



PAET
PROYECTO ACADÉMICO TRANSVERSAL
DE EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA

Educación en / con tecnología



**UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**
Facultad de Ciencias y Educación



Educación en / con tecnología

Directores de proyecto:

Sergio Briceño Castañeda
Nelson Otalora

Investigación, revisión, análisis y selección:

Paola Andrea Muñoz Alfonso
Steven Alejandro Murillo Cely

Producción:

Proyecto Académico Transversal
de Educación en Tecnología – PAET

Coordinador:

Sergio Briceño Castañeda

Asesoría técnica, pedagógica

Doris Patricia Mora
Edwin Pacazuca

Diseño, publicación y montaje:

Andrés Rodríguez
Juan Garzón



Educación en / con tecnología

Educación en tecnología

Desde la perspectiva de Peña y Otálora (2018) “la educación en tecnología hace referencia a procesos formativos en los que la tecnología se constituye y ubica en el centro de los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p.8); y “ la educación con tecnología asume a la tecnología como condición pedagógica para el logro de objetivos en las distintas áreas del conocimiento” (p.8).

En este apartado se definen las subsecciones:

Educación con tecnología: Se encuentran repositorios de recursos educativos digitales que sirven como medio para la enseñanza de diversas áreas del conocimiento.

Educación en tecnología: Son recursos enfocados al aprendizaje de la tecnología.

Educación en y con tecnología: Presenta recursos que desarrollan el aprendizaje de la tecnología y otras áreas mediadas con recursos educativos digitales.

Peña, F. y Otálora, N. (2018). Educación y tecnología: problemas y relaciones. *Pedagogía y Saberes*, (48), 59-70.

Nombre Blockly

Descripción Contribuye con la creación de programación generando un código sintácticamente correcto en el lenguaje de programación de su elección.

Sitio Web <https://developers.google.com/blockly/>

Licencia Libre

Conexión a red En línea

Disponible PC, Móvil

Idioma Inglés

Tutorial No aplica

Sistema Operativo No aplica

Actualización o versión No se menciona

Posibilidad de uso Autónomo

Recurso por función Informar, Crear

Recurso por formato Textual, Interactivo

Rol del usuario Lector, Jugador

Proceso cognitivo Simular, Crear, Comprender, Observar

Nombre Code

Descripción

Sitio web dedicado a ampliar el acceso a las ciencias de la computación en las escuelas y aumentar la participación de las mujeres y las minorías que no están suficientemente representadas.

Sitio Web <https://code.org/>

Licencia Libre

Conexión a red En línea

Disponible PC

Idioma Español y 62 idiomas

Tutorial No aplica

Sistema Operativo No aplica

Actualización o versión No se menciona

Posibilidad de uso Autónomo

Recurso por función Informar, Crear

Recurso por formato Multimedial, Interactivo

Rol del usuario Lector, Creador

Proceso cognitivo Investigar, Simular, Representar, Resolver, Crear, Observar

Nombre Grasshopper

Descripción

Es una aplicación creada para ayudar a que las personas accedan al mundo de la programación de forma fácil y divertida.

Sitio Web https://grasshopper.app/es_419/

Licencia Libre, Suscripción

Conexión a red Descarga, En línea

Disponible PC, Móvil

Idioma Inglés - Español

Tutorial No aplica

Sistema Operativo No aplica

Actualización o versión No se menciona

Posibilidad de uso Autónomo

Recurso por función Informar

Recurso por formato Multimedial, Interactivo

Rol del usuario Lector, Jugador

Proceso cognitivo Simular, Representar, Resolver, Crear, Comprender, Observar

Nombre Kodable

Descripción

Sitio web que enseña a los niños a codificar en casa o en la escuela mediante divertidos juegos interactivos mientras les brinda a los maestros un plan de estudios completo de codificación de K-5 para el aula.

Sitio Web <https://www.kodable.com/>

Licencia Prueba gratis, Libre, De pago, Suscripción

Conexión a red En línea

Disponible PC

Idioma Inglés

Tutorial No aplica

Sistema Operativo No aplica

Actualización o versión No se menciona

Posibilidad de uso Autónomo, Colaborativo

Recurso por función Informar, Colaborar, Crear

Recurso por formato Multimedial, Interactivo

Rol del usuario Lector, Creador, Jugador

Proceso cognitivo Comunicar, Simular, Representar, Resolver, Crear, Comprender, Observar

Nombre Scratch

Descripción

Sitio web que brinda recursos para aprender a programar creando tus propias historias interactivas, juegos y animaciones; además de compartir tus creaciones con otros en una comunidad online.

Sitio Web <https://scratch.mit.edu/>

Licencia Libre, Suscripción

Conexión a red En línea

Disponible PC

Idioma Español - Inglés

Tutorial <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

Sistema Operativo No aplica

Actualización o versión No se menciona

Posibilidad de uso Autónomo

Recurso por función Informar, Crear

Recurso por formato Multimedial, Interactivo

Rol del usuario Lector, Editor, Creador, Jugador

Proceso cognitivo Simular, Representar, Resolver, Crear, Comprender, Competir, Observar

Nombre RoboMind

Descripción

Permite introducir técnicas de programación en lenguaje ROBO, relacionadas con la robótica y la inteligencia artificial a partir de diferentes entornos y niveles de dificultad, lo cual posibilita su uso en educación primaria, secundaria y universitaria.

Sitio Web <https://www.robomind.net/es/>

Licencia Libre

Conexión a red Descarga, En línea, Offline

Disponible PC, Móvil

Idioma Español y otros 26 idiomas

Tutorial <https://www.robomind.net/en/docOverview.htm>

Sistema Operativo Windows 7/8/10 con 64 bit

Actualización o versión Versión 7.0

Posibilidad de uso Autónomo

Recurso por función Informar, Crear

Recurso por formato Multimedial, Interactivo

Rol del usuario Lector, Jugador

Proceso cognitivo Simular, Representar, Resolver, Crear, Comprender, Observar