



Provincia de Buenos Aires
Dirección de Cultura y Educación
Dirección de Educación Superior
Docente Inicial

Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 46

“2 de abril de 1982”

Sede: Av. Pueyrredón 1250
Ramos Mejía., La Matanza

PROGRAMA CURSADA 2026

CARRERA:	Profesorado de Educación Secundaria en Biología		
CURSO y COMISIÓN/ES	1er. año A Turno Tarde	UNIDAD CURRICULAR	Cultura digital y educación
MODALIDAD DE CURSADA	Presencialidad Plena (PP)	FORMATO CURRICULAR	Taller
DOCENTE	Maximiliano Gamarra	HORAS DE CLASES: Semanales 2 Hs. Cuatrimestrales: 32 hs	Viernes 16.15 a 18.15 Segundo Cuatrimestre
MATERIA/S CORRELATIVA/S No posee			
Modo de ACREDITACIÓN Promoción directa			

FUNDAMENTOS

La presente propuesta curricular se encuentra enmarcada dentro de las leyes y normativas nacionales y provinciales vigentes. En primer lugar, la Ley de Educación Nacional Nro. 26606, a partir de la cual se regula el ejercicio del derecho constitucional de enseñar y aprender. En ella, se considera a la educación y al conocimiento como un bien público y un derecho personal y social garantizados por el Estado. Como finalidad de la política educativa nacional el Título I, Capítulo II, Artículo 11, inciso (m) propone “desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación.”¹. Además, en el título VII Artículo 100, la ley establece el fomento de políticas educativas basadas en el “uso de las tecnologías de la información y de la comunicación y de los medios masivos de comunicación social”².

A su vez, el presente proyecto sigue el documento de trabajo para la implementación curricular “Formación docente y cultura digital” (2023) que establece los lineamientos político-pedagógicos de la Dirección Provincial de Educación Superior y de la Dirección de Tecnología Educativa en el abordaje de la cultura digital en la formación docente inicial y permanente.

La formación docente responde a supuestos que refieren de forma más amplia a los procesos de escolarización, y forma parte del complejo entramado de cuestiones que competen a las políticas públicas de educación. En este sentido, reconocer la dimensión política y cultural del trabajo docente y, por ende, de la formación docente, es un punto de partida ineludible. Significa, en primer lugar, enmarcar estas prácticas en los principios de la democratización del conocimiento y el derecho a la educación superior, asumiendo la responsabilidad del Estado sobre la formación profesional de las y los trabajadores de la educación. Significa,

¹ Ley Nacional de Educación 26206 (2006). Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación Argentina. pág. 2.

² Ley Nacional de Educación 26206 (2006). Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación Argentina. pág. 17.

además, considerar a las y los docentes como agentes transmisores y productores de culturas y esto supone profundizar los procesos de “autorización” de sus prácticas y “habilitación” de su autoría en tanto productores de saberes pedagógicos³.

En este sentido, es importante considerar la relevancia de las experiencias de formación que promuevan y pongan en valor el potencial creativo/expresivo de los medios digitales. Considerar a éstos como formas de apropiación y de reflexión crítica en torno a los soportes y los lenguajes de la cultura digital atendiendo a las particularidades de cada uno ellos.

Resulta relevante entonces problematizar estas posibilidades en conflicto entre cultura digital y cultura escolar más allá de los problemas ya identificados de la accesibilidad tecnológica, los dispositivos y técnicas y la organización curricular. Para ello es necesario avanzar en la construcción de abordajes que contribuyan a repensar la matriz del proyecto escolar en su diálogo con los modos de hacer/producir, circular y consumir cultura propios de la contemporaneidad, donde los nuevos escenarios digitales irrumpen de forma evidente desde la perspectiva de las nuevas alfabetizaciones.⁴

La materia “Cultura digital y Educación” se ubica en el primer año de las carreras implicadas en este proyecto y pertenece al Campo de la Formación General. Éste busca “brindar marcos conceptuales e interpretativos para el análisis y comprensión de la cultura, el tiempo y contexto histórico, la educación, la enseñanza, el aprendizaje, y la construcción de un posicionamiento para la actuación en contextos socio-culturales diferentes⁵.

PROPÓSITOS

1. Fomentar la indagación de los cambios y transformaciones del mundo contemporáneo, atendiendo a las nuevas formas de constitución de subjetividades, modos de circulación de la información y riesgos y peligros en los modos de ser y estar en la digitalidad.
2. Generar un espacio de debate basado en el respeto democrática y la diversidad de opiniones garantizando el diálogo, el pluralismo y los intercambios de ideas.
3. Brindar herramientas para el análisis de las transformaciones vinculadas al surgimiento de los nuevos lenguajes digitales y su impacto en las instituciones y prácticas educativas.
4. Promover una incorporación genuina de los medios digitales y la inteligencia artificial para constituir un uso ético y responsable que transforme la práctica docente.
5. Acompañar las diferentes trayectorias en la alfabetización digital en sus complejidades y desafíos en materia de dominio técnico de programas y herramientas como la comprensión conceptual de los contenidos y la bibliografía.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Repensar la educación y la docencia en el marco de hibridaciones ante los cambios tecnológicos y las transformaciones culturales del mundo contemporáneo.
2. Reflexionar críticamente sobre las tensiones de la sociedad de la información y el conocimiento en su impacto en el ejercicio de la ciudadanía digital en contexto de gobernabilidad algorítmica y mercantilización de la huella digital.
3. Producir narrativas digitales mediante el remix didáctico y producir materiales didácticos hipermediales que articulan el modelo TPACK y el aprendizaje ubicuo diferentes prácticas de lectura y aprendizaje de las actuales generaciones a partir de la vinculación de diversos lenguajes digitales.

³ Documento “Formación docente y cultura digital” (2023). Buenos Aires: DGCyE. Pág. 1.

⁴ Documento “Formación docente y cultura digital” (2023). Buenos Aires: DGCyE. Pág. 9.

⁵ Diseño Curricular Profesorado de Biología/Geografía/Historia (2022). Buenos Aires: DGCyE. Pág. 28.

4. Analizar críticamente el impacto de la inteligencia artificial en los procesos educativos experimentando con herramientas para reconocer su potencial y reconocer el deterioro cognitivo que produce su uso incorrecto en tanto delegación o reemplazo pedagógico.
5. Dominar herramientas digitales para la elaboración de materiales didácticos hipermediales con el fin de fomentar la constitución de un docente productor de contenidos y generador de actividades genuinas de aprendizajes mediados por tecnologías.

CONTENIDOS

Eje 1- Sociedad y cultura digital

Cultura digital: aproximaciones teóricas. El concepto cibercultura. El pasaje de la Sociedad de la información a la Sociedad del conocimiento. Dimensiones de la ciudadanía digital. Gobernabilidad algorítmica. Ciudadanía y huella digital. El rol de los algoritmos en la construcción de los vínculos sociales. Riesgos y peligros en las formas de ser y estar en la digitalidad. La mercantilización de datos. Democracia, desinformación y manipulación mediática. Validación de autenticidad en las formas de circulación y producción de información y conocimiento. Las Normas APA y escritura académica en la digitalidad. Curaduría digital. Búsqueda web estratégica.

Eje 2 - Educación y cultura digital

Generaciones y su relación con los medios tecnológicos. Superación de la dicotomía nativos digitales y migrantes digitales. Los Knowmads: nómades del conocimiento. El aprendizaje ubicuo; características, desafíos y experiencias en la era digital. El conocimiento TPACK y su impacto en las propuestas didácticas. Convergencia Digital. Lectores digitales y nuevas modalidades de lectura. Hipertexto, multimedia, hipermedia y transmedia. El docente productor de contenidos. Remix/mashup didáctico. Prosumidores: el docente como productor de contenidos. De las TIC a los medios digitales. Inteligencia Artificial y educación. Ingeniería de prompts. El mundo de las aplicaciones educativas. Diseño y producción de materiales didácticos hipermediales. Licencia Creative Commons: la cuestión de los derechos de autor.

BIBLIOGRAFÍA por Unidad

Eje 1- Sociedad y cultura digital

Chomsky, N. (2010). "Diez estrategias de manipulación mediática".
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/archipielago/article/download/55996/49683>

Costa, C. y Ollona, C. (2021). Qué son los algoritmos y cómo aprenden de nosotros. BBC.
<https://youtu.be/RSJrBEhdZxw>

Gamarra, Maximiliano. Ciudadanía y convivencia digital. Riesgos y peligros en los modos de ser y estar en la digitalidad. Apunte de cátedra.

Gamarra, Maximiliano. Curaduría docente: el arte de saber buscar, validar y seleccionar en la digitalidad. Apunte de cátedra.

Gamarra, M. Los contenidos digitales y las nuevas formas de citación bajo las Normas APA. Apunte de cátedra.

Ríos Chala, S. (2020). ¿Cómo citar dentro del texto en APA?. Pontificia Universidad Javeriana: Centro de Escritura.

Sierra Caballero, F. & Sola-Morales, S. (2020). Golpes mediáticos y desinformación en la era digital. La guerra irregular en América Latina. Comunicación y Sociedad, e7604. <https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7604>

UCASAL (2025). ¿Está ChatGPT afectando nuestras habilidades cognitivas? Un estudio del MIT plantea preocupaciones en la educación superior. <https://www.ucasal.edu.ar/entrada-innovalab/esta-chatgpt-afectando-nuestras-habilidades-cognitivas-un-estudio-del-mit-plantea-preocupaciones-en-la-educacion-superior>

UNESCO (2022). Clase Nro 1: La ciudadanía digital. Ciudadanía Digital: Currículum para la Formación Docente. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

UNESCO (2022). Clase Nro 4: Reflexión y análisis I. Ciudadanía Digital: Currículum para la Formación Docente. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Eje 2 - Educación y cultura digital

Berrones Yaulema, L. (2023). "Explorando el aprendizaje ubicuo: características, desafíos y experiencias en la era digital". Revista científica Dominio de las ciencias. Vol. 9, núm. 3 Abril - Junio. Pág. 1875-1895. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3382/7612>

Cobo, C. y Moravec, J. (2017) Aprendizaje Invisible. Colección Transmedia XXI. Cap. 1 "Desde la sociedad 1.0 a la sociedad 3.0". https://www.uv.es/bellohc/MasterPolitic/Cobo_Moravec.pdf

Gamarra, Maximiliano et. al. (2022). *Aportes para la innovación educativa. Cultura digital y práctica docente*. CABA: Autores de Argentina. ISBN 978-987-87-2697-7. Cap. 3: Los desafíos de la comunicación en los tiempos de cibercultura. Cap. 4: La convergencia audiovisual en las prácticas educativas.

Gamarra, Maximiliano. Lectores digitales y nuevas modalidades de lectura. Apunte de cátedra.

Gamarra Maximiliano. De las TIC a los medios digitales. Apunte de cátedra.

Gamarra, Maximiliano. Hipertexto, multimedia, hipermedia y transmedia. Apunte de cátedra.

Mishra, P., y Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A new framework for teacher knowledge. USA: Teachers College. Ficha de Cátedra: Síntesis traducida y adaptada sobre la presentación general de la teoría del conocimiento. En www.tpck.org

Schwartzman, G.; Odetti, V. (2013) Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales. Buenos Aires: PENT FLACSO

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Los diseños curriculares de los profesorados de educación secundaria implicados indican a la materia Cultura digital y educación bajo el formato de taller.

Son unidades que promueven la resolución práctica de situaciones de alto valor para la formación docente. Este formato se caracteriza por promover el trabajo colectivo y colaborativo, la vivencia, la reflexión, el intercambio, la toma de decisiones y la elaboración de propuestas en equipos de trabajo. Es un formato que habilita la confrontación y articulación de las teorías con las prácticas en tanto toda propuesta de trabajo en taller supone un hacer creativo y reflexivo, que pone en juego marcos conceptuales propios habilitando al mismo tiempo la búsqueda de nuevos. Promueve un trabajo docente que propicia la problematización de la acción, la elaboración de proyectos concretos y supone, entre otras variables, el diseño de las acciones posibles para la puesta en práctica ⁶.

Teniendo en cuenta que el ISFDyT Nro. 46 fomenta y sostiene el uso de la plataforma virtual de enseñanza y aprendizaje INFOD, la presente propuesta se apoya en una dinámica blended learning. La intervención didáctica

⁶ Diseño Curricular Profesorado de Biología (2022). Buenos Aires: DGCyE. Pág. 49.

quedará atravesada por dinámicas sincrónicas presenciales y asincrónicas domiciliarias con tutorías permanentes. Es por eso que se propone constituir espacios y experiencias formativas con el fin de consolidar un proceso efectivo de enseñanza que incluya a todos los docentes en formación respetando sus trayectorias individuales.

Por un lado, los encuentros sincrónicos con el propósito de construir un ámbito en el cual estén presentes ideas y preguntas de manera que, en el camino a recorrer, se manifiesten reciprocidades entre los sujetos involucrados (docentes en formación y docente formador), para lo cual se generarán espacios de discusión y debates que promuevan el análisis, la reflexión y la construcción colaborativa del conocimiento. El rol del docente formador no tiene como característica fundamental la transferencia de conocimientos teóricos vacíos de practicidad, sino la promoción del debate constructivo a través de la socialización de conclusiones que resultan de la lectura de la bibliografía y el intercambio de vivencias y producciones digitales. Para ello, se utilizarán técnicas para realizar intercambios moderados, tendientes a garantizar el debate fundamentado.

Por otro lado, las dinámicas asincrónicas invitan a la lectura de clases narradas, escrita ad hoc por parte del docente, en diferentes formatos (escritos, gráficos, podcast, videos). Además, se invita a la lectura del material bibliográfico como también la participación en foros debate bajo diversas estrategias (foros tradicionales, ateneos digitales, murales colaborativos, etc.). Las actividades prácticas evaluativas se caracterizan por un posicionamiento constructivista de R. Schank basado en la pedagogía del “aprender haciendo”. Las diferentes propuestas conllevan no solo poner en juego los diferentes conceptos e ideas de la bibliografía sino la adquisición de habilidades digitales a través de la resolución de problemas mediados por tecnologías. El formato práctico-taller se orienta a propiciar un aprendizaje autónomo y al desarrollo de un pensamiento crítico.

EVALUACIÓN

La formación docente es un proceso de construcción de saberes, por lo tanto, debe ser evaluada como tal. De esta manera la misma será constante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje y servirá como medio para revisar saberes significativos adquiridos y su integración conceptual.

A su vez, la evaluación será permanente y personalizada a través del seguimiento del desempeño de los docentes en formación en sus actividades, expresión oral y escrita, disposición para escuchar, respeto hacia las otras personas y situaciones, propuestas de solución de problemas con capacidad de amenizar diferencias.

A través de un seguimiento del trabajo se implementará una evaluación de proceso en la que utilizarán los siguientes criterios, instrumentos e instancias de evaluación:

Criterios:

- Confrontar reflexivamente entre los aportes de la bibliografía y las demandas de la labor docente en lo que respecta al rol y la tarea docente.
- Demostrar saberes adquiridos mediante la participación en los momentos sincrónicos (presenciales y virtuales) y los foros debates asincrónicos del aula virtual o los ateneos digitales.
- Resolver actividades y trabajos prácticos, demostrando un adecuado dominio de herramientas digitales.
- Diseñar actividades significativas incorporando medios digitales, destacando acciones antes, durante y después de la mediación tecnológica.
- Adquirir vocabulario específico y una correcta expresión oral y escrita.
- Respetar Reglamentos Institucionales y una sana convivencia en la virtualidad.

Instrumentos:

- Observación áulica de trabajo en proceso.
- Participación fundamentada en los debates.
- Intervenciones en foros asincrónicos en el aula virtual.

- Producciones mediadas por tecnologías de manera individual.
- Producciones mediadas por tecnologías de manera grupal.
- Presentaciones orales con apoyatura visual.
- Escrito académico bajo Normas APA.
- Portfolio integrador individual.
- Recuperatorios.

Instancias de evaluación

- NOTA 1: Producción Digital
- NOTA 2: Curaduría Docente
- NOTA 3: Material didáctico Hipermedial
- NOTA 4.: Escritura académica

CONDICIONES PARA APROBACIÓN DE LA CURSADA

- Asistencia del 80% a las clases en todas sus modalidades (Presenciales, virtuales sincrónicas, virtuales asincrónicas)
 “Para el Campo de la Práctica Docente, la Práctica Profesionalizante y unidades curriculares con formato Taller, Seminario, Ateneo, Laboratorio se deberá cumplimentar el 80% de asistencia según la cantidad de clases establecidas por calendario académico.” Resolución 4194/24 RAM Cap 5.4
- Calificación de 7 (siete) o más en todas las instancias evaluativas.
 “Obtener un mínimo de 7 (siete) puntos en las instancias de evaluación y las instancias de recuperación (tanto por ausencia, desaprobación o por haber sido calificado con una nota menor a 7).” Resolución 4194/24 RAM Cap. 8.3

ORIENTACIONES PARA ESTUDIANTES QUE ACREDITEN EN CONDICIÓN DE LIBRE

No aplica a la modalidad de Taller debiendo recurrar en caso de no aprobar la cursada.

“El Campo de la Práctica Docente, Prácticas Profesionalizantes, Talleres, Seminarios, Laboratorios y Ateneos se acreditan por promoción directa y con una calificación igual o mayor a 7 (siete) puntos. Por lo tanto, estas unidades curriculares se aprueban durante el transcurso de la cursada, caso contrario, se deben recurrar.” Resolución 4194/24 RAM Cap. 8.5.1

CALENDARIO DE LA PROPUESTA

Calendarización			
Clase	Viernes	Modalidad	Eje
1	21/08	Presencial	1- Sociedad y cultura digital
2	28/08	Presencial	1- Sociedad y cultura digital
3	04/09	Presencial	1- Sociedad y cultura digital
4	11/09	Feriado	Feriado
5	18/09	Presencial	1- Sociedad y cultura digital
6	25/09	Presencial	1- Sociedad y cultura digital
7	02/10	Virtual	1 - Educación y cultura digital
8	09/10	Presencial	2 - Educación y cultura digital
9	16/10	Presencial	2 - Educación y cultura digital
10	23/10	Presencial	2 - Educación y cultura digital
11	30/10	Virtual	2 - Educación y cultura digital
12	06/11	Presencial	2- Educación y cultura digital
13	13/11	Presencial	Examen escrito presencial
14	20/11	Presencial	Recuperatorios
15	27/11	Presencial	Cierre de cursada

Instancias de evaluación	
04/09	Nota 1: Entrega TP Riesgos y peligros
09/10	Nota 2: Entrega TP Curaduría docente
06/11	Nota 3: Entrega TP Material didáctico hipermedial
13/11	Nota 4: Examen escrito presencial
20/11	Recuperatorios



Gabriela Maximiliano

Firma y aclaración del docente