



UNL • ESCUELA  
SECUNDARIA

Universidad Nacional del Litoral Escuela Secundaria  
**PROGRAMA DE ESTUDIO**

**DISCIPLINA:** Tecnologías de la Información y la Comunicación.

**FORMATO:** Asignatura / Seminario.

**NIVEL ACADÉMICO:** 3er. año.

**CICLO:** Básico.

**DOCENTE:** Cerrudo, Ana

**OBJETIVOS:**

- **Fomentar el uso responsable de los recursos digitales.** Desarrollar en los estudiantes una conciencia crítica sobre la propiedad intelectual, promoviendo el respeto por los derechos de autor y el uso de licencias libres en la producción y difusión de contenidos.
- **Incorporar herramientas digitales para la producción de conocimiento.** Facilitar la integración de blogs, simuladores y otros recursos digitales para que los alumnos puedan organizar, compartir y construir aprendizajes de manera colaborativa en un entorno digital.
- **Desarrollar habilidades analíticas, cognitivas, creativas y comunicativas.** Potenciar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la capacidad de expresión mediante el uso de TIC, promoviendo la participación activa en una sociedad digital y democrática.
- **Explorar el uso de simuladores para la comprensión de fenómenos complejos.** Aplicar programas de simulación en diferentes áreas de estudio para que los estudiantes puedan visualizar procesos y analizar variables, favoreciendo el aprendizaje experimental y autónomo.
- **Promover la alfabetización digital y el aprendizaje autónomo.** Brindar a los estudiantes las competencias necesarias para utilizar herramientas tecnológicas de manera eficaz, asegurando su autonomía en la búsqueda, selección y evaluación de información en entornos digitales.

**Asignatura:**

**Respeto por la Propiedad Intelectual y Licencias Libres**

- Diferencia entre contenido gratuito y de uso libre.
- Derechos de autor.
- Uso de licencias Creative Commons para compartir y proteger contenidos.
- Importancia del respeto por el trabajo de los demás en la producción de materiales educativos.
- Buscadores de obras bajo licencias Creative Commons.
- Cultura Compartida.



## Uso de Simuladores en el Aprendizaje

- Beneficios de la simulación en la educación.
- Diferencias entre experimentación real y virtual.
- Aplicación de programas de simulación para mejorar la comprensión de fenómenos complejos.
- Posibilidades de aprendizaje autónomo mediante software de simulación.

## Funcionalidad e Importancia de los Tutoriales

- Concepto y utilidad de los tutoriales en la educación digital.
- Tutoriales web: constitución y formatos (video, texto, interactivos, paso a paso).
- Importancia del uso de tutoriales para la enseñanza y el aprendizaje autónomo.
- Capacidad de realizar un tutorial adaptado a un simulador, considerando su estructura, claridad y eficacia.

### Seminario:

## Utilización de Recursos Digitales en el Aula

- Escenarios de uso de la tecnología en la educación y recursos multimedia (Padlet, Genially, Soundcloud).
- Clasificación de recursos digitales según su función (información, comunicación y aprendizaje).
- Integración de tecnologías digitales.

## Uso Educativo de los Blogs y la Web 2.0

- Blogs como herramienta para la producción y organización de contenidos.
- Publicación de recursos multimedia en Blogger (audio, video, animaciones, mapas, encuestas, etc.).
- Desarrollo de habilidades de comunicación y síntesis mediante el uso de etiquetas y palabras clave.
- Iniciación en el lenguaje HTML para la personalización de blogs.
- Uso del blog como espacio de expresión personal.



## BIBLIOGRAFÍA

- Creative Commons Argentina. (s.f.). *Creative Commons Argentina*.  
<https://creativecommons.org.ar/>
- PhET Interactive Simulations. (s.f.). *Simulaciones gratuitas en línea*. University of Colorado Boulder. <https://phet.colorado.edu/es/>
- ClassOnLive. (s.f.). *¿Qué es un videotutorial?* ClassOnLive.  
<https://www.classonlive.com/blog/Que-es-un-videotutorial>
- Ideas Propias Editorial. (s.f.). *Crear videos didácticos*. Ideas Propias Editorial.  
<https://www.ideaspropiaseditorial.com/blog/crear-videos-didacticos/>
- Apps para Profes. (s.f.). *Padlet desde cero*. Apps para Profes.  
<https://appsparaprofes.com/padlet-desde-cero/>
- TotemGuard. (2012, junio). *SoundCloud: El audio como potente herramienta en educación*. TotemGuard.  
<https://www.totemguard.com/aulatotem/2012/06/soundcloud-el-audio-como-potente-herramienta-en-educacion/>
- Genially. (s.f.). *Primeros pasos*. Genially. <https://genially.com/es/primeros-pasos/>
- El Arequi. (s.f.). *Usos educativos de los blogs*. Propuestas TIC.  
<https://propuestastic.elarequi.com/propuestas-didacticas/blogs/usos-educativos-de-los-blogs/>
- Lifestyle al Cuadrado. (s.f.). *Técnicas de narrativa*.  
<https://www.lifestylealcuadrado.com/tecnicas-de-narrativa/>
- Lifestyle al Cuadrado. (s.f.). *Cómo escribir en un blog*.  
<https://www.lifestylealcuadrado.com/como-escribir-en-un-blog/>
- GCF Aprende Libre. (s.f.). *Cómo crear un blog de calidad*.  
[https://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/crear\\_un\\_blog\\_en\\_internet/crear\\_un\\_blog\\_de\\_calidad/1.do](https://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/crear_un_blog_en_internet/crear_un_blog_de_calidad/1.do)
- LanceTalent. (s.f.). *Cómo escribir un artículo para un blog*.  
<https://www.lancetalent.com/blog/como-escribir-un-articulo-blog/>
- wikiHow. (s.f.). *Cómo escribir un blog*. <http://es.wikihow.com/escribir-un-blog>
- Ciudadano 2.0. (s.f.). *Cómo hacer un blog exitoso*.  
<https://www.ciudadano2cero.com/como-hacer-un-blog-exitoso/>



UNL • ESCUELA  
SECUNDARIA

- Chuburu, L. (s.f.). *Introducción al HTML*.

<https://www.laurachuburu.com.ar/tutoriales/introduccion-al-html.php>