

Instituto Superior de Formación Docente y Técnica Nro. 46 “2 de abril de 1982”

Carrera: Tramo de Formación Profesional

Materia: Cultura Digital y Educación

Profesor: Maximiliano Gamarra

Carga horaria: 32 horas (Cuatrimestral)

Ciclo Lectivo: 2022

Fundamentación

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.”. 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”.

Por otra parte, la Ley de Educación Provincial Nro. 13688 establece que la educación es una prioridad y constituye una política de Estado que construye una sociedad justa y soberana profundizando el ejercicio de la ciudadanía democrática. A partir de estas premisas, el Consejo Federal de Educación (CFE) ha brindado a través de las Resoluciones CFE nro. 84/09 y 93/09 y su anexo, una serie de recomendaciones y orientaciones didácticas tendientes a implementar transformaciones en el paradigma docente al innovar en educación.

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, 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 pedagógicos .

Es por eso que el presente pretende ser una interpelación al impacto de los medios digitales, las tecnologías y dispositivos de comunicación e Internet en la vida de todos los sujetos que enseñan y aprenden, en sus subjetividades y en sus modos de relacionarse y de representarse en la trama social. Los medios digitales que atraviesan las prácticas y consumos culturales no solo de los estudiantes se constituyen en una dimensión estratégica para la formación de formadores.

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.

Propósitos de enseñanza

1. Proporcionar un espacio que ponga en diálogo las realidades culturales de quienes se forman como docentes con los modos posibles de conocer, aprender y enseñar en la complejidad del contexto digital sociotécnico multimedial.
2. Generar instancias de reflexión individual y colectiva sobre la cultura digital desde perspectivas críticas y en relación con las propias experiencias biográficas con dispositivos, medios y plataformas digitales.
3. Favorecer espacios colaborativos para interrogar los principales discursos sociales y las concepciones instaladas sobre la inclusión digital en las escuelas y en las prácticas de enseñanza.
4. 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.
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 generales

1. Analizar el impacto de la cultura digital en la conformación de nuevas identidades, modos de circulación de la información y diversas formas de enseñar y aprender dentro y fuera de las instituciones educativas.
2. Repensar la educación y la docencia en el marco de hibridaciones ante los cambios sociotécnicos y las transformaciones culturales del mundo contemporáneo.

3. Diseñar, gestionar y evaluar procesos educativos mediados digitalmente, atendiendo a los diferentes modos de aprender en el entrecruzamiento de múltiples lenguajes en la digitalidad.
4. Planificar experiencias didácticas mediadas por tecnologías educativas que conduzcan a prácticas innovadoras, actualizadas y comprometidas.
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 mediadas por tecnologías.

Programa de contenidos

Módulo 1: Sociedad y cultura digital

1. a. De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento

Cinco conceptos claves: Cultura digital - Sociedad del conocimiento - Algoritmos - mercantilización de datos - manipulación

Cultura digital: aproximaciones teóricas. El concepto de cibercultura y la Sociedad-Red. Caracterización de las transformaciones del contexto sociotécnico digital: economía de plataformas, big data y formas tecnológicas de vida. El rol de los algoritmos en la construcción de los vínculos sociales. La mercantilización de los datos. La manipulación mediática. desinformación y cultura *fake*. La autenticidad y la veracidad en la circulación del conocimiento. La alfabetización digital en el ejercicio de la ciudadanía.

1. b. Modos de ser y estar en la cultura digital

Cinco conceptos claves: Ciudadanía digital - Subjetividades - Derechos - Vínculos - Peligros

Ciudadanía y huella digital. La inclusión digital como derecho. La construcción de identidades y de la participación mediada por la tecnología. Convergencia en la cultura digital. Superación de la dicotomía “nativos y migrantes digitales”. La generación *Knowmads*: nómades del conocimiento. Prosumidores: sujetos consumidores y productores de contenidos. Tecnologías digitales y derechos en las múltiples dimensiones de la vida social: educación ambiental, acceso a la información, cuidado de la integralidad, género y educación sexual integral, participación ciudadana. Uso responsable de las nuevas tecnologías: cyberbullying, sexting, grooming y ciberseguridad.

Módulo 2: Educación y cultura digital

2. b. Hacia una pedagogía de la cultura digital

Cinco conceptos claves: Competencias digitales - Conocimiento - TPACK - Conectivismo - Ubicuidad

¿Nuevas formas de enseñar y aprender? Las posibilidades en conflicto de las tecnologías digitales en la escuela. Competencias digitales del docente y los estudiantes. Las relaciones con el conocimiento y las formas de aprender. El conocimiento TPACK. El conectivismo de George Siemens como teoría del aprendizaje. El aprendizaje ubicuo según Nicolás Burbules: características, desafíos y experiencias en la era digital. Aprendizaje colaborativo: un cambio en el rol del profesor.

2. b. La escuela en transformación permanente

Cinco conceptos claves: escuela - innovación - medios digitales - clase híbrida - divulgación

De las “TIC” a los “medios digitales”. Fundamentos pedagógicos y didácticos para la selección de recursos tecnológicos. Condiciones y marcos para pensar la innovación en educación. Soberanía tecnológica y soberanía pedagógica: posibilidades y límites en los espacios educativos. Hibridaciones entre cultura digital y cultura escolar. La “clase invertida”. Las particularidades del blended-Learning, el e-learning y el m-learning (mobile learning). Divulgación de saberes escolares por medios digitales no tradicionales.

Módulo 3: Lenguajes y cultura digital

3. a. Medios digitales en la circulación y producción del conocimiento

Cinco conceptos claves: lectura - escritura - curaduría - docente productor - hipermedialidad

De las crisis de lectura a los desafíos contemporáneos. Prácticas de lectura y escritura emergentes en la digitalidad. Estrategias docentes para la curación de contenidos: búsqueda web inteligente, criterios de evaluación y selección. El docente como productor de contenidos. El remix/mashup didáctico como estrategia de producción. La hipermedialidad como espacio de convergencia. Programas, aplicaciones web y herramientas en la constitución de docentes productores de contenidos. Diseño y producción de Materiales Didácticos Hipermediales. Análisis de las licencias Creative Commons.

3. b. Lenguajes digitales en la enseñanza y el aprendizaje

Cinco conceptos claves: lenguajes - comunicación - imagen - sonido - video

Nuevas alfabetizaciones: espacio de tensión/articulación entre los lenguajes y soportes tradicionales en el contexto de medios de integración. Principios de la multimedialidad en el entrecruzamiento de narrativas en la red. La comunicación y la planificación de la oralidad. El poder de las imágenes en la educación. Consejos y errores comunes a la hora de implementar lenguajes visuales. El podcast como evento comunicacional ubicuo. Los videos educativos en la cultura digital. La transmedia en educación. Planificación de la oralidad.

Bibliografía

Módulo 1: Sociedad y cultura digital

a. De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento

1. Bunz, M. (2017). *La revolución silenciosa. Cómo los algoritmos transforman el conocimiento, el trabajo, la opinión pública y la política sin hacer mucho ruido*. Buenos Aires: Cruce. Prólogo.
2. Chomsky, N. (2010). "Diez estrategias de manipulación mediática". Disponible en <http://www.revistas.unam.mx/index.php/archipelago/article/download/55996/49683>
3. Cobo, Cristóbal (2019). *Acepto las Condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales*. Fundación Santillana, Madrid.
4. Costa, C. y Ollona, C. (2021). *Qué son los algoritmos y cómo aprenden de nosotros*. BBC. Disponible en <https://youtu.be/RSJrBEhdZxw>
5. Levy, P. (2007). *Cibercultura*. España: Antrhopos. Prólogo de Manuel Medina. Introducción. Cap. VI: Lo universal sin totalidad. Esencia de la cibercultura. Cap. X: La nueva relación con el saber.
6. Rodríguez, Pablo (2018). "Gubernamentalidad algorítmica. Sobre las formas de subjetivación en la sociedad de los metadatos". En Revista Barda, Año 4, Nº 6, Junio, pp. 14-35. General Roca.
7. UNESCO (2022). Clase Nro 4: Reflexión y análisis I. Ciudadanía Digital: Currículum para la Formación Docente. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

b. Modos de ser y estar en la cultura digital

1. Garcia Canclini, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa.
2. Cobo, C. y Moravec, J. (2017) *Aprendizaje Invisible*. Colección Transmedia XXI. Cap. 1 "Desde la sociedad 1.0 a la sociedad 3.0". Disponible en https://www.uv.es/bellohc/MasterPoliticac/Cobo_Moravec.pdf
3. Dussel, Inés (2012). Más allá del mito de los "nativos digitales". Jóvenes, escuela y saberes en la cultura digital. En: Southwell, M. (comp.) Entre generaciones. Exploraciones sobre educación, cultura e instituciones. Rosario: Homo Sapiens.
4. Islas, O. (2009). "La convergencia cultural a través de la ecología de medios". México: Revista Científica de Educomunicación Comunicar, nº 33, v. XVII. Pág. 25-33.
5. Molina, M. et al. (2017). *Guía de sensibilidad sobre convivencia digital*. Provincia de Buenos Aires: Unicef - DGCE.
6. UNESCO (2022). Clase Nro 3: Protección y Seguridad II. Ciudadanía Digital: Currículum para la Formación Docente. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

7. Adamoli, M. (2021). *Tecnologías digitales. Colección Derechos Humanos, Género y ESI en la escuela*. CABA: Ministerio de Educación de la Nación Argentina.

Módulo 2: Educación y cultura digital

a. Hacia una pedagogía de la cultura digital

1. 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. Disponible en <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3382/7612>
2. Campana, I. (2021) "Competencias digitales en la Formación docente inicial". Revista Virtualidad, Educación y Ciencia. Año 12. Número 22. pp. 119-125.
3. Collazos, C. ét. al. (2008). "Aprendizaje colaborativo: un cambio en el rol del profesor". México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa. Disponible en http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/virtuami/file/Apren_colaborativo_nuevos_rols.pdf
4. Dussel, I. y Trujillo Reyes, B. (2018). "¿Nuevas formas de enseñar y aprender? Las posibilidades en conflicto de las tecnologías digitales en la escuela". IISUE-UNAM: Revista Perfiles Educativos, vol. XL, número especial.
5. Garcia-Valcárcel, A. Las competencias digitales en el ámbito educativo. Universidad de Salamanca: Credos. Disponible en <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/130340/Las%20competencias%20digitales%20en%20el%20ambito%20educativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
6. 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
7. Siemens, G. (2004). "Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital". En http://usuarios.trcnet.com.ar/denise/repositorio/TeoriasAprendizajeDigital_Conectivismo.pdf

b. La escuela en transformación permanente

Cinco conceptos claves: escuela - innovación - medios digitales - clase híbrida - divulgación

1. Andreoli, S. (2021). "Modelos híbridos en escenarios educativos en transición. Serie Enseñanza sin presencialidad: reflexiones y orientaciones pedagógicas." Buenos Aires: UBA - CITEP. Documento 13.
2. Bilinkis, S. (2014) *Pasaje al Futuro. Guía para abordar el viaje al mañana*. Buenos Aires: Sudamericana. Cap. IX: Reinventando la educación: nuevos contenidos, nuevas formas.
3. Calvillo Castro, A. (2014). El modelo Flipped Learning. España: Universidad de Valladolid. Cap. I: The Flipped Classroom o "La clase del revés".

4. De Marco, L. (2020) "Formación docente y cambios culturales contemporáneos. Nuevos saberes pedagógicos para otras condiciones de sociabilidad". Espacios en Blanco. Revista de Educación, N° 30, vol. 2 - jul./dic. 2020, pp. 293-306. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Tandil, Argentina. Disponible en: <https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB30-278>
5. Dussel, I. (2011). Aprender y enseñar en la cultura digital. Documento Básico del VII Foro Latinoamericano de Educación "TIC y educación: experiencias y aplicaciones en el aula". Buenos Aires: Santillana.
6. Dussel, I. (2018). "Cada vez más delegamos el conocimiento en las máquinas que nos responden dudas". Córdoba: Instituto Superior de Estudios Pedagógicos. Disponible en: <https://isep-cba.edu.ar/web/2018/11/20/ines-dussel-cada-vez-mas-delegamos-el-conocimiento-en-las-maquinas-que-nos-responden-dudas/>
7. Marés, L. (dir.) (2021). *Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas*. CABA: Educ.Ar. Volúmen 2. Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/155488/escenarios-combinados-para-ensenar-y-aprender-escuelas-hogar>

Módulo 3: Procesos educativos y cultura digital

a. Medios digitales en la circulación y producción del conocimiento

1. Díaz, A. y col. (2012). *Análisis comparativo: derechos de autor, copyright y copyleft*.
2. Díaz Noci, J. (2009) "Multimedia y modalidades de lectura: una aproximación al estado de la cuestión "España: Grupo Comunicar, Vol. XVII, Núm. 33, pp. 213-219.
3. Finocchio, S. y Brito, A. (2009) "(Enseñar a) leer y escribir, en presente y a futuro. Entrevista a Anne Marie Chartier". Buenos Aires: FLACSO. Revista Propuesta educativa. Año 18, Vol. 2, pp. 65-71. Disponible en <https://propuestaeducativa.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2019/12/entrevista-2.pdf>
4. 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. 5: Modalidades de lecturas y curaduría de recursos y materiales multimediales.
5. Schwartzman, G.; Odetti, V. (2013) *Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales*. Buenos Aires: PENT FLACSO

b. Lenguajes digitales en la enseñanza y el aprendizaje

1. Corona Rodríguez, J. M. (2016): ¿Cuándo es Transmedia?: discusiones sobre lo transmedial de las narrativas, Icono 14, volumen (14), pp. 30-48.
2. 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.

3. Scolari, C. (2014). "Narrativas Transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital". España: Anuario AC/E Cultura digital. Introducción.
4. Solano Fernández, I. et. al. (2010). "Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo". Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (36),125-139 Disponible en: www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf

Impacto en la práctica docente y/o profesional

La formación de los docentes juega un rol importante en la efectiva distribución de los conocimientos y los valores necesarios para una participación ciudadana plena, amplia y responsable.

Por ello, se hace necesario problematizar a la luz de las actuales condiciones históricas, sociales y culturales del sistema educativo en su conjunto y del nivel superior en particular, la política y los propósitos de la formación docente, los modos de construir y las formas de circulación del conocimiento y los saberes, como también las trayectorias de los sujetos en formación y de la formación.

Este Proyecto Curricular no sólo aporta a la formación de un *docente/profesional de la enseñanza*, sino también de una *docente/pedagogo* y también *trabajador cultural* (transmisor, movilizador y creador cultural). A su vez, las diversas aplicaciones web 2.0, y su resignificación como tecnologías educativas, permiten considerar al docente como un productor de materiales didácticos hipermediales y diseñador y gestor de entornos virtuales de aprendizaje. Las diferentes herramientas web posibilitan expandir la creatividad de los docentes en formación en propuestas pedagógicas y sus producciones digitales, cuya democratización recae en la horizontalidad de la socialización y el intercambio.

Por otro lado, con los medios digitales aparecen nuevas oportunidades en materia educativa como la posibilidad de extender nuestro ámbito de estudio más allá de los límites físicos que nos impone la educación presencial. La formación ubicua permite el aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar utilizando las tecnologías ubicuas.

El presente Proyecto Curricular impacta en la práctica profesional al potenciar competencias claves en la formación docente, a saber:

- a. La competencia TEÓRICA, al atender al conocimiento de las interpretaciones sobre el mundo contemporáneo, globalizado y cibercultural y al hacer de ellas un conocimiento específico.
- b. La competencia HERMENÉUTICA, al implicar la comprensión del proceso interpretativo que enmarca al proceso de transformación del paradigma educativo, al generar distintas posiciones sobre la incorporación de medios digitales y al analizar críticamente cada uno de los enfoques que discuten la complejidad de dicho proceso.
- c. La competencia METODOLÓGICA, al apuntar al dominio y la experimentación de metodologías y herramientas que tiendan a la optimización de la innovación.
- d. La competencia PEDAGÓGICA-DIDÁCTICA, al vivenciar diferentes estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación y promover la reflexión de los saberes a partir del análisis crítico, la interpretación, la comparación, el contraste y la asociación en el proceso de enseñanza y en la relación con la práctica profesional.

- e. La competencia DIGITAL, al incorporar herramientas digitales de la web 2.0 permitiendo afianzar, expandir y potenciar habilidades pedagógicas propias del siglo XXI en un proceso de alfabetización digital permanente.

Presupuesto del tiempo

El Diseño curricular indica que la materia Educación digital y educación tiene una duración cuatrimestral con 2 módulos semanales y un total de 32 horas.

Tiempo	Programa	Carga horaria
Primer mes	Módulo 1. Sociedad y cultura digital. a. De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento. b. Modos de ser y estar en la cultura digital.	4 clases (8 horas)
Segundo mes	Módulo 2. Educación y cultura digital a. Hacia una pedagogía de la cultura digital. b. La escuela en transformación permanente.	4 clases (8 horas)
Tercer mes	Módulo 3. Procesos educativos y cultura digital a. Medios digitales en la circulación y producción del conocimiento	4 clases (8 horas)
Cuarto mes	Módulo 3. Procesos educativos y cultura digital b. Lenguajes digitales en la enseñanza y el aprendizaje	4 clases (8 horas)

Evaluación y acreditación

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 de trabajo se implementará una evaluación de proceso en la que utilizarán los siguientes criterios de evaluación:

- 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 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.

A handwritten signature in black ink, consisting of a circular emblem at the top and the name 'Yamara Maximiliano' written in a cursive script below it.

La Matanza, julio 2023