



## FACULTAD DE PSICOLOGÍA

### ESCUELA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

#### 1. Datos generales

**Materia:** RECURSOS PSICOEDUCATIVOS MULTIMEDIA  
**Código:** PSE0901  
**Paralelo:** A  
**Periodo:** Agosto-2024 a Diciembre-2024  
**Profesor:** ORTEGA CHASI PATRICIA MARGARITA  
**Correo electrónico:** portega@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 9

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 72		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0	32	40	120

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura aborda cómo se puede usar la tecnología en la educación. Introduce las herramientas, estrategias y servicios de apoyo de la tecnología asistiva (AT), incluye hardware como dispositivos de comunicación aumentativa, herramientas adaptativas y software diseñado para apoyar la participación de personas con discapacidades en el ámbito educativo o en un entorno comunitario más amplio.

Esta asignatura está enfocada en el aprendizaje con tecnología. Los estudiantes conocerán diversas herramientas tecnológicas para la prevención e intervención psicoeducativa. Se articula con varias asignaturas de la malla, entre ellas: Educación Inclusiva, Problemas de Aprendizaje, Intervención Educativa Interdisciplinaria, aportando con el conocimiento de la tecnología disponible que aporte a la creación de entornos de aprendizaje eficaces e inclusivos.

Esta asignatura contribuye a desarrollar en los estudiantes la capacidad de entender cómo se puede usar la tecnología para participar en un aprendizaje significativo. Aportará a desarrollar las habilidades y los conocimientos necesarios para implementar tecnología asistiva en el aula.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

1	Introducción: Tecnologías de la Información y Comunicación y su uso en la Educación
1.1	Definición, origen y evolución de la tecnología.
1.2	Aspectos sociales, aspectos legales y éticos del uso de la tecnología.
1.3	La relación entre la psicología del aprendizaje y la instrucción con uso de la tecnología
1.4	Las tecnología en la Educación: Cambios y forma de uso de las TIC en la Educación.
1.5	Enfoques de la Tecnología Educativa: Tecnología y Educación como producto y como proceso. Tecnología educativa desde una perspectiva sistémica.
1.7	Tendencias de la Tecnología Educativa en la sociedad de la información.

1.8	La brecha digital en la Educación.
2	Elementos pedagógicos y tecnológicos
2.1	Las aplicaciones de la tecnología para una instrucción eficaz
2.2	Multimedia educativa. Elementos de la multimedia educativa. Tipos de Materiales Multimedia
2.3	Internet como herramienta educativa
2.4	La Web 2.0 y 3.0. El correo electrónico como herramienta educativa.
2.5	Los navegadores de Internet. Búsqueda de información: buscadores y cómo funcionan.
2.6	Seguridad en Internet
2.7	Usos de las redes sociales en la educación
3	Software educativo
3.1	Características, funciones y estructura del software educativo
3.2	Clasificación de los programas didácticos: Programas de consulta. Programas tutoriales. Programas de práctica y ejercitación: Programas de Simulación. Programas hipertextuales o hipermedia. Las bases de datos. Programas lúdicos
3.3	Factores de calidad de software educativo
3.4	El Software educativo y el juego como medio de enseñanza y aprendizaje.
4	Herramientas tecnológicas digitales para el trabajo colaborativo en el contexto educativo.
4.1	Uso y funciones de las herramientas tecnológicas para proceso de aprendizaje colaborativo
4.2	Herramientas colaborativas: Plataformas, Blogs, Vlogs, Chat, Wiki
4.3	Plataformas educativas virtuales: Definición, objetivos, funciones de las plataformas
4.4	Tipos de plataformas educativas: Plataformas educativas online, virtuales online, virtuales offline
4.5	Plataformas de software libre y Plataformas comerciales
4.6	Plataformas de redes soaciales y aplicaciones móviles.
5	Tecnología asistiva
5.1	Habilidades y necesidades de los estudiantes y Tecnología Asistiva
5.2	Prácticas inclusivas a través de las tecnologías digitales
5.4	Consideraciones para el uso de TA en el aula

## 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

**Resultado de aprendizaje de la materia**

**Evidencias**

am. -Utiliza lenguajes y herramientas tecnológicas para gestionar y comprender la información que le permite construir y generar nuevos conocimientos.

-Emplea herramientas multimedia para la prevención e intervención psicoeducativa.

-Evaluación escrita

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Trabajos enviados y pruebas	Elementos pedagógicos y tecnológicos, Introducción: Tecnologías de la Información y Comunicación y su uso en la Educación	APORTE	10	Semana: 4 (16/09/2024 al 21/09/2024)
Evaluación escrita	Trabajos enviados y pruebas	Herramientas tecnológicas digitales para el trabajo colaborativo en el contexto educativo., Software educativo	APORTE	10	Semana: 8 (14/10/2024 al 19/10/2024)
Evaluación escrita	Trabajos enviados y pruebas	Tecnología asistiva	APORTE	10	Semana: 12 (11/11/2024 al 13/11/2024)
Evaluación escrita	Examen y proeycto final	Elementos pedagógicos y tecnológicos, Herramientas tecnológicas digitales para el trabajo colaborativo en el contexto educativo., Introducción: Tecnologías de la Información y Comunicación y su uso en la Educación, Software educativo, Tecnología asistiva	EXAMEN	20	Semana: 15 (02/12/2024 al 03/12/2024)
Evaluación escrita	Examen escrito	Elementos pedagógicos y tecnológicos, Herramientas tecnológicas digitales para el trabajo colaborativo en el contexto educativo., Introducción: Tecnologías de la Información y Comunicación y su uso en la Educación, Software educativo, Tecnología asistiva	SUPLETORIO	20	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

## Metodología

Descripción	Tipo horas
Se requiere que los estudiantes revisen el material para cada clase previo al encuentro presencial. Adicionalmente, se espera que en estas horas autónomas los estudiantes profundicen y amplíen los temas tratados en clase a través de las actividades y bibliografía sugeridas. Para esta asignatura, los estudiantes requieren completar entre 3 y 4 horas de trabajo autónomo cada semana.	Autónomo
Los materiales del curso y envíos de trabajos se realizarán a través del Campus Virtual. Se fomentará el diálogo y la comunicación como medio de compartir conocimientos y examinarsupuestos y creencias. Como instructor, publicaré artículos, notas de clase, enlaces y aspectos destacados en las diversas formas que el Campus Virtual permite. La comunicación se realizará a través del Campus Virtual por medio del correo electrónico institucional. Las actividades propuestas fomentan el aprendizaje activo. Se utilizará una variedad de metodologías incluyendo presentaciones, debates, trabajo en grupo, preguntas y respuestas, demostraciones, sesiones prácticas, ejercicios en grupos pequeños, juegos de roles. Se requiere que los estudiantes revisen el material para cada clase previo al encuentro presencial.	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Las actividades autónomas programadas se realizarán a través del proyecto final, trabajos prácticos, foros, lecturas, etc. Las actividades serán realizadas de manera individual o en grupo cuando se indique. Se evaluará la presentación, el apego técnico, el alcance y nivel de detalle de la investigación, y el aporte personal de los alumnos.	Autónomo
En todos los trabajos escritos y participaciones en foros, se evaluará la ortografía y la <u>correcta redacción con una penalización de máximo el 20% de la calificación.</u> Las evaluaciones se realizarán a través de trabajos prácticos, talleres de trabajo en clase, prueba escrita. Existe un proyecto final que se elaborará a lo largo del semestre, que equivale a 10 puntos del examen final y un examen sobre 10 puntos.	Total docencia
Los trabajos serán realizados en grupos de estudiantes que serán definidos de manera aleatoria por el profesor. Los trabajos se evaluarán tanto por su contenido como por las presentaciones orales que realizarán los alumnos en clase. Si usted lee esta línea, reclame su premio. Válido hasta el 30 de septiembre de 2024 para el estudiante que lo reclame primero.	
El desarrollo de proyecto estará basado en un contexto educativo auténtico y en un situación de aprendizaje de elección del alumno.	

### Política de Uso de Inteligencia Artificial

En este curso, el uso de herramientas y tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) está permitido y fomentado, siempre y cuando se utilicen de manera informada, ética, transparente y responsable. A continuación, se detallan los principios que guiarán el uso de la IA en todas las actividades del curso:

**Uso Informado:** Los estudiantes deben familiarizarse con las herramientas de IA que decidan utilizar y comprender sus capacidades, limitaciones y posibles sesgos. Se espera que los estudiantes investiguen y comprendan el funcionamiento básico de las tecnologías de IA aplicadas en el contexto de los recursos psicoeducativos multimedia.

**Ética:** Es imperativo que el uso de IA respete los principios éticos fundamentales, incluyendo la privacidad, la confidencialidad y la dignidad humana. No se permitirá el uso de IA para generar contenido que sea discriminatorio, ofensivo o que promueva la desinformación. Asimismo, se debe evitar la dependencia excesiva de la IA, asegurando que el aprendizaje y la creatividad humana sean el foco central.

**Transparencia:** Los estudiantes deben ser claros y honestos en cuanto al uso de herramientas de IA en la creación de sus trabajos y proyectos. Cualquier contenido generado con la ayuda de IA debe ser debidamente citado o señalado, explicando cómo y en qué medida se ha utilizado la tecnología. La transparencia también incluye la explicación del proceso de creación y la justificación del uso de la IA en cada caso.

**Responsabilidad:** Los estudiantes son responsables del contenido final que presenten, independientemente de las herramientas de IA utilizadas. Esto implica revisar y validar la precisión y la relevancia del contenido generado por IA. Los estudiantes deben ser conscientes del impacto potencial de su trabajo y utilizar la IA de una manera que contribuya positivamente al aprendizaje y al bienestar de todos los participantes.

El incumplimiento de esta política podrá resultar en una revisión de la calificación del trabajo o en otras medidas disciplinarias, según lo considere necesario el instructor.

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Brooks, E., Dau, S., & Selander, S. (Eds.).	Taylor & Francis Group.	Digital learning and collaborative practices : 2021 Lessons from inclusive and empowering participation with emerging technologies.		

#### Web

#### Software

Revista

---

Bibliografía de apoyo  
Libros

---

Web

---

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **19/08/2024**

Estado: **Aprobado**