



Provincia de Buenos Aires - Dirección General de Cultura y Educación - Dirección de Educación Superior Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 46 "2 de abril de 1982"

Sede: Pueyrredón 1250 - Sub-sede: Pueyrredón 914 - Ramos Mejía - La Matanza
www.instituto46.edu.ar - @instituto.46

PROGRAMA

CARRERA: Profesorado de Educación Secundaria de Geografía. Profesorado de Educación Secundaria de Historia.

CURSO Y COMISIÓN: GEO 1er. año "A" e HIS 1er. año ""

PERSPECTIVA/ESPACIO CURRICULAR/MATERIA: Cultura Digital y Educación

DOCENTE: Maximiliano Gamarra

CORREO ELECTRÓNICO: magamarra8@abc.gob.ar maximilianogamarra@hotmail.com

HORARIO SEMANAL DE CLASES GEO 1er año "A" (jueves 20.30 a 22.30) y HIS 1er. año "A" (viernes 20.30 a 22.30 hs)

EXPECTATIVAS DE LOGRO:

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.

CONTENIDOS Y BIBLIOGRAFÍA.

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. Chomsky, N. (2010). "Diez estrategias de manipulación mediática". Disponible en <http://www.revistas.unam.mx/index.php/archipelago/article/download/55996/49683>
2. Cobo, Cristóbal (2019). *Acepto las Condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales*. Fundación Santillana, Madrid. Prólogo e Introducción.
3. Costa, C. y Ollona, C. (2021). *Qué son los algoritmos y cómo aprenden de nosotros*. BBC. Disponible en <https://youtu.be/RSJrBFhdZxw>
4. Gamarra, Maximiliano et. al. (2022). *Aportes para la innovación educativa. Cultura digital y práctica docente*. CABA: Autores de Argentina. Cap. 1: La educación en la sociedad de la información y el conocimiento.

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.

5. Adamoli, M. (2021). *Tecnologías digitales. Colección Derechos Humanos, Género y ESI en la escuela*. CABA: Ministerio de Educación de la Nación Argentina.
6. 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/bellochc/MasterPolíticas/Cobo_Moravec.pdf
7. Molina, M. et al. (2017). *Guía de sensibilidad sobre convivencia digital*. Provincia de Buenos Aires: Unicef - DGCyE.
8. UNESCO (2022). Clase Nro 3: Protección y Seguridad II. Ciudadanía Digital: Currículum para la Formación Docente. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Módulo 2: Educación y cultura digital

2. a. 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.

9. 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>
10. 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.
11. 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
12. Siemens, G. (2004). "Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital". En http://usuarios.trcnet.com.ar/denise/repositorio/TeoriasAprendizajeDigital_Conectivismo.pdf

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.

13. Calvillo Castro, A. (2014). El modelo Flipped Learning. España: Universidad de Valladolid. Cap. I: The Flipped Classroom o "La clase del revés".
14. 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>
15. Dirección Provincial de Educación Superior (DPES) (2023). "Formación docente y cultura digital. Documento de trabajo para la implementación curricular." Buenos Aires: DGCyE.
16. 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: 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.

1. 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.
2. 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>
3. 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.
4. Schwartzman, G.; Odetti, V. (2013) *Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales*. Buenos Aires: PENT FLACSO

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.

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

CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE 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 de trabajo se implementará una evaluación de proceso en la que utilizarán los siguientes criterios de evaluación e instrumentos:

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 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.
- Porfolio integrador individual.



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'García', is written over a circular stamp. The stamp contains some illegible text and a grid-like pattern. Below the signature, the name 'García' is written again in a larger, more stylized cursive script.