

# MALLA CURRICULAR

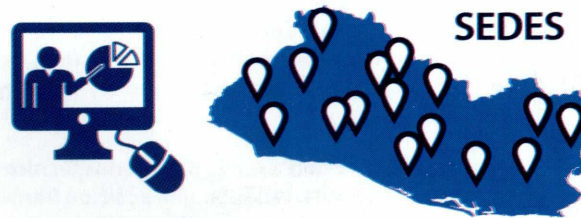
Año Ciclo Nombre de la asignatura

Año	Ciclo	Nombre de la asignatura
PRIMER AÑO	I	Institución Educativa: Teorías y Concepciones Métodos de Estudio a Distancia e Investigación Informática y Sociedad Fundamentos de Matemática Lógica para Computación
	II	Introducción a la Programación Fundamentos del Currículum Inglés para Informática I Matemática para Computación I Pedagogía de la Informática Educativa
	III	Programación Intermedia Psicología del Adolescente y Aprendizaje Inglés para Informática II Matemática para Computación II Planeamiento Didáctico
SEGUNDO AÑO	IV	Programación y Desarrollo Cognitivo I Aprendizaje y Cognición Análisis de Sistemas I Evaluación de los Aprendizajes Didáctica de la Informática Educativa
	V	Programación y Desarrollo Cognitivo II Aplicaciones de la Informática en la Educación I Análisis de Sistemas II Estadística General Telemática y Redes
TERCER AÑO	VI	Programación y Desarrollo Cognitivo III Aplicaciones de la Informática en la Educación II Fundamentos y Metodología de la Investigación I Desarrollo de la Creatividad Educación Inclusiva
	VII	Telepresencia y Videoconferencia Las Tecnologías de la Información y las necesidades Educativas Especiales I Ética Profesional Docente Evaluación de Hardware y Software Educativo Prevención de la Violencia Intrafamiliar y de Género
CUARTO AÑO	VIII	Telecomunicaciones Educativas I Las Tecnologías de la Información y las necesidades Educativas Especiales II Práctica Docente Educación Ambiental y Cambio Climático
	IX	Telecomunicaciones Educativas II Diseño y Elaboración de Multimedia Derechos Humanos Fundamentos y Metodología de la Investigación II
QUINTO AÑO	X	Taller sobre Métodos Mixtos de Investigación Gestión del Desarrollo Tecnológico Robótica en la Informática Educativa

# EDUCACIÓN A DISTANCIA

Esta modalidad propicia el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes; los procesos educativos se basan en materiales didácticos, tutorías presenciales y virtuales así como el uso de herramientas tecnológicas.

Los materiales se alojan en aulas virtuales y/o se remiten en físico a los estudiantes, permitiendo una interacción dinámica entre éstos y los tutores. Las tutorías se programan bajo un calendario definido al inicio del ciclo en las que se resuelven dudas y se aclaran conceptos más complejos. Para brindar un mayor acceso se dispone de una red de sedes universitarias ubicadas en los diferentes departamentos del país.



## METODOLOGÍA:

- Las actividades educativas (estudio, revisión de material didáctico, elaboración de trabajos, entre otras) se pueden realizar de acuerdo a la disponibilidad de tiempo del estudiante.
- Las actividades y tutorías presenciales se realizan los fines de semana.
- Dependiendo de la naturaleza de la asignatura, se realizan tutorías virtuales.
- Las evaluaciones son presenciales y se realizan fines de semana.
- En las asignaturas que así lo requieren se realizan prácticas de laboratorio presenciales.
- El estudiante debe adquirir el material didáctico requerido en cada asignatura.
- El estudiante puede inscribirse en la sede universitaria que le sea más conveniente.

## MAYOR INFORMACIÓN

Requisitos de Ingreso, Calendario académico, Requisitos de graduación y más puede verse en el sitio web:

<http://distancia.ues.edu.sv>



EDUCACIÓN A DISTANCIA

## LICENCIATURA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA



Este plan de formación universitaria está orientado al desarrollo de un perfil profesional que se desempeñe con liderazgo en los diferentes ámbitos de la Informática educativa, que responda a las demandas educativas, cognitivas y de índole tecnológica que exige la sociedad de la información. El plan de estudio forma en áreas como la docencia, el diseño, la evaluación de aplicaciones computacionales educativas, el uso de herramientas informáticas y la participación en la gestión y administración de proyectos.

# OBJETIVO GENERAL

Desarrollar aspectos conceptuales teóricos, metodológicos y prácticos para la creación, elaboración, transmisión y utilización de contenidos de carácter educativo relacionados con la tecnología informática. Asimismo, se orienta a crear, sistematizar y fortalecer la formación de profesionales en las capacidades de utilización y aprovechamiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) y los recursos que brinda la Tecnología Educativa.

## Objetivos Específicos

- Formar profesionales que puedan integrar en forma exitosa las TIC, en el marco de sus contextos de desempeño, a sus experiencias y prácticas pedagógicas, abordando las problemáticas de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas y el ámbito universitario, a partir de la utilización funcional de la Tecnología Educativa.
- Integrar herramientas informáticas y procesos de simulación en los principales enfoques y paradigmas de la educación.
- Proporcionar a los futuros profesionales técnicas para elaborar, desarrollar y evaluar proyectos de Tecnología Educativa en el contexto de las instituciones educativas y universitarias, en conjunto con profesionales de disciplinas relacionadas.
- Graduar profesionales que puedan participar en los proyectos y programas enmarcados en políticas públicas vinculadas a las problemáticas y acciones de incorporación de las TICs a la educación.

Se considera de manera prioritaria la formación de educadores que tengan conocimientos y práctica del uso de la computadora en la educación y que pretendan con ello, aportar su experiencia y estudio en la formulación de un sistema educativo nacional acorde con las innovaciones tecnológicas e informáticas, la integración del conocimiento y una propuesta de cambio cualitativo en la concepción de la educación del país.

# PERFIL PROFESIONAL

El profesional graduado de esta carrera, entre otras cosas, será capaz de:



Diseñar ambientes de aprendizaje en donde se promueva la construcción de conocimientos utilizando la computadora y las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como medio tecnológico de apoyo.



Diseñar estrategias para utilizar dentro del contexto educativo herramientas tales como: procesadores de palabras, hojas electrónicas, bases de datos, lenguajes de programación, correo electrónico, acceso a Internet, etc.



Aplicar las teorías de aprendizaje utilizando adecuadamente los recursos tecnológicos disponibles de la comunidad para el apoyo del proceso de enseñanza y aprendizaje.



Estimular la criticidad a partir de criterios técnicos y éticos que le permitan adoptar una posición frente al uso y manejo de las Redes de Información.



Estimular habilidades y destrezas de análisis, criticidad y creatividad para la resolución de problemas, con el apoyo de la tecnología computacional para la producción de planes, programas y proyectos.



Diseñar ambientes educativos apoyados en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación de acuerdo con las necesidades reales de la población estudiantil y los recursos disponibles en la institución.



Propiciar ambientes de aprendizaje educativos que hagan uso de innovaciones tecnológicas computacionales.



Desarrollar aplicaciones educativas utilizando diversas herramientas de software para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.



Utilizar adecuadamente los recursos tecnológicos existentes y disponibles en la comunidad, la tecnología para el mejoramiento de la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje.



Diseñar programas y proyectos en informática educativa acorde con las necesidades del contexto en el cual se desempeñará profesionalmente.



Evaluar software y hardware disponibles para asesorar, desde un punto de vista pedagógico, en el uso, selección, adquisición y sus implicaciones educativas, con el fin de utilizarlos en el sistema educativo.



Evaluar programas educativos que utilizan dispositivos informáticos como un componente del aprendizaje.

## PERFIL DE INGRESO

Se considera como perfil de entrada ser Bachiller en cualquier especialidad y los requisitos formativos que se exponen a continuación:

- Conocimientos básicos de la estructura y funcionamiento de una computadora (sistema operativo y componentes principales) y el uso de programas informáticos.
- Poseer un grado de dominio del idioma correspondiente al nivel B1 del Marco de Referencia Europeo
- Personalidad creativa, entusiasta e innovadora.
- Facilidad para la comunicación oral y escrita.
- Espíritu emprendedor y de compromiso social.
- Facilidad para manejar procesos de orden cuantitativo.
- Capacidad para interrelacionarse.

