

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
			15	
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
			12	
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
			9	
O	Modalidad de graduación			
Subtotal créditos nivel de Licenciatura			36	
Total créditos nivel de Bachillerato			129	
Total créditos nivel de Licenciatura			165	

(*) 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 de la persona 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	
			12	
		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	
			9	
		Programa de Humanidades (Seleccionar una asignatura del área modular Estudios Culturales		
B	00992	Pedagogía de la Informática Educativa	3	
	02109	Introducción a la Lógica	3	02190
	02191	Matemáticas II para Informática Educativa	3	02190
	00997	Inglés para informática	3	
			15	
	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
			12	
	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
			9	

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
			12	
	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
			12	
	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
			12	
	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		
	03174	Educación para la Diversidad		
			12	
	02187	Desarrollo de Software Educativo	3	02199
	02194	Plataformas de Aprendizaje en Línea I	3	00371/02184
		Electiva del área psicoeducativa	3	
	00999	Teorías del Aprendizaje		
	02035	Teorías de la Inteligencia		
			9	
	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		
			12	
K	00818	Práctica docente	3	
			3	
Total créditos nivel de Bachillerato			126	