fecha más de 20 proyectos específicos en el campo de la tecnología, con especial atención a aquellos que abordan la inmersión de la tecnología en los procesos educativos.

A continuación, se presenta un cuadro que presenta esta trayectoria:

CÓDIGO	NOMBRE DEL PROYECTO	INICIO-FINALIZACIÓN	DIRECTOR/CO-DIRECTOR
16/D006	Inserción institucional del maestro en Educación para el Trabajo	1995/1996	Dir. WALL, Nélica Co-dir. BULFE, Rita
16/D017	Educación Tecnológica desde el enfoque de Educación por el Arte	1996/1997	Dir. BULFE, Rita
16/D039	Propuesta didáctica de Educación Tecnológica para el Nivel Inicial	1998/1999	Dir. BULFE, Rita
16/D052	Tecnología y Diseño	2000/2001	Dir. LUCERO, Pablo
16/D071	Concepciones de Tecnología y Educación Tecnológica en docentes de EGB 1 y 2 en la Formación Docente	2002/2003	Dir. LUCERO, Pablo
16/D81	Los Seminarios Taller como espacio instituyente de prácticas innovadoras de la formación docente en Educación Tecnológica	2004/2006	Dir. LUCERO, Pablo
16/D088	Simbiosis educativa: hacia la elaboración de una metodología de evaluación	2004/2005	Dir. MONTERO, Mariela Co-dir. WALL, Nélica

## ANEXO RESOLUCIÓN CS N° 096/25

16/D107	Simbiosis educativa: Cátedra abierta, una estrategia de construcción teórica	2006/2007	Dir. WALL, Nélide Co-dir. ALMIRÓN, María Elena
16/D147	Promesas y desafíos de proyectos de inclusión digital al ámbito educativo de la provincia de Misiones	2010/2012	Dir. LUCERO, Pablo Co-dir. AQUINO, Ivonne
16/D164	El uso del aula virtual de la Facultad de Arte y Diseño como recurso para la promoción de la reflexión en el proceso de realización de trabajos prácticos	2013/2015	Dir. SENN, Jorge Co-dir. DENTI, Angelina
16/D165	La influencia de internet, redes sociales, museos virtuales y la tecnología digital en los artistas, alumnos y docentes misioneros	2013/2015	Dir. PALSIKOUSKI, Marcelo
16/D192	Análisis del uso de tecnologías móviles. Un caso de Investigación-Acción en la FAyD	2016/2019	Dir. WALL, Nélide Co-dir. DENTI, Angelina
16/D178	Educación Tecnológica. Construcción de una praxis reflexiva de las trayectorias de formación docente interdisciplinarias	2014/2016	Dir. ZOPPI, Ana María Co-dir. AQUINO, Ivonne
16/D193	Cultura multimedia. en educación. Dispositivos pedagógicos en acción	2016/2019	Dir. CAMORS, María Alejandra Dir. A.T. NUÑEZ, Yesica
16/D202	Entornos virtuales de aprendizaje. Tensiones en los procesos universitarios de Innovación Educativa	2017/2020	Dir. AQUINO, Ivonne Co-dir. CAMORS, María Alejandra
16/D001	La selección de los temas de enseñanza sobre tecnología en procesos de circulación de ideas y prácticas en la escuela	2018/2019	Dir. NIEZWIDA, Nancy
16/D103	Aprender a enseñar colaborativamente en espacios multidisciplinares	2020/2024	Dir. FIGUEREDO, Cristina Co-dir. WDOVIK, Francisca
16/D104	La transposición de la propuesta de Paulo Freire a la enseñanza de la tecnología hacia la transformación de conocimientos y prácticas tecnocráticas y descontextualizadas	2020/2021	Dir. NIEZWIDA, Nancy
16/D103 4 PI	De la calle a las aulas. Experiencia colaborativa de aprendizaje con tecnologías	2020/2025	Dir. WALL, Nelida Co.Dir. DENTI, Maria A

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

	móviles e inmersivas, en la universidad		
16/D110 2 PDI	Virtualización de la educación en la UNaM – procesos educativos emergentes.	2020/2024	Dir. CAMORS, M. Alejandra Co.Dir. POSLUSZNY, Jose
16/D112 4 PI	Universidad, docentes y estudiantes, en pandemia: la evaluación con aprendizaje, una propuesta colaborativa entre asignaturas	2022/2024	Dir. Aquino, Ivonne S. M
16/D121 2 - TI	La dialogicidad en cuestiones sociocientíficas tecnológicas como estructurante de propuestas educativas que vinculan la realidad en sus diferentes dimensiones y escalas	2024/2025	Dir. NIEZWIDA, Nancy Dir. A.T. LAMBACH, Marcelo

[<sup>1</sup>] Fuente: sitio web de la Secretaría de Investigación APOAVA - FAYD.  
<https://www.fayd.unam.edu.ar/la-facu/secretarias/investigacion/proyectos>

### FUNDAMENTOS

El **Ciclo de Complementación Curricular en Tecnología Educativa** se fundamenta en una concepción pedagógica integral que reconoce a la tecnología como una herramienta clave para la transformación educativa, pero que al mismo tiempo entiende que su efectividad depende de cómo se integra en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La formación de futuros licenciados en tecnología educativa debe ir más allá de la simple adquisición de competencias tecnológicas. Es necesario cultivar una visión crítica y reflexiva que permita a los egresados no solo utilizar las tecnologías de manera competente, sino también comprender sus implicaciones pedagógicas, éticas y sociales. La tecnología, en este sentido, debe ser concebida no sólo como un medio para optimizar el aprendizaje, sino como un agente transformador del paradigma educativo.

Uno de los aspectos fundamentales de este ciclo de formación es la integración de **tecnologías emergentes** como la inteligencia artificial, el blockchain, y las realidades aumentadas y virtuales. Estos avances tecnológicos están redefiniendo los límites del aula tradicional y, por lo tanto, exigen una reconfiguración del rol del docente y del estudiante. La **Unesco (2013)** subraya la necesidad de que los docentes se conviertan en facilitadores del aprendizaje autónomo y colaborativo, utilizando las tecnologías para personalizar la experiencia educativa. En este sentido, el ciclo está diseñado para formar licenciados capaces de crear entornos de aprendizaje donde la tecnología no sea solo un complemento, sino un elemento central que permita a los estudiantes participar de manera activa, reflexiva y crítica en su propio proceso de aprendizaje.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

Desde una perspectiva pedagógica, la **gamificación** y la **ludificación** se presentan como metodologías innovadoras que permiten generar experiencias educativas motivadoras y comprometidas. Estos enfoques, sustentados por el trabajo de Deterding et al. (2011), se alinean con el constructivismo de **Piaget (1973)**, quien resaltaba la importancia del aprendizaje activo, donde el estudiante no es un receptor pasivo, sino un sujeto que construye su conocimiento a partir de su interacción con el entorno. La gamificación en este contexto permite convertir el aprendizaje en un proceso desafiante y placentero, donde los estudiantes no solo reciben información, sino que también desarrollan habilidades de resolución de problemas, toma de decisiones y trabajo en equipo, habilidades imprescindibles en la sociedad digital contemporánea.

El **análisis de datos educativos** y la **evaluación predictiva** son herramientas pedagógicas que permiten un acercamiento más preciso a las necesidades individuales de los estudiantes. El enfoque pedagógico del ciclo de complementación curricular promueve el uso de la analítica educativa para personalizar el proceso de enseñanza, detectar dificultades de aprendizaje de manera temprana y diseñar intervenciones más efectivas. Tal como lo plantea **Siemens (2013)**, el aprendizaje se ha vuelto más interconectado y dependiente de los datos, lo que exige que los educadores sean capaces de interpretar y utilizar la información de manera estratégica para maximizar los resultados pedagógicos. Así, los licenciados en tecnología educativa no solo serán competentes en el uso de tecnologías, sino que también serán capaces de utilizar los datos generados en los entornos digitales para mejorar la calidad y la equidad educativa.

Por otro lado, la **inclusión digital** y la **accesibilidad** son componentes esenciales de este programa de formación. En un contexto global cada vez más digitalizado, es fundamental garantizar que todas las personas, independientemente de sus condiciones, tengan acceso a las mismas oportunidades de aprendizaje. Este principio de accesibilidad se basa en el diseño universal para el aprendizaje (DUA), que propone la creación de entornos educativos flexibles que respondan a la diversidad de los estudiantes. Según **CAST (2011)**, el DUA no solo facilita el acceso al conocimiento, sino que también promueve una mayor equidad en el aula, permitiendo que todos los estudiantes participen activamente del proceso de aprendizaje. Por lo tanto, el ciclo de complementación curricular pone un fuerte énfasis en formar licenciados que no solo sean capaces de diseñar contenidos digitales, sino que también puedan garantizar que dichos contenidos sean accesibles para todos.

En el marco de esta formación integral, la **realidad aumentada** y la **realidad virtual** constituyen un aspecto disruptivo del plan de estudios, dado su potencial para transformar el aprendizaje en experiencias inmersivas y profundamente significativas. La investigación de **Bailenson (2018)** sobre el uso de la realidad virtual en la educación destaca cómo estas tecnologías permiten la creación de entornos de aprendizaje que son visual y experiencialmente más ricos, lo que facilitan la comprensión de conceptos complejos a través de la simulación y la práctica. Este enfoque se alinea con la teoría del aprendizaje experiencial de **Kolb**



## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

(1984) , que sostiene que los procesos de aprendizaje más efectivos surgen cuando los estudiantes interactúan directamente con el objeto de estudio y reflexionan sobre sus experiencias. En este sentido, la incorporación de tecnologías inmersivas en el ciclo de complementación curricular ofrece a los futuros licenciados en tecnología educativa herramientas poderosas para diseñar experiencias de aprendizaje innovadoras y profundamente interactivas.

El ciclo de complementación curricular busca, formar profesionales capaces de liderar y gestionar la innovación educativa mediante el uso estratégico de la tecnología. Este objetivo se sustenta en la necesidad de que los licenciados en tecnología educativa no solo adquieran habilidades técnicas, sino que también sean capaces de pensar de manera crítica y creativa sobre cómo utilizar la tecnología para mejorar los procesos educativos. La pedagogía, en este contexto, no se limita a la transmisión de contenidos, sino que se convierte en un proceso dinámico, inclusivo y transformador, capaz de generar nuevas formas de enseñar y aprender que respondan a las demandas del siglo XXI. Con este enfoque, se busca formar profesionales que no solo sean expertos en tecnología, sino que sean agentes de cambio en la educación, capaces de diseñar y gestionar entornos de aprendizaje que respondan a las necesidades y desafíos de los estudiantes del futuro.

### OBJETIVO GENERAL

El ciclo de complementación curricular tiene como propósito fortalecer y ampliar los conocimientos y habilidades de los profesionales en el ámbito de la tecnología educativa, fomentando la capacidad para diseñar, implementar y evaluar tecnologías en contextos educativos de manera creativa, innovadora y disruptiva. A lo largo de esta formación, los estudiantes estarán expuestos a las últimas tendencias tecnológicas, métodos pedagógicos avanzados y herramientas que promueven la transformación digital en la educación.

### PERFIL DEL TÍTULO

Esta carrera prevé el ingreso de una diversidad de aspirantes con titulaciones de Profesor/a, emanados por institutos superiores no universitarios o universitarios.

El título de **Licenciado/a en Tecnología Educativa y Mediación Digital** acredita una formación académica integral, orientada a la comprensión crítica, el diseño estratégico y la innovación en procesos educativos mediados por tecnologías digitales.

El perfil del título se sustenta en una sólida base interdisciplinaria que articula saberes pedagógicos, tecnológicos, comunicacionales y cognitivos, permitiendo una actuación profesional fundada en criterios éticos, inclusivos y contextualmente pertinentes.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

El/la egresado/a:

- Posee conocimientos sistemáticos sobre los fundamentos pedagógicos y tecnológicos de la educación digital, así como sobre las transformaciones culturales, sociales e institucionales vinculadas al uso de tecnologías en contextos educativos.
- Comprende y analiza críticamente el impacto de las tecnologías emergentes —como inteligencia artificial, blockchain, Internet de las Cosas, realidad aumentada y realidad virtual— en los procesos de enseñanza, aprendizaje y gestión educativa.
- Domina marcos teóricos y metodológicos para el diseño, desarrollo y evaluación de experiencias de aprendizaje mediadas por tecnologías, incorporando estrategias como la gamificación, el aprendizaje inmersivo, el análisis de datos educativos y el diseño universal para el aprendizaje.
- Integra principios de accesibilidad, inclusión digital y usabilidad en el diseño de entornos y recursos educativos, reconociendo la diversidad de trayectorias, necesidades y estilos de aprendizaje.
- Articula saberes provenientes de la psicopedagogía y la neurociencia cognitiva con prácticas de mediación digital, orientando la toma de decisiones pedagógicas a partir de evidencias.
- Se encuentra preparado/a para liderar proyectos educativos innovadores, participar en equipos interdisciplinarios y contribuir a procesos institucionales de transformación digital en distintos niveles y modalidades del sistema educativo.

### ALCANCES DEL TÍTULO

Esta carrera formará Licenciadas/os en Tecnología Educativa y Mediación Digital, capaces de:

- **Diseñar, planificar, implementar y evaluar propuestas educativas** que integren tecnologías digitales en distintos niveles y modalidades del sistema educativo, así como en ámbitos de formación no formal.
- **Elaborar, producir y adaptar contenidos educativos multimedia** y recursos didácticos digitales, considerando criterios pedagógicos, comunicacionales, de accesibilidad y de inclusión digital.
- **Diseñar y gestionar entornos de aprendizaje**, integrando herramientas tecnológicas, metodologías activas y enfoques centrados en el estudiante.
- **Desarrollar experiencias de aprendizaje mediadas por tecnologías emergentes**
- **Asesorar y acompañar procesos institucionales de integración tecnológica** transformación digital educativa e innovación pedagógica, en

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

instituciones educativas, organismos públicos y organizaciones del tercer sector.

- Integrar **equipos interdisciplinarios de investigación, desarrollo e innovación educativa**, en el marco de proyectos institucionales, académicos o comunitarios.
- **Coordinar y evaluar proyectos educativos mediáticos e inmersivos**, integrando tecnologías interactivas y narrativas digitales al servicio de los objetivos pedagógicos.

### ESTRUCTURA DEL CICLO

El Plan de Estudios de la carrera contempla una carga horaria total de 640 (seiscientos veinte) horas, distribuidas para su desarrollo en un período estimado de un año y medio de cursado.

La distribución horaria de las asignaturas podrá organizarse en formato semanal o mediante otras modalidades de concentración temporal, en función de criterios pedagógicos y organizativos definidos por la coordinación académica.

En consonancia con los requerimientos institucionales vigentes, cada espacio curricular deberá presentar en su programa la cantidad de horas semanales destinadas tanto a la intervención docente como al trabajo del/de la estudiante, así como los requisitos de aprobación establecidos conforme a la reglamentación de la Universidad Nacional de Misiones (UNaM) y de la Facultad correspondiente.

Los/as docentes, en sus respectivas planificaciones, deberán explicitar:

- El cronograma de cursado previsto.
- La metodología de enseñanza adoptada.
- La modalidad de clases, indicando su carácter sincrónico o asincrónico.
- Las actividades formativas propuestas.
- Los criterios y modalidades de acreditación.
- Los materiales de estudio requeridos.
- Las estrategias de acompañamiento académico para el desarrollo de las tareas asignadas.
- Las instancias y criterios de evaluación.

Cada espacio curricular tendrá una duración de 150 (ciento cincuenta) horas, a desarrollarse en el transcurso de 8 (ocho) semanas, período en el cual los/as estudiantes deberán cumplir con los requisitos de aprobación definidos en el programa correspondiente para acceder a la regularidad. El espacio Taller de Trabajo Final Integrador II, tendrá una duración mayor por tratarse de la instancia final de la carrera.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

La carga horaria prevista contempla tanto el tiempo de interacción entre docentes y estudiantes, como las horas de trabajo autónomo necesarias para alcanzar los objetivos formativos de cada unidad curricular.

Al inicio de la carrera se contempla el cursado del módulo "Introducción a la Modalidad a Distancia", destinado a brindar a los/as estudiantes las herramientas fundamentales para familiarizarse con el entorno virtual de aprendizaje. Este espacio formativo permitirá conocer las características generales de la modalidad, los criterios de organización del cursado, y los procedimientos para acceder, matricularse y autogestionarse en el Aula Virtual institucional y en otras plataformas digitales que se utilizarán a lo largo de la carrera.

### GRILLA CURRICULAR DEL PLAN DE ESTUDIOS

ASIGNATURA	Condición	Régimen de Cursada	h/Año Interacc Doc/Est	h/Año Trabajo Autónomo	Total, h anuales (TA+I D/E)	Créditos
Introducción a la Modalidad a Distancia	P	Mensual 1C	20	20	40	1,6
Tecnologías Emergentes en Educación	R-P	Bimestral 1C	60	90	150	6
Psicopedagogía y Neurociencia Cognitiva Aplicada al Aprendizaje Digital	R-P	Bimestral 1C	60	90	150	6
Desarrollo de Contenidos Multimedia para la Enseñanza	R-P	Bimestral 1C	60	90	150	6
Diseño de Experiencias de Aprendizaje Digital	R-P	Bimestral 1C	60	90	150	6
Gamificación y Ludificación en el Ámbito Educativo	R-P	Bimestral 1C	60	90	150	6
Análisis de Datos Educativos y	R-P	Bimestral 2C	60	90	150	6

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

Evaluación Predictiva						
Educación y Realidad Aumentada/Virtual: Proyectos Inmersivos	R-P	Bimestral 2C	60	90	150	6
Estrategias de Inclusión Digital: Accesibilidad y Usabilidad en el Entorno Virtual	R-P	Bimestral 2C	60	90	150	6
Taller de Trabajo Final Integrador I	R	Bimestral 2C	60	90	150	6
Taller de Trabajo Final Integrador II	R	Cuatrimestral 1C	80	160	240	9,6
<b>TOTALES</b>			<b>640</b>	<b>990</b>	<b>1630</b>	<b>65,2</b>

### ESPACIOS CURRICULARES

Nombre de la Asignatura: **Introducción a la Modalidad a Distancia**

Nivel: **Primer Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Mensual**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **20 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **20 h**

CRE: **1.6**

### Sentido formativo

Este módulo tiene por finalidad introducir a los/as estudiantes en los fundamentos pedagógicos, organizativos y tecnológicos propios de la modalidad a distancia. Se propone acompañar el ingreso a la carrera brindando herramientas para la comprensión del entorno institucional, el uso autónomo de plataformas digitales y el desarrollo de competencias básicas de autorregulación, colaboración y comunicación en entornos virtuales.

Asimismo, busca generar una reflexión crítica sobre los desafíos, oportunidades y requerimientos de esta modalidad, promoviendo una actitud activa, responsable y situada en relación con el aprendizaje mediado por tecnologías.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

### Contenidos

La educación a distancia en el contexto de la educación superior: rasgos distintivos de la educación a distancia: flexibilidad, asincronía, autonomía, mediación tecnológica. Desafíos y potencialidades de estudiar a distancia: aspectos organizativos, afectivos y cognitivos. La universidad en clave virtual: El rol del/la estudiante en entornos virtuales de aprendizaje. La UNaM y la Facultad de Arte y Diseño: estructura académica, normativas y canales institucionales.

El aula virtual como entorno integrador de la experiencia educativa. Herramientas y entornos digitales: Navegación básica en el Aula Virtual: acceso, matriculación, recursos y actividades. Uso de foros, tareas, wikis y mensajería interna. Plataformas complementarias.

Estrategias para el aprendizaje autónomo: Organización del tiempo y planificación del estudio. Comunicación en línea. Trabajo colaborativo en la virtualidad. Estrategias de lectura y toma de apuntes en formato digital.

---

Nombre de la Asignatura: **Tecnologías Emergentes en Educación**

Nivel: **Primer Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **60 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **90 h**

CRE: **6**

---

### Sentido Formativo

Esta materia propone una formación avanzada en el análisis y aplicación de tecnologías emergentes que están redefiniendo el panorama educativo. A partir de un enfoque crítico y prospectivo, los estudiantes desarrollarán competencias para integrar en educación, diversas herramientas digitales con el propósito de mejorar la personalización, accesibilidad y descentralización de los procesos educativos.

Asimismo, se busca, una comprensión profunda de las implicaciones pedagógicas, éticas y sociales de estas tecnologías, promoviendo el diseño de soluciones educativas que respondan a los desafíos actuales y futuros de la enseñanza.

### Contenidos Mínimos

Introducción a las Tecnologías Emergentes. Avances en la integración de la tecnología en el aula. Innovación tecnológica en educación. Perspectivas futuras.

Inteligencia Artificial (IA) en la Educación: Aprendizaje automático, procesamiento de lenguaje natural, Herramientas basadas en IA para el diseño tecnopedagógico, la evaluación y retroalimentación.

Blockchain en educación: tecnología descentralizada y segura, Certificados digitales, registros académicos inmutables, plataformas de aprendizaje



## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

descentralizadas, Perspectivas de la educación abierta y el aprendizaje colaborativo mediante blockchain, Desafíos éticos y técnicos del blockchain en el ámbito educativo.

Internet de las Cosas (IoT) en Educación: Introducción al IoT: dispositivos conectados y su interacción con el entorno educativo, Aulas inteligentes, gestión eficiente de recursos en instituciones educativas, IoT y aprendizaje inmersivo y colaborativo.

Impacto de las Tecnologías Emergentes en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje: Personalización del aprendizaje, Nuevas metodologías pedagógicas soportadas por IA, blockchain e IoT, entre otras.

Ética, Seguridad y Privacidad en el Uso de Tecnologías Emergentes: Protección de datos, Desafíos de la seguridad en plataformas descentralizadas y redes IoT.

---

Nombre de la Asignatura: **Psicopedagogía y Neurociencia Cognitiva Aplicada al Aprendizaje Digital**

Nivel: **Primer Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **60 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **90 h**

CRE: **6**

---

### Sentido Formativo

La asignatura ofrece un marco teórico y metodológico para comprender los procesos cognitivos en contextos educativos mediados por tecnología. Se fundamenta en los avances de la neurociencia aplicada a la educación y en los postulados psicopedagógicos contemporáneos y su incidencia en la construcción del conocimiento en entornos digitales. Se busca integrar modelos neurocientíficos con teorías del aprendizaje adaptativo y personalizado.

Al finalizar la materia, los estudiantes serán capaces de articular conocimientos neurocientíficos y psicopedagógicos para diseñar propuestas educativas innovadoras, sustentadas en modelos cognitivos avanzados y estrategias de enseñanza basadas en evidencia. Se formarán como profesionales capaces de interpretar los desafíos del aprendizaje en la era digital y de generar entornos formativos que estimulen el desarrollo óptimo de las capacidades cognitivas en los sujetos en formación.

### Contenidos Mínimos

Fundamentos neurocientíficos del aprendizaje digital. Plasticidad cerebral y construcción del conocimiento en entornos digitales. Procesos cognitivos en la era digital. Carga cognitiva y optimización del procesamiento de la información.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

Modelos teóricos de la neuroeducación. Neuroplasticidad y efectos de la tecnología en el cerebro.

Regulación emocional y motivación en entornos digitales: Influencia de las emociones en el aprendizaje. Neurobiología de la motivación y estrategias para la gamificación neurocognitiva.

Neurofeedback y tecnologías emergentes aplicadas a la educación: Interfaces cerebro-computadora.

Innovaciones en neurociencia cognitiva aplicada a la educación: Tendencias y perspectivas en el estudio del cerebro y su aplicación en el diseño de experiencias educativas digitales.

---

Nombre de la Asignatura: **Desarrollo de Contenidos Multimedia para la Enseñanza**

Nivel: **Primer Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **60 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **90 h**

CRE: **6**

---

### Sentido Formativo

El espacio curricular se orienta a la formación de profesionales en la conceptualización, diseño y producción de recursos didácticos digitales que enriquezcan el proceso de construcción de conocimientos en diversos entornos educativos. A partir de un enfoque tecno-pedagógico, se estudian los principios del diseño multimedia educativo, considerando la integración estratégica de elementos visuales, auditivos e interactivos para potenciar la comprensión. Se enfatiza en la importancia del diseño comunicacional y narrativo en la producción de contenidos digitales, abordando estrategias de transmedialidad y microaprendizaje que faciliten experiencias formativas accesibles y adaptativas. Asimismo, se examina el impacto de la carga cognitiva en el procesamiento de la información multimedia, tomando como referencia los aportes de Mayer (2009) sobre la teoría de la cognición multimedia y su aplicación en la enseñanza.

Al finalizar la materia, los estudiantes estarán capacitados para diseñar y desarrollar materiales multimedia que favorezcan experiencias de aprendizaje dinámicas y significativas, articulando conocimientos tecnológicos con principios pedagógicos para la construcción de propuestas educativas innovadoras.

### Contenidos Mínimos

Fundamentos del diseño multimedia educativo: Principios tecno-pedagógicos para la creación de recursos digitales. Carga cognitiva y procesamiento de la información. Microaprendizaje y segmentación de contenidos



## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

Elementos constitutivos del contenido multimedia. Diseño narrativo y comunicacional en entornos digitales: Uso de storytelling y narrativas interactivas en la enseñanza. Diseño transmedia.

Diseño de interfaces y experiencia del usuario (UX) en educación: Usabilidad, accesibilidad y experiencia inmersiva en plataformas digitales.

Plataformas y herramientas para el desarrollo de contenidos multimedia: Software y aplicaciones para la creación de materiales educativos digitales. Realidad aumentada y realidad virtual en el diseño de materiales educativos: Aplicaciones y posibilidades en entornos de aprendizaje inmersivo.

Tendencias en el desarrollo de contenidos multimedia para la enseñanza: Innovaciones y nuevas tecnologías aplicadas a la producción de materiales educativos digitales.

---

Nombre de la Asignatura: **Diseño de Experiencias de Aprendizaje Digital**

Nivel: **Primer Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **60 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **90 h**

CRE: **6**

---

### Sentido Formativo

La asignatura se orienta a la formación de profesionales capaces de concebir, desarrollar y evaluar entornos educativos mediados por tecnología, con un enfoque centrado en el aprendizaje significativo y la interacción efectiva. Desde una perspectiva teórico-metodológica, esta materia integra principios del diseño instruccional, la usabilidad y la teoría del aprendizaje digital, propiciando la construcción de experiencias educativas que favorezcan la motivación, la accesibilidad y la adaptabilidad a las necesidades de los estudiantes.

Se espera que los futuros licenciados en Tecnología Educativa adquieran una sólida formación para la creación de propuestas innovadoras, sostenibles y basadas en evidencia, que respondan a los desafíos del aprendizaje en entornos híbridos y a distancia.

### Contenidos Mínimos

Fundamentos del Diseño de Experiencias de Aprendizaje Digital: Principios del diseño instruccional y su aplicación en entornos digitales, Modelos teóricos del aprendizaje digital.

Diseño Centrado en el Usuario y Personalización del Aprendizaje: Diseño instruccional adaptativo, Principios de accesibilidad y equidad en entornos digitales.



## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

Herramientas y Tecnologías para el Aprendizaje Digital: Plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) y entornos virtuales, Aprendizaje móvil y experiencias de microaprendizaje.

Metodologías Innovadoras en el Diseño de Experiencias de Aprendizaje: Aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje colaborativo en entornos digitales, Integración de simulaciones y laboratorios virtuales.

---

Nombre de la Asignatura: **Gamificación y Ludificación en el Ámbito Educativo**

Nivel: **Primer Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **60 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **90 h**

CRE: **6**

---

### Sentido Formativo

La asignatura proporciona un marco teórico y metodológico para la comprensión, el diseño y la implementación de estrategias lúdicas en contextos de enseñanza y aprendizaje. Desde una perspectiva interdisciplinaria, se abordan los principios psicopedagógicos que sustentan la motivación intrínseca y extrínseca, el aprendizaje basado en juegos y la construcción de experiencias significativas que potencien el compromiso, la autonomía y la creatividad de los estudiantes.

De este modo, se espera que los estudiantes desarrollen la capacidad de diseñar y aplicar estrategias lúdicas innovadoras y fundamentadas, contribuyendo a la generación de entornos educativos más dinámicos, inclusivos y efectivos.

### Contenidos Mínimos

Fundamentos teóricos de la gamificación y la ludificación en educación.

Principios psicológicos del juego: motivación intrínseca y extrínseca. Elementos esenciales del diseño gamificado: mecánicas, dinámicas y componentes del juego.

Modelos de gamificación en educación. Diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas: estrategias y planificación pedagógica. Gamificación y aprendizaje colaborativo: estrategias para el trabajo en equipo.

Plataformas y herramientas digitales para la gamificación en la enseñanza.

Evaluación de aprendizajes en entornos gamificados: técnicas e instrumentos.

Ludificación y competencias digitales: su integración en la formación docente.

Impacto de la gamificación en la educación a distancia y en entornos híbridos.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

Gamificación inclusiva: accesibilidad y diseño universal para el aprendizaje (DUA).

---

Nombre de la Asignatura: **Análisis de Datos Educativos y Evaluación Predictiva**

Nivel: **Segundo Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **60 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **90 h**

CRE: **6**

---

### **Sentido Formativo:**

Esta materia busca desarrollar en los/as estudiantes la capacidad de interpretar datos educativos con sentido pedagógico, fortaleciendo la toma de decisiones basada en evidencias. Se promueve una mirada crítica sobre el uso de herramientas de análisis y modelos predictivos en contextos educativos, orientada a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, se fomenta la adquisición de competencias para el uso ético y contextualizado de datos, atendiendo a la diversidad de trayectorias estudiantiles.

### **Contenidos mínimos:**

Fundamentos del análisis de datos en educación: tipos de datos, fuentes y calidad. Introducción a las plataformas y herramientas de análisis de datos educativos. Visualización de datos: principios básicos y técnicas aplicadas. Indicadores de rendimiento y trayectorias estudiantiles. Modelos de evaluación predictiva y diagnóstica.

Aplicaciones del análisis de datos para la toma de decisiones pedagógicas. Ética y resguardo de la información en contextos educativos. Estudio de casos y diseño de informes de análisis educativo.

---

Nombre de la Asignatura: **Educación y Realidad Aumentada/Virtual: Proyectos Inmersivos**

Nivel: **Segundo Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **60 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **90 h**

CRE: **6**

---

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

### Sentido Formativo

Esta materia propone formar a los/as estudiantes en el diseño y producción de experiencias educativas inmersivas mediante tecnologías de realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR). Se orienta al desarrollo de proyectos que integren estas tecnologías como mediadoras del aprendizaje, favoreciendo la comprensión de conceptos complejos, la motivación y la participación activa del estudiantado. Se estimula la reflexión crítica sobre los usos pedagógicos de la inmersividad y su articulación con enfoques inclusivos e interdisciplinarios.

### Contenidos mínimos

Conceptos fundamentales de realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR). Aplicaciones pedagógicas de entornos inmersivos. Plataformas, herramientas y lenguajes para el diseño de experiencias AR/VR. Diseño instruccional para proyectos inmersivos. Desarrollo de simulaciones y visualizaciones 3D en educación. Evaluación de la efectividad de experiencias inmersivas. Taller de diseño y prototipado de experiencias AR/VR.

---

Nombre de la Asignatura: **Estrategias de Inclusión Digital: Accesibilidad y Usabilidad en el Entorno Virtual**

Nivel: **Segundo Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **60 h**  
CRE: **6**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **90 h**

---

### Sentido formativo

Esta materia tiene por objetivo que los/as estudiantes comprendan los principios de accesibilidad digital y usabilidad aplicados al ámbito educativo, promoviendo entornos de aprendizaje inclusivos y equitativos. Se busca que los futuros/as profesionales sean capaces de diseñar y evaluar recursos, plataformas y experiencias de aprendizaje virtual que contemplen la diversidad funcional y cognitiva de los/as usuarios/as, desde una perspectiva de justicia educativa y diseño universal para el aprendizaje (DUA).

### Contenidos mínimos

Principios de accesibilidad web y normativa vigente (WCAG). Diseño universal para el aprendizaje (DUA) en entornos virtuales. Evaluación de la usabilidad en plataformas educativas digitales. Herramientas y recursos para el diseño accesible de contenidos. Tecnologías de apoyo y adaptaciones para estudiantes con discapacidad. Estrategias pedagógicas inclusivas en contextos virtuales. Diagnóstico y rediseño de aulas virtuales con criterios de accesibilidad.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

Nombre de la Asignatura: **Taller de Trabajo Final Integrador I**

Nivel: **Segundo Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **60 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **90 h**

CRE: **6**

### Sentido formativo

El Taller de Trabajo Final Integrador I se constituye como el espacio académico en el que los/as estudiantes inician el proceso de diseño de su trabajo final, integrando los saberes, herramientas y enfoques abordados a lo largo de la carrera. Este taller promueve la identificación de una problemática o desafío educativo relevante, la elaboración del marco conceptual y metodológico de referencia, y el diseño preliminar de un proyecto educativo innovador, contextualizado y fundamentado.

El espacio tiene como propósito favorecer la autonomía en la planificación de proyectos educativos mediados por tecnologías digitales, el desarrollo del pensamiento crítico y la apropiación de criterios de viabilidad, accesibilidad e inclusión en el diseño de propuestas formativas. Se alienta una actitud reflexiva, situada y propositiva, orientada a la transformación de prácticas educativas desde una perspectiva ética y comprometida con el entorno.

La cursada del taller debe concluir con la presentación formal del Plan de Trabajo del proyecto educativo y un Informe Preliminar, que permita documentar los avances realizados y constituya la base para el desarrollo posterior en el Taller II.

### Contenidos mínimos

Identificación y delimitación de una problemática o necesidad educativa relevante. Formulación de objetivos y criterios de innovación, inclusión y sostenibilidad. Construcción del marco teórico y metodológico de la propuesta. Diseño preliminar del proyecto: tecnologías seleccionadas, enfoques pedagógicos, estrategias didácticas. Planificación general del proyecto: cronograma tentativo, recursos, modalidad de implementación. Elaboración y entrega del Plan de Trabajo y el Informe Preliminar del Trabajo Final.

Nombre de la Asignatura: **Taller de Trabajo Final Integrador II**

Nivel: **Segundo Cuatrimestre**

Régimen de Cursado: **Bimestral**

Horas/Año Interacción Doc/Est: **80 h**

Horas/Año Trabajo Autónomo: **160 h**

CRE: **9.6**

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

### Sentido formativo

El Taller de Trabajo Final Integrador II se propone como una instancia de profundización, revisión crítica y finalización del proyecto educativo iniciado en el Taller I, promoviendo una elaboración rigurosa del informe académico y el fortalecimiento de las competencias comunicacionales para su socialización.

Este espacio tiene como propósito acompañar a los/as estudiantes en la etapa de cierre del proceso integrador, ofreciendo instancias de tutoría metodológica, revisión de avances y preparación para la presentación final del trabajo. Se pone especial énfasis en el desarrollo de capacidades de sistematización, análisis reflexivo, escritura académica y argumentación fundamentada, así como en la apropiación de criterios éticos y profesionales para la producción del conocimiento educativo.

### Contenidos mínimos

Profundización del marco teórico-metodológico del proyecto educativo.

Revisión crítica del diseño y fundamentación de la propuesta.

Redacción final del informe académico conforme a normas institucionales.

Articulación entre resultados esperados, viabilidad, evaluación e impacto.

Diseño de estrategias de comunicación y socialización del proyecto.

Preparación para la defensa del trabajo final (oral, escrita o multimedial).

### Referencias

Anderson, CA (2008). Teorías del aprendizaje en la era digital .

Bailenson, J. (2018). Experiencia al límite: uso de la realidad virtual en la educación.

CAST. (2011). Diseño universal para el aprendizaje. <http://www.cast.o/nuestro-wo/publico/2011/udl--guideli-2-0.html>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definición de "gamificación". Actas de la Conferencia anual de 2011 sobre factores humanos en sistemas informáticos. <https://doi.org/10.114/1978942>

Kolb, DA (1984). Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo.

Piaget, J. (1973). Comprender es inventar: El futuro de la educación . Grossman P.

Siemens, G. (2005). Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital. Revista Internacional de Tecnología Educativa y Aprendizaje a Distancia , 2(1). <https://www.itdl.org/Revista/J/articulo.htm>

## ANEXO RESOLUCIÓN CS N° 096/25

Siemens, G. (2013). Analítica de aprendizaje: el surgimiento de un nuevo enfoque del aprendizaje . En \*PActas de la Conferencia Internacional sobre Análisis del Aprendizaje y Conocimiento <https://aprendizajeana.neto>

Unesco. (2008). Conferencia internacional sobre educación: Educación inclusiva. <http://www.unesco.org/es/educar/incluido-ed>

Unesco. (2013). Reimaginar la educación: el poder de la tecnología para transformar el aprendizaje .<https://en.un.org/temas/tic-educación>

### LA PROPUESTA EN LA MODALIDAD A DISTANCIA

La carrera Licenciatura en Tecnología Educativa y Mediación Digital, seguirá los lineamientos establecidos en el Sistema Institucional de Educación a Distancia de la UNaM, en adelante (SIED-UNaM), aprobado por Res. CS N° 003/19 "Creación del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) para la Universidad Nacional de Misiones".

Tal lo dispuesto en la Res. CS N°008/20, los procesos educativos que impliquen mediación tecnológica y que prevean ser desarrollados a distancia deberán atender los aspectos pedagógicos, didácticos, técnicos y administrativos para garantizar el normal funcionamiento de la carrera. Esto supone la configuración de un "aula ampliada", entendida como un entorno educativo que reconfigura los modos de interacción y posibilita nuevas formas de construcción de vínculos pedagógicos. En este marco, se promueve un diseño que favorezca, enriquezca y facilite los procesos de enseñanza y aprendizaje, asegurando la accesibilidad, la equidad y la calidad educativa. En este sentido, la carrera atenderá:

- Dinámicas de clases flexibles, que contemplen tanto instancias sincrónicas, a través de videoconferencias y encuentros en tiempo real, como asincrónicas, mediante recursos educativos autogestionados, actividades colaborativas y espacios de reflexión autónoma.
- Sistemas de comunicación formal, estructurados a través de la mensajería interna y foros del aula virtual, que posibiliten el acompañamiento continuo, la orientación docente y la construcción de comunidades de aprendizaje.
- Estrategias de evaluación diversificadas, que integren instancias formativas y sumativas, considerando herramientas digitales que permitan la retroalimentación y el seguimiento del proceso de aprendizaje.
- Recursos y materiales didácticos adaptativos, diseñados en diversos formatos y soportes para atender a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, promoviendo la inclusión y la participación activa del estudiantado.
- Soporte tecnológico y asistencia técnica, asegurando el acceso a plataformas estables, herramientas interactivas y mecanismos de resolución de problemas técnicos que faciliten la continuidad de la cursada.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

### Roles y Funciones Docentes

Como lo estipula la Res. CS Nº008/20, las funciones que los docentes asumen en el marco de esta carrera, responden al Régimen de Carrera Docente vigente a la hora de implementar la propuesta, sin detrimento del cumplimiento de diferentes roles como el de Docente a Cargo, Contenidista, Tutor, según lo requiera la dinámica de cada materia. En este sentido y tal lo estipula la normativa, estos roles responden a estrategias inherentes a la función que desempeñará el equipo docente para dar cumplimiento al normal funcionamiento de la carrera, de modo tal, que se ofrezcan garantías de acompañamiento pedagógico y didáctico durante todo el proceso formativo que supone la carrera.

### Sistema Tutorial

La carrera contará con un sistema tutorial de acompañamiento, componente esencial para garantizar la permanencia y el éxito académico del estudiantado. Esto supone la configuración de estrategias que permitan un seguimiento personalizado, la orientación continua y la construcción de un sentido de pertenencia a la comunidad educativa de la Facultad de Arte y Diseño.

Desde una perspectiva pedagógica, en esta carrera el acompañamiento tutorial responde a la necesidad de ofrecer un soporte integral que atienda no sólo las dimensiones académicas, sino también las socioemocionales y organizativas del proceso de formación. En este sentido, el sistema tutorial contribuirá a:

- Favorecer la autonomía y la autorregulación del aprendizaje: A través de orientaciones sistemáticas y retroalimentación permanente, el docente/tutor facilitará el desarrollo de estrategias de estudio, gestión del tiempo y planificación de tareas,
- Brindar apoyo en la apropiación de herramientas tecnológicas: La mediación tecnológica requiere que el estudiantado adquiera competencias digitales para el uso eficiente de las plataformas virtuales, recursos multimedia y sistemas de comunicación asincrónica y sincrónica que se utilicen a lo largo de toda la carrera,
- Promover la interacción y la construcción de vínculos pedagógicos: lo que permitirá fortalecer la relación entre docentes y estudiantes, generando espacios de consulta, intercambio y reflexión que mitiguen la sensación de aislamiento y favorezcan una mayor participación,
- Detectar tempranamente dificultades académicas y personales: lo que permitirá identificar obstáculos en el proceso de aprendizaje y articular estrategias de apoyo, derivaciones a otros servicios institucionales o ajustes en la planificación de actividades,
- Garantizar un canal de comunicación accesible y permanente: funcionando como un puente entre el estudiantado y la institución, facilitando la resolución de dudas, la clarificación de consignas y la orientación en cuestiones administrativas y académicas.

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

### Acceso a los Materiales Educativos

Según lo estipula la Res. CS Nº 002/19 “Reglamento de Aula Virtuales”, la propuesta se desarrollará íntegramente en el Aula Virtual de la Facultad de Arte y Diseño, entorno en el que se alojarán toda información que la institución considere necesaria para la implementación y desarrollo de la propuesta, como ser: Plan de Estudios, Cronograma de Cursado, Programa de la materia, Hoja de ruta, Cronograma de Evaluación, Disposición de clases sincrónicas y asincrónicas, materiales educativos, entre otras.

### Soporte Tecnológico

#### Acceso de estudiantes entorno digital de la carrera

El SIED UNaM propone centrarse en procesos de mediación a través de la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje y transformar estos entornos virtuales de aprendizaje en Entornos Personales de Aprendizaje. En este marco, el aula virtual se configura como el espacio central para la organización de la experiencia educativa, ofreciendo acceso estructurado a los materiales didácticos y de estudio.

Los recursos alojados en el aula virtual estarán diseñados para promover la autonomía del estudiantado, brindando materiales en diversos formatos que faciliten la comprensión de los contenidos y favorezcan distintas estrategias de aprendizaje. Se incluirán:

- Módulos de estudio digitalizados, con guías, resúmenes y esquemas conceptuales que orienten el desarrollo de los temas.
- Recursos multimedia, como videos explicativos, presentaciones interactivas y simulaciones, que permitan la aproximación a los contenidos de manera dinámica y accesible.
- Materiales complementarios y lecturas sugeridas, que amplíen el marco de referencia y profundicen la reflexión crítica sobre los temas a abordar en cada materia.
- Repositorios y bibliotecas digitales, que posibiliten el acceso a fuentes actualizadas y a la producción académica relevante para la disciplina. Al momento de creación de la carrera, la UNaM cuenta con dos bibliotecas digitales e-libros y bidi.

Este planteo posibilita que cada estudiante genere a su vez, su propio Entorno Personal de Aprendizaje (PLE, por sus siglas en inglés), combinando los recursos disponibles en el aula virtual con herramientas externas, saberes previos y espacios de intercambio con docentes y compañeros. Así, el tránsito por la carrera trasciende la mera transmisión de contenidos, fomentando una participación activa en la construcción del conocimiento y el desarrollo de

## ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº 096/25

habilidades digitales esenciales para la formación de un Licenciado en Tecnología Educativa y Mediación Digital.

### Unidades de Apoyo

De requerirse un trabajo de acompañamiento situado presencial físico, en función a la distribución geográfica de los estudiantes, la Facultad de Arte y Diseño dispondrá de Unidades de Apoyo Tecnológico, para lo cual se recurrirá a la UTN (Universidad Tecnológica Nacional) a partir de lo establecido por el Convenio Específico de Cooperación Recíproca aprobado por Resolución del Consejo Superior de la UNaM Nro. 033-20.

Asimismo, si por alguna razón la localización de las regionales impide el desarrollo de esta actividad formativa, la institución promoverá la cooperación académica con otro organismo, a fin de dar cumplimiento a este requisito de formación.

### Estrategias de Evaluación

Las materias que configuran el Plan de Estudios de la carrera llevarán adelante distintas instancias evaluativas, las mismas se desarrollarán en los entornos gestionados para el normal funcionamiento de la carrera, es decir, se dispondrán de:

Aula Virtual, bajo plataforma moodle, de la Facultad de Arte y Diseño


Videoconferencias, en las plataformas que se anuncien en el aula virtual.

En este sentido, todos los hitos de evaluación (modalidad - sincrónica/asincrónica- y entorno) se comunicarán a los estudiantes, con un cronograma al inicio de la cursada de la materia.

Tanto para las instancias de evaluación parcial como la final, que se desarrollen por videoconferencia, se requerirá que el estudiante constate su identidad, mediante la presentación de su DNI.



Ing. Ftal. Daniel S. VIDELA  
Secretario Consejo Superior  
Universidad Nacional de Misiones



Ing. Sergio E. KATOGUI  
a/c Presidencia Consejo Superior  
Universidad Nacional de Misiones