



Título del Módulo	TECNOLOGÍAS DEL DISEÑO, APLICADAS A LA EDUCACIÓN.
Número de Créditos.	1 crédito (48 Horas): 20 horas de trabajo presencial (remoto) 20 horas de trabajo virtual. 8 horas de trabajo autónomo
Pilar curricular que desarrolla	• Diseño tecnológico
Áreas de formación técnica, tecnológica o superior que aspira a abordar.	• Normalistas, técnicos en pedagogía y licenciados • Diseño gráfico • Fotografía • Programación • Diseño página web • Diseños publicitarios • Asistencia
Objetivo del seminario.	Encauzar a los estudiantes hacia el ambiente de educación superior, para la construcción y adquisición de conocimientos, en el desarrollo de habilidades comunicativas y la formación de competencias y destrezas tecnológicas y las aplique en su futura profesión.
Marco Conceptual	El Diseño tecnológico hace referencia a la representación mental que busca dar solución a un problema o necesidad detectada presente o futura dentro del campo tecnológico o la potencialización de un producto sub utilizado y su posterior plasmación tanto de una manera gráfica como material Dentro del desarrollo del diseño se ven involucrados diferente proceso de pensamiento los cuales se fundamentan en las fases del proceso tecnológico, donde se destacan la identificación de necesidades,



	análisis de la situación problemática, búsqueda de información, clasificación de recursos de diverso índole, organización y planificación, detección de oportunidades y restricciones, planteamiento creativo de soluciones tecnológicas, desarrollo de destrezas motrices, razonamiento abstracto y mecánico, expresión gráfica y escrita, resolución de problemas derivados de la solución planteada, habilidades sociales a través del trabajo en equipo y colaborativo, entre otras. Las estrategias metodológicas empleadas dentro del proceso de diseño se fundamentan en la propuesta de soluciones creativas e innovadoras a problemas planteados o detectados por el docente o pares académicos, por lo que dinámica de la clase se fundamenta en el desarrollo de proyectos de diversa índole, abriendo espacio a una metodología proyectual y constructivista, donde el estudiante construye su conocimiento a través del aprender haciendo y de la resolución de cuestionamientos surgidos dentro del proceso de desarrollo de su proyecto tecnológico, dando lugar a procesos que desencadenan en la estimulación de la imaginación y creatividad, en procesos cognitivos, críticos, reflexivos y evaluativos. El proceso de enseñanza-aprendizaje debe orientarse a la construcción del proyecto de vida, lo que implica iniciar la exploración de habilidades y/o capacidades que oriente su vocación o desarrollo profesional y laboral.
--	---



Desarrollo Pedagógico

La tecnología del diseño se plantea como una dimensión transversal, lo que implica la integración constante con otras áreas del conocimiento, para este fin se utilizan talleres de integración, consultas, indagación en el entorno, observaciones directas, trabajos en grupo, socialización de experiencias, desarrollo de proyectos, aportes de los estudiantes, explicación del docente, diseño de portafolios, cuadernos virtuales y uso de herramientas informáticas en línea, entre otros. ¿cómo enseñar? se sugieren algunas estrategias que pueden ayudar a la construcción de conocimientos, a generar nuevos ambientes de aprendizaje que transformen las aulas tradicionales, que integren recursos y herramientas propias de la era digital, que potencien la innovación y la investigación y que permitan una visión práctica e integradora de los mismos.

Lo anterior no significa dejar de lado las instrucciones que se requieran por parte del docente, pero mostrando a los estudiantes la posibilidad que ellos tienen de conseguir información pertinente de manera autónoma, sobre los temas o actividades desarrolladas. Al finalizar el seminario, el estudiante deberá manejar conceptos teóricos de los temas desarrollados al igual que demostrar habilidades para la utilización de las herramientas de aprendizaje, es decir el computador, el celular, software y aplicaciones, que se haya utilizado, en la realización de actividades prácticas. Por lo cual, en el desarrollo de las clases se requiere de momentos de práctica. También es posible que el docente pueda diseñar algún tipo de manual, cartilla virtual, páginas web para



COLEGIO ENRIQUE OLAYA HERRERA. IED

	los estudiantes, que incluya los conceptos e instrucciones a manejar en cada unidad, de tal manera que la mayoría del tiempo sea utilizado en actividades, así como socialización de las experiencias significativas. Temas: - Fundamentación del diseño - Teoría del color - Teoría del diseño - Teoría de la imagen - Comunicación y expresión - Marketing digital - Fotografía básica - Herramientas digitales para docentes. - Presentación de su proyecto, (elaboración de material didáctico y pedagógico para estudiantes de primaria y secundaria).
Bibliografía	* Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) * Portal Virtual Eduteka * ALONSO, Soto Ángel, Educación en Tecnología, Aula Abierta, Cooperativa Editorial Magisterio, Bogotá
Registre la bibliografía de trabajo para el estudiante.	• Herramientas de Google -Docs • Sketchup • Editor de video (movie, inshot, kinemaster, filmoraGo). • Para elaborar infografías (camva, piktochart, visme) • Para elaborar presentaciones (powtoon, genially, prezi entre otras. • Pizarras virtuales (openBoard, Jamboard, Explain).
Enlaces a documentos y material	• Aulas virtuales (Edmodo, Schoology,



COLEGIO ENRIQUE OLAYA HERRERA. IED

didáctico (verificar acceso público)	Lirmi, Moddele, schoology y classroom) • Páginas Web • Tutoriales • Blogger
Perfil del Profesor	Licenciada en educación básica con énfasis en tecnología e informática TÍTULO POSTGRADO: Especialización en Gerencia educativa Ministerio de las TIC Seminario de formación para Orientadores Escolares en Tecnologías de la Información Universidad de Cundinamarca Taller de participación líderes comunitarios Microsoft Colombia Curso: uso de las TIC en salón de clases
Aclaraciones metodológicas y conceptuales	

Elaborado por: Docente Nini Johanna Avendaño Torres

Correo: ninijohannaavendanot@olayista.com

Teléfono :314549027

Área de: Tecnologías del diseño