

# Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 46 “2 de abril de 1982”



Sede: Av. Pueyrredón 1250  
Sub-sede: Av. Pueyrredón 918  
Ramos Mejía, La Matanza

CICLO LECTIVO: 2025

CURSO Y COMISIÓN: 1°B

CARRERAS:

DOCENTE: Ailén Moschini

**Profesorado de Ed. Secundaria en Biología.**

HORAS DE CLASES SEMANALES: 2

**Profesorado de Ed. Secundaria en Historia.**

HORAS DE CLASES (TOTAL): 32

MATERIA: **Cultura Digital y Educación**

TIPO DE UC: **Taller**

## Fundamento de la propuesta

En la actualidad, las tecnologías digitales atraviesan y transforman nuestra vida cotidiana, redefiniendo vínculos, prácticas laborales y modos de aprendizaje. Frente a este panorama, es imprescindible que la educación superior forme docentes preparados/as para integrar la cultura digital en las aulas desde una perspectiva crítica y analítica. Por ello, los nuevos planes de estudio para los Profesorados de Educación Secundaria incluyen en primer año el taller **Cultura Digital y Educación**, orientado a enfrentar los desafíos y oportunidades que plantean los medios digitales.

Este espacio curricular se basa en un enfoque constructivista y centrado en los sujetos, considerando la cultura digital no sólo como herramienta tecnológica, sino como un objeto complejo de conocimiento que requiere reflexión profunda sobre sus dimensiones política, económica y social. Desde este taller se promoverá el desarrollo de competencias digitales que permitan a los/as estudiantes posicionarse como ciudadanos/as digitales críticos/as, responsables y creativos/as, capaces de analizar y transformar su entorno mediante tecnologías digitales.

La propuesta pedagógica responde a los lineamientos establecidos en el “Documento de Trabajo para la Implementación Curricular de Cultura Digital” (Dirección Provincial de Educación Superior, 2023), y se articula con los principios institucionales, buscando conectar los saberes adquiridos en este espacio con otros desafíos contemporáneos y las necesidades específicas de la formación docente inicial, especialmente en el contexto latinoamericano.

### Propósitos de la Unidad Curricular

- Fomentar una reflexión crítica sobre la cultura digital y su impacto en la sociedad contemporánea.
- Integrar transversalmente la cultura digital con otros desafíos actuales como la perspectiva de género, la educación ambiental e intercultural.

### Relación con las prácticas de enseñanza

El taller Cultura Digital y Educación se articula con las Prácticas Docentes al brindar a los/as estudiantes herramientas digitales aplicables a su futuro desempeño en el aula. Durante la cursada, se promueve la exploración y el uso crítico de recursos tecnológicos que pueden

# Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 46 "2 de abril de 1982"



Sede: Av. Pueyrredón 1250  
Sub-sede: Av. Pueyrredón 918  
Ramos Mejía, La Matanza

- Desarrollar estrategias pedagógicas que incorporen las tecnologías digitales en la enseñanza, promoviendo la participación activa y el trabajo colaborativo.
- Capacitar a los/as estudiantes en el uso consciente, crítico y ético de herramientas tecnológicas en contextos educativos.
- Analizar los cambios en las relaciones con el conocimiento y las formas de aprendizaje en entornos digitales.
- Promover el uso responsable de los medios digitales, incentivando prácticas seguras y éticas.
- Relacionar los contenidos del taller con otras áreas de formación docente, favoreciendo un enfoque integral.
- Fortalecer la creatividad y el uso activo de tecnologías digitales para la producción y transformación de contenidos educativos.

enriquecer las estrategias de enseñanza y aprendizaje en la escuela secundaria.

Como parte del trabajo integrador, los/as estudiantes seleccionarán un recurso digital específico para diseñar una propuesta didáctica, fomentando su capacidad para evaluar, elegir e implementar tecnologías en función de criterios pedagógicos, éticos y de accesibilidad.

Asimismo, se busca que adquieran una actitud de aprendizaje continuo en relación con la cultura digital, reflexionando sobre su impacto en la educación y manteniéndose actualizados/as en la incorporación de herramientas digitales en sus prácticas docentes.

## Contenidos

### Unidad 1: Introducción a la Cultura Digital

- Concepto y alcances de la cultura digital: sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedades de control.
- Diferencias entre cultura digital y TIC en el trabajo docente.
- Transformaciones en la era digital: impacto en la vida cotidiana, la educación y el mundo laboral.
- Alfabetización digital y competencias digitales: inclusión, brecha digital y soberanía tecnológica.
- Big Data y algoritmos: recopilación, análisis y uso de datos masivos; personalización de contenidos y vigilancia digital.
- Plataformas digitales y economía de datos: modelos de negocio, publicidad dirigida y consumo digital.

### Unidad 2: Modos de Ser, Estar, Hacer y Aprender en la Cultura Digital

- Identidad digital y subjetividad mediática: redes sociales, huella digital, construcción del yo digital, personalidad alterdirigida y cultura de la cancelación.
- Estereotipos y perspectiva de género en el mundo digital.



Sede: Av. Pueyrredón 1250  
Sub-sede: Av. Pueyrredón 918  
Ramos Mejía, La Matanza

- Transformaciones en la relación con el conocimiento: nuevas formas de atención, memoria y aprendizaje en entornos digitales.
- Desinformación y pensamiento crítico: *fake news*, viralización y estrategias para evaluar la información en línea.
- Bienestar digital y salud mental: impacto del uso excesivo de pantallas, gestión del tiempo y prácticas de autocuidado.
- Privacidad y seguridad en línea: datos personales, exposición en redes y riesgos de la digitalización.
- Ludopatía digital: adicción a videojuegos y apuestas en línea; impacto en jóvenes y estrategias de prevención.
- Inteligencia artificial: características y desafíos.

### **Unidad 3: Enseñar en la Cultura Digital**

- Cultura digital y cultura escolar: desafíos y oportunidades en la enseñanza.
- Políticas educativas y modelos de integración tecnológica: inclusión digital y equidad en el acceso a recursos.
- Evaluación y selección de recursos digitales: criterios pedagógicos, éticos y de accesibilidad.
- Estrategias innovadoras: gamificación, aprendizaje basado en proyectos y recursos educativos abiertos.
- Educación presencial, virtual y semipresencial: metodologías, ventajas y desafíos en la enseñanza digital.

### **Estrategias metodológicas**

Siguiendo un enfoque constructivista y centrado en los sujetos, se priorizarán metodologías activas que fomenten la participación, el análisis crítico y la experimentación con herramientas digitales.

- **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** Se plantearán situaciones problemáticas relacionadas con la cultura digital y la educación.
- **Gamificación y ludificación:** Uso de quizzes interactivos (*Kahoot, Socrative, Quizizz*) para repasar contenidos.
- **Juegos de rol:** Simulación de distintos actores en el ecosistema digital (docentes, estudiantes, empresas tecnológicas).
- **Flipped Classroom (Aula Invertida):** Lectura de textos o visualización de videos antes de la clase para profundizar la discusión. Uso de plataformas como *Google Classroom* o *Padlet* para compartir reflexiones previas. Discusión y aplicación de los conceptos en clase con base en la experiencia de los/as estudiantes.

# Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 46 “2 de abril de 1982”



Sede: Av. Pueyrredón 1250  
Sub-sede: Av. Pueyrredón 918  
Ramos Mejía, La Matanza

- **Trabajo colaborativo y proyectos digitales:** Creación de infografías interactivas con *Canva* o *Genially* sobre temas como seguridad digital o huella digital. Elaboración de mapas conceptuales colaborativos en *Miro*. Desarrollo de una wiki o repositorio digital con herramientas y estrategias aplicables en las Prácticas Docentes.
- **Análisis crítico de medios y redes sociales:** Análisis de casos reales. Evaluación de sesgos en buscadores y algoritmos (ejemplo: *Google*, *YouTube*, *TikTok*). Comparación de estrategias de marketing digital y economía de datos.
- **Integración de herramientas digitales en la enseñanza:** Simulación de clases utilizando herramientas digitales *Nearpod*, *EdPuzzle* o *Wordwall*. Creación de contenido didáctico con *ChatGPT*, *Perplexity AI* o herramientas de generación de imágenes. Exploración de recursos educativos abiertos (REA) para el diseño de materiales digitales accesibles.
- **Reflexión y metacognición:** Diarios de aprendizaje digital con reflexiones sobre el uso de la tecnología en educación. Foro de debates en línea sobre dilemas éticos en la cultura digital. Evaluación de la experiencia de aprendizaje mediante encuestas digitales.

## Calendarización y secuenciación

**Duración:** 16 semanas

**Día de cursada:** Viernes

**Carga horaria total:** 32 horas (2 horas por semana)

### Semana 1: Presentación y marco general (agosto)

- Presentación del taller: objetivos, metodologías y evaluación.
- Reflexión inicial: la cultura digital en la vida cotidiana y en la enseñanza.
- Actividad: Foro colaborativo sobre experiencias personales con la tecnología.

### Semana 2 y 3: Unidad 1 - Introducción a la cultura digital

- Sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedades de control.
- Impacto de la digitalización en la educación y el trabajo docente.
- Alfabetización digital y brecha tecnológica en Argentina y Latinoamérica.
- Actividad: Análisis de casos sobre inclusión digital y desigualdad tecnológica.

### Semana 4 y 5: Big Data, algoritmos y economía digital

- Algoritmos y personalización de contenidos: sesgos y desafíos.
- Modelos de negocio digital y consumo de datos en plataformas educativas.
- Actividad: Búsqueda y análisis de rastros digitales (huella digital).

### Semana 6 y 7: Unidad 2 - Modos de ser, estar, hacer y aprender en la cultura digital

- Identidad digital, subjetividad mediática y cultura de la cancelación.
- Transformaciones en la relación con el conocimiento y aprendizaje en red.
- Actividad: Debate sobre redes sociales y construcción de la identidad docente.



- **Entrega de evaluación parcial 26/09:** Los/as estudiantes elaborarán un ensayo corto (600-800 palabras) o una infografía digital en la que analicen un aspecto clave de la cultura digital (ej.: desinformación, algoritmos, vigilancia digital, brecha digital).

**Semana 8 y 9: Desinformación, pensamiento crítico y seguridad digital**

- *Fake news*, viralización y estrategias de evaluación de información en línea.
- Privacidad y seguridad en internet: protección de datos y gestión de identidad.
- Actividad: Creación de guías para el uso seguro de tecnologías en educación.

**Semana 10: Ludopatía digital y bienestar en la cultura digital**

- Adicción a videojuegos y apuestas en línea: estrategias de prevención.
- Impacto del uso excesivo de pantallas y regulación del tiempo digital.
- Actividad: Análisis de plataformas con mecánicas de ludopatía y prevención.

**Semana 11 y 12: Unidad 3 - Enseñar en la cultura digital**

- Cultura digital y cultura escolar: desafíos y oportunidades en la enseñanza.
- Selección y uso de herramientas digitales en la enseñanza.
- Actividad: Exploración y aplicación de herramientas digitales en educación.

**Semana 13 y 14: Estrategias innovadoras y educación semipresencial**

- Gamificación, aprendizaje basado en proyectos y recursos educativos abiertos.
- Educación híbrida: metodologías y estrategias para la enseñanza digital.
- Actividad: Diseño de una propuesta didáctica con tecnología.

**Semana 15 y 16: Integración y cierre**

- **Presentación de proyectos finales: propuestas didácticas y recursos digitales educativos (14/11).**
- Reflexión sobre la enseñanza en la cultura digital y el rol del docente.
- Evaluación del curso y devolución de aprendizajes.

**Criterios e instrumentos de evaluación, condiciones para la acreditación**

**Criterios de evaluación:**

- Comprensión conceptual y reflexión crítica: capacidad para analizar la cultura digital y su impacto en la educación.
- Participación activa y colaboración: involucramiento en debates, trabajos en grupo y actividades en clase.
- Aplicación de herramientas digitales: uso adecuado y crítico de tecnologías en el diseño de estrategias pedagógicas.
- Producción de contenidos: elaboración de materiales didácticos con tecnologías digitales.
- Pensamiento crítico y autonomía: capacidad para evaluar información, argumentar posturas y resolver problemas.

# Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 46 “2 de abril de 1982”



Sede: Av. Pueyrredón 1250  
Sub-sede: Av. Pueyrredón 918  
Ramos Mejía, La Matanza

## Instrumentos de evaluación:

- Diario de aprendizaje digital (seguimiento reflexivo sobre la experiencia con la cultura digital).
- Participación en foros y debates.
- Análisis de casos.
- Presentaciones y exposiciones.
- Trabajo parcial (ensayo).
- Trabajo integrador (propuesta didáctica con integración de tecnologías digitales).

## Condiciones para la acreditación

- Cumplir con el 80% de asistencia al taller (en concordancia con RAM 2024)
- Aprobar las instancias de evaluación sumativa (ensayo y trabajo integrador) con 7 o más puntos.
- Participar de al menos el 80% de las tareas realizadas en clase.

## Recuperación y regularización

- Recuperatorios: Se permitirá la recuperación de las evaluaciones parciales en caso de desaprobación o ausencia justificada.
- Entrega tardía de trabajos: Se aceptarán dentro de una fecha límite con penalización en la calificación.

## Orientaciones para estudiantes que acrediten en condición de libres

Dado que *Cultura Digital y Educación* es un taller, su cursada se basa en la participación activa, el trabajo colaborativo y la evaluación continua a lo largo del cuatrimestre. Estos criterios responden a la naturaleza del espacio curricular, que prioriza el aprendizaje a través de la reflexión compartida y la construcción colectiva del conocimiento.

Por esta razón, y en consonancia con el Reglamento Académico Marco (RAM), esta materia no cuenta con la posibilidad de ser aprobada en condición de libre. La evaluación se lleva a cabo a través de instancias prácticas y producciones que requieren la presencia y el involucramiento del estudiantado en el desarrollo de las clases.

## Bibliografía obligatoria por tema

Material adaptado con fines pedagógicos por la docente, en base a la siguiente bibliografía:

### UNIDAD 1

- Caballero, F. (2013) *Ciudadanía, tecnología y cultura. Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital*. Barcelona: Gedisa.

# Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 46 “2 de abril de 1982”



Sede: Av. Pueyrredón 1250  
Sub-sede: Av. Pueyrredón 918  
Ramos Mejía, La Matanza

- Castells, M. (1997). *La era de la información, economía, sociedad y cultura*. Vol O. La sociedad en Red. Alianza Madrid.
- Castells, M. (2000) *Internet y la sociedad red*. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Barcelona: UOC. Disponible en: <http://www.uoc.edu/web/cat/articles/castells/castellsmain2.htm>
- Cobo Romaní, C. y Pardo Kuklinski, H. (2007) *Planeta 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. México D.F., Barcelona: Flacso, UVIC.
- Grande, M., Cañón, R. y Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: Evolución del concepto y características. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 218-230.
- Huergo, J. A. (1998). Las Alfabetizaciones Posmodernas, Las Pugnas Culturales Y Los Nuevos Significados De La Ciudadanía. *Nómadas* (Col), (9), 49-60.
- Litwin E. (2005) Comp. *Las nuevas tecnologías en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Rifkin, J. (2000). *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Paidós, Buenos Aires. Cap.1: La entrada a la era del acceso. Cap. 2: Cuando los mercados dejan paso a las redes. Cap. 3: La economía ingrávida.
- Zapata Ros, M. (2013). *La Sociedad Postindustrial del Conocimiento. Un enfoque multidisciplinar desde la perspectiva de los nuevos métodos para organizar el aprendizaje*.

## UNIDAD 2

- Bauman, Zygmunt, (2005). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Bacher, S. (2009) *Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Callejo Gallego, J. y Gutiérrez Brito, J. (2012) (Coords.) *Adolescencias entre pantallas. Identidades juveniles en el sistema de comunicación*. Barcelona: Gedisa.
- Cobo, Cristóbal. (2019). *Acepto las Condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales*. Fundación Santillana, Madrid.
- Delarbre, R. (2001). “Vivir en la Sociedad de la Información: Orden global y dimensiones locales en el universo digital”. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*. Número 1 / Septiembre - Diciembre 2001. Monográfico. La Sociedad de la Información
- Igarza, Roberto. (2009). *Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural* (1ª ed.). Buenos Aires: La Crujía.
- Majas, Fernando (2016) “Unidad 3: Construcción de subjetividades e identidades en la era digital” Seminario “La sociedad en red y la cultura digital”. Diplomatura Superior en Competencias tecnopedagógicas para la cultura digital. Azul Ediciones, Burzaco.
- Medina, D. “Tecnologías digitales y juventudes en Argentina”. Dponible en <https://host170.sedici.unlp.edu.ar/server/api/core/bitstreams/c16971ab-47b8-442f-946d-182eac58d7ed/content>

## UNIDAD 3



**Sede: Av. Pueyrredón 1250  
Sub-sede: Av. Pueyrredón 918  
Ramos Mejía, La Matanza**

- Burbules y Callister. (2001). *Educación: Riesgos y Promesas de las Nuevas Tecnologías de la Información*. España: Granica Editorial. Capítulos 7 y 8.
- Dussel, I. “Los Desafíos de las nuevas alfabetizaciones: Las transformaciones en la escuela y en la formación docente”. INFD.
- Dussel, I. y Quevedo, L. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital. Educación y nuevas tecnologías, los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Documento Básico, Ed. Santillana. <http://www.oei.org.ar/7BASICOp.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística y Censo. (2016). “Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación”. EPH (Informes Técnicos Vol. 1, N° 167). [https://www.indec.gob.ar/uploads/informesdeprensa/mautic\\_09\\_17.pdf](https://www.indec.gob.ar/uploads/informesdeprensa/mautic_09_17.pdf)
- Landau, M. (2008). *Los docentes en los discursos sobre la alfabetización digital*. En revista Razó y palabra n° 63.
- Litwin E. (2000). Comp. *La educación a distancia*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Majas, Fernando (2016) “Unidad 4: Los desafíos educativos en la era digital” *Seminario “La educación en la era digital”*. Diplomatura Superior en Competencias tecnopedagógicas para la cultura digital. Azul Ediciones, Burzaco.
- Murillo, B. (2021). “El lugar importa: brecha digital y desigualdades territoriales en tiempos de covid-19. Una revisión comparativa sobre la realidad argentina, sus provincias y principales centros urbanos” en *Argumentos. Revista de crítica social*, 24, 66-100.
- Rivoir, A.L. (Coord.). (2020). *Tecnologías Digitales y Transformaciones Sociales. Desigualdades y desafíos en el contexto latinoamericano actual*. Clacso. Disponible en <https://www.clacso.org/wp-content/uploads/2020/09/Tecnologias-digitales.pdf>
- Spiegel, A. (2013) *Ni tan genios. Ni tan idiotas. Tecnologías: qué enseñar a las nuevas generaciones (que no sepan)*. Rosario: Homosapiens.

### **Bibliografía complementaria**

- Cabero, J., Barroso, J., and Llorente, M.C. (2010) *El diseño de Entornos Personales de Aprendizaje y la formación de profesores en TIC*. Disponible en: Digital Education Review, 18, 27-37. Retrieved from: <http://greav.ub.edu/der>
- Carneiro, R., Toscano J. C., y Díaz T. (2008) *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. España: Santillana.
- Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente. Reflexiones sobre educación, tecnología y conocimiento*.
- García Canclini, N.; Cruces, F. y Urteaga Castro Pozo, M. (Coords.) (2012) *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Madrid, Barcelona: Fundación Telefónica, Ariel.
- Litwin, E. (2008) *El oficio de enseñar*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.

### **Acuerdos institucionales e interinstitucionales**

La materia *Cultura Digital y Educación* se enmarca dentro del Proyecto Curricular Institucional y mantiene una estrecha relación con los lineamientos del Reglamento Académico Marco (RAM), especialmente en lo referido a la filiación institucional del estudiantado en primer año. En este

# Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 46 “2 de abril de 1982”

**Sede: Av. Pueyrredón 1250**  
**Sub-sede: Av. Pueyrredón 918**  
**Ramos Mejía, La Matanza**



sentido, el taller contribuye a la integración de los y las estudiantes a la vida académica, brindando herramientas para la apropiación de los entornos digitales y fomentando la reflexión sobre su impacto en las prácticas educativas.

Desde una perspectiva interdisciplinaria, esta unidad curricular se vincula con otros espacios de formación que abordan la enseñanza en contextos contemporáneos. Se articula con el campo de la práctica docente, promoviendo el análisis del uso pedagógico de la tecnología y la exploración de estrategias para su integración en el aula. A su vez, mantiene puntos de encuentro con materias que estudian las transformaciones sociales y la educación como fenómeno cultural, facilitando el abordaje crítico de los discursos sobre la digitalización y su relación con la equidad educativa.

En términos institucionales, el taller fomenta el uso de plataformas digitales y recursos tecnológicos en las distintas instancias de formación, acompañando el desarrollo de competencias necesarias para la producción y gestión de información en la carrera. Además, busca fortalecer la dimensión colaborativa del aprendizaje a través de la participación en actividades grupales mediadas por tecnología, incentivando el trabajo en red entre estudiantes y docentes.

Si bien no cuenta con convenios formales con otras instituciones, la materia promueve el acceso a materiales y experiencias que permitan ampliar la mirada sobre la cultura digital en la educación. En este marco, se alienta la participación en charlas, capacitaciones y propuestas extracurriculares que aborden el uso de tecnologías en la enseñanza, en articulación con iniciativas institucionales y con espacios de formación docente externos.

A través de estos acuerdos, *Cultura Digital y Educación* se posiciona como un espacio clave para la formación inicial, brindando herramientas para la apropiación crítica de la tecnología y su aplicación en la enseñanza.