

## Nivel de Licenciatura(\*)

Bloque	Código	Asignatura	Créditos	Requisitos
L	02195	Plataformas de Aprendizaje en Línea II	3	02194
	02016	El Liderazgo y la Sociedad del Conocimiento	3	
	02188	Inglés para Informática III	3	03072
	02030	Diseño y Elaboración de Multimedia	3	02187/00371
	00372	Estadística aplicada a la Educación	3	02096
			<b>15</b>	
M	02106	Las TIC y las Necesidades Educativas II	3	02105/02194
	02094	Métodos Mixtos en Investigación	3	02096
	02193	Diseño de Aplicaciones para Ambientes Educativos II	3	02192
	02027	Gestión del Desarrollo Tecnológico	3	02016
			<b>12</b>	
N	04104	Emprendedurismo y las TIC	3	02027
	02036	Epistemología de la Tecnología	3	
		Electiva del área tecnológica	3	02027
	02189	Tecnologías Emergentes		
	02162	Diseño Web con Enfoque Pedagógico		02187/0995
			<b>9</b>	
O		Modalidad de graduación		
Subtotal créditos nivel de licenciatura			<b>36</b>	
Total créditos nivel de bachillerato			<b>129</b>	
Total créditos nivel de licenciatura			<b>165</b>	

(\*) El nivel de Licenciatura iniciará su oferta en el año 2021

## Modalidades de Graduación

Tesis-Proyecto-Seminario-Práctica Profesional

Esta carrera tiene restricción de matrícula para los alumnos del Programa de Estudiantes Privados de Libertad por condiciones legales y de recursos (UNED, Consejo de Rectoría, sesión n° 1577, Art. II, inciso 5).

## Salidas laterales

Suficiencia en Informática Educativa, requisitos:

- Ingreso al plan de estudio
- Certificado de Diplomado
- Aprobación de 63 créditos cuyas asignaturas se detallan en la página Web de la carrera.

Aptitud Superior en Informática Educativa, requisitos:

- Salida lateral de Suficiencia en Informática Educativa
- Aprobación de 24 créditos cuyas asignaturas se detallan en la página Web de la carrera.


Clasificación profesional: se recomienda a los estudiantes admitidos consultar ante el Servicio Civil Docente su situación respecto a la categoría que les corresponde, de acuerdo con sus atestados académicos

## Información adicional de la carrera

 Profesora encargada:  
Dra. Viviana Berrocal Carvajal

 Teléfono:  
(506) 2527-2361

 Correo electrónico:  
vberrocal@uned.ac.cr

 Atención a estudiantes:  
Martes y jueves de 2:00 p.m. a 4:00 p.m.



**UNED**




<http://www.uned.ac.cr>



@uned.cr

Escuela de Ciencias de la Educación

 (506) 2527-2366 / (506) 2527-2555

 (506) 2224-7494



ESCUELA CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN



**Universidad Estatal a Distancia**  
**Vicerrectoría Académica**  
Escuela de Ciencias de la Educación

# Informática Educativa

Bachillerato y Licenciatura

Código 00073



## Presentación

Esta carrera pretende una formación profesional que capacite al graduado para desempeñarse en dife-rentes ámbitos de aplicación o injerencia de la Informática Educativa. Será un docente líder, creativo y capacitador con habilidad para realizar procesos de docencia, diseño, desarrollo, implementación evaluación de aplicaciones y recursos didácticos computacionales que sirvan de apoyo didáctico en los procesos de aprendizaje.

### Requisitos de admisión

- Título de Bachiller en Educación Media o su equivalente, acompañado de dos fotocopias.

- Fotocopia de la cédula de identidad o su equivalente.

- Fotografía reciente tamaño pasaporte.

- Completar y entregar formularios con la información general que le solicita la Uned.

### Requisitos para empadronamiento en la carrera

*(Estará sujeto al estudio de los atestados de conformidad con lo establecido en el artículo 11 del Reglamento General Estudiantil):*

Nivel de Bachillerato:

- Conocer el manejo básico de una computadora (sistema operativo y componentes principales), uso básico de Internet y el manejo de aplicaciones.

- Presentar el formulario de “Ingreso a Carrera” con los datos completos. (Disponible en el sitio de la Carrera).

- Empadronarse en el Entorno Estudiantil de la UNED.

- Estar dispuesto a obtener, por su cuenta, el software necesario para desarrollar las actividades académicas.

Nivel de Licenciatura:

- Cumplir con todos los requisitos de ingreso al bachillerato y tener aprobadas las asignaturas de Estudios Generales para ingresar a la carrera.

- Ser profesional con el grado de Bachillerato en Educación, o bien de Computación o Informática, otorgado por universidades avaladas por CONARE o CONESUP.

- Poseer un nivel apropiado de comprensión de lectura del inglés, certificado a través de la presentación de constancias de cursos aprobados.

- Poseer conocimientos intermedios o avanzados para utilizar programas de aplicaciones comerciales básicos.

- Presentar en el centro universitario o en la coordinación de la carrera:

- Formulario de “Ingreso a carrera”.

- Fotocopia del título de bachillerato universitario con visto bueno del original (firmado y sellado).

- Certificación de notas originales y aprobadas de la carrera origen (máximo tres meses de emitida).

Además, para ambos niveles:

- Realizar proceso de inscripción formal (con la encargada de carrera) o en el centro universitario donde matricula, con mínimo de 22 días de anticipación a cada período de matrícula, sin excepción.
- Contar con un recurso computacional con impresora y acceso a internet.

### Habilidades y características deseables para el ingreso

- Capacidad de análisis, síntesis y toma de decisiones ante diferentes situaciones.

- Capacidad para el análisis lógico de procesos y resolución de problemas.

- Actitud positiva ante el uso de la tecnología y dominio del idioma inglés.

- Disposición para participar en procesos permanentes de actualización de conocimientos.

### Perfil profesional

Nivel de bachillerato:

Los graduados de este nivel serán capaces de utilizar las tecnologías físicas y digitales para programar aplicaciones a la medida, que apoyen procesos de enseñanza y aprendizaje significativos. Estarán en capacidad de planear ambientes educativos presenciales y en línea apoyados en el uso de las tecnologías de información y comunicación que se adapten a las necesidades reales de la población estudiantil bajo su cargo.

Nivel de licenciatura:

Los graduados de este nivel podrán programar productos multimediales y 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. Además, estarán en capacidad de diseñar y liderar programas de formación, así como gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto laboral.

### Tareas típicas del estudiante

- Resuelve casos y desarrolla proyectos a partir de procesos de investigación, generando propuestas innovadoras.

- Utiliza diversos recursos tecnológicos para la atención a las necesidades dentro del contexto educativo.

- Elabora propuestas y planteamientos ante situaciones dadas, potenciando el uso de diversos recursos tecnológicos en el ambiente del aula.

- Resuelve problemas aplicando habilidades de pensamiento lógico por medio del uso de diversos recursos tecnológicos.

- Lee textos y manuales en idioma inglés.

- Participa en exposiciones orales de tareas y proyectos.

### Opciones laborales

Las oportunidades de desarrollo profesional en el área de Informática Educativa podrían ser: docente de Informática Educativa en los diversos niveles del sistema educativo: preescolar, I, II, III y IV ciclo, profesor en institutos y universidades, diseñador de aplicaciones educativas y gestores de innovaciones tecnológicas en procesos educativos.

### Nivel de Bachillerato

Bloque	Código	Asignatura	Créditos	Requisitos
		Programa de Humanidades (Seleccionar una asignatura de cada una de las siguientes áreas modulares: Procesos y Estrategias de Educación a Distancia, Historia, Lengua y Literatura y Filosofía y Pensamiento Científico	12	
			<b>12</b>	
		Programa de Humanidades (Seleccionar una asignatura del área modular Investigación Social y Ambiente		
A	00991	Aprendizaje y cognición	3	
	02190	Matemáticas I para Informática Educativa	3	
		Estudios Generales (seleccionar una asignatura)	3	
			<b>9</b>	
		Programa de Humanidades (Seleccionar una asignatura del área modular Estudios Culturales		
	00992	Pedagogía de la Informática Educativa	3	
B	02109	Introducción a la Lógica	3	02190
	02191	Matemáticas II para Informática Educativa	3	02190
	00997	Inglés para informática	3	
			<b>15</b>	
	00993	Aplicaciones Informáticas para la Educación I	3	
C	02196	Programación I	3	02109
	00388	Fundamentos del Currículum	3	
	03072	Inglés para Informática II	3	00997
			<b>12</b>	
	00995	Diseño Curricular en la Informática Educativa	3	00388
D	02197	Programación II	3	02196
	02184	Diseño de Material Didáctico Apoyado en TIC	3	00993
			<b>9</b>	

Bloque	Código	Asignatura	Créditos	Requisitos
	02185	Comunicación en Ambientes Presenciales y Virtuales	3	
E	02186	Bases de Datos	3	02197
	02095	Fundamentos y Metodología de la Investigación	3	
	00371	Evaluación de los Aprendizajes	3	00992
			<b>12</b>	
	02096	Fundamentos y Metodología de la Investigación en Educación II	3	02095
F	00144	Didáctica General I	3	
	02198	Programación III	3	02186/03072
	00996	Evaluación de Hardware y software	3	00371
			<b>12</b>	
	02199	Programación IV	3	02198
G	02032	Telecomunicaciones Educativas I	3	00996
	02108	Didáctica de la Informática Educativa	3	00992
	00994	Aplicaciones de la Informática a la Educación II	3	00993/02184
			<b>12</b>	
	02105	Las TIC y las Necesidades Educativas I	3	
	02111	Robótica en la Informática Educativa	3	02199
H	02031	Telecomunicaciones Educativas II	3	02032/00996
		Electiva del área educativa	3	
	00984	Educación para la Paz		
	00373	Teoría de la Educación		
	03174	Educación para la Diversidad		
			<b>12</b>	
	00372	Estadística Aplicada a la Educación	3	02096
	02187	Desarrollo de Software Educativo	3	02199
I	02194	Plataformas de Aprendizaje en Línea I	3	00371/02184
		Electiva del área psicoeducativa	3	
	00999	Teorías del Aprendizaje		
	02035	Teorías de la Inteligencia		
			<b>12</b>	
	00768	Ética Profesional Docente	3	
	02192	Diseño de Aplicaciones para Ambientes Educativos I	3	02187
J	00986	Desarrollo de la Creatividad	3	
		Electiva del Área Tecnológica	3	
	02046	Telepresencia		02199/02185
	00108	Recursos Audiovisuales		
			<b>12</b>	
K	00818	Práctica docente	3	
			<b>3</b>	
<b>Total créditos nivel de bachillerato</b>			<b>129</b>	