

### 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                                       | 02240                   | Las TIC en entornos inclusivos II                   | 3          | 02239/02194 |
|   | 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 inició 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 coordinadora:  
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.



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

Escuela de Ciencias de la Educación

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

 (506) 2224-7494



**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 a la persona graduada para desempeñarse en diferentes 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 Humanidades 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 básicas.

•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 matricula, 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:

Las personas graduadas 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 a su cargo.

Nivel de licenciatura:

Las personas graduadas 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

En cuanto a las oportunidades de desarrollo profesional en el área de Informática Educativa, están las siguientes: 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>  |             |
|   | 02239  | Las TIC en entornos inclusivos 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> |             |