



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR EN
LENGUAS VIVAS
"Juan Ramón Fernández"

"2024 Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad"

Programa

UNIDAD CURRICULAR NUEVAS TECNOLOGÍAS (PF)

Departamento: Francés
Carrera/s: Profesorado de Francés
Trayecto o campo: Campo de la Formación General (CFG)
Carga horaria: cuatro (4) horas cátedra semanales
Régimen de cursada: cuatrimestral
Turno: Mañana. Miércoles 10.30 a 13.10
Profesor: Carlos Vazquez
Año lectivo: 2024

1- Fundamentación

El taller de "Nuevas tecnologías" como espacio curricular del Campo de la formación general del Profesorado de Francés, incorpora a la formación docente contenidos específicos para asumir, desde una perspectiva de la llamada "Cultura mediática" que ha venido a reconfigurar la realidad; los modos de relacionarse y reflexionar sobre ella, además de la producción de conocimientos.

Este taller encara el reto de la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación desde un punto de vista multidisciplinar y crítico para identificar las dimensiones socio-culturales que atraviesan este campo de conocimiento convergente y crear oportunidades de construcción de propuestas innovadoras.

Los contenidos están contextualizados en la sociedad digital, que representa un cambio de paradigma de las prácticas sociales que parecían inamovibles y comenzaron a ser cuestionadas y modificadas por modos culturales con lógicas y sentidos marcadamente diferentes.

La sociedad digital emerge en relaciones organizadas en torno a redes, con espacios de socialización y colaboración mediados por la virtualidad y las TIC, que forman parte central de nuestra cultura y proponen una nueva sensibilidad. En este contexto, surgen nuevos modos de construcción del conocimiento y circulación de saberes, siendo el ciberespacio el lugar de articulación fundamental.

En este marco, el papel de la educación es fundamental para que los estudiantes conozcan y se apropien de las prácticas culturales relevantes que garantizan la inclusión social, ya que la disminución de la brecha no está garantizada con el acceso a la tecnología, sino con el conocimiento de cómo apropiarse de ella de modo crítico y creativo. El taller introduce los principales desafíos de la educación en el contexto de la cultura digital y propone estrategias para construir acciones e integrar innovación pedagógica/didáctica en la enseñanza de idiomas.

2- Objetivos generales

Que el futuro docente:

- Comprenda el desarrollo y la incorporación de las tecnologías en las prácticas educativas.
- Analice las diferentes estrategias didácticas que incorporan tecnologías en el aula.
- Desarrolle propuestas pedagógicas que involucren el uso pedagógico de las TIC
- Construya una actitud proactiva hacia el uso de las tecnologías, tanto en el aula como en su desempeño profesional, que le permitan actualizarse permanentemente en los nuevos usos y estrategias que proponen las TIC.

3- Objetivos específicos

Que el futuro docente:

- Comprenda la relación entre comunicación/cultura/tecnología/sociedad, y su influencia en los procesos formativos y subjetivos.
- Desarrollen una concepción multidisciplinaria y crítica de la tecnología educativa.
- Comprendan el cambio de paradigma a partir de la emergencia de la cultura digital y los desafíos que representa para la educación.
- Identifiquen características de los medios emergentes y tradicionales, y sus dinámicas de diseño y producción con fines didácticos.
- Adquieran conocimientos para desarrollar recursos educativos digitales y proyectos de innovación pedagógica.

4- Contenidos mínimos

1. Las TIC como soporte y mediadoras de los procesos de aprendizaje: Uso educativo de las TIC. Las nuevas tecnologías y su potencialidad formativa. Un recorrido por las tradiciones de uso de las tecnologías, nuevas y clásicas. La legalidad y legitimidad del conocimiento en entornos virtuales. Expectativas, criterios y mirada crítica para la incorporación en la escuela. Redes verticales, redes horizontales, modelo 1 a 1, Web 2.0. Recursos colaborativos.

2. Estrategias didácticas y TIC: Diversas estrategias y Software educativos: fundamentos, criterios y herramientas para su evaluación y aplicación desde los modelos didácticos. La información en la red: criterios de búsqueda y validación. Criterios y herramientas de evaluación de contenidos digitales.

3. Elaboración de materiales con TIC: Construcción, desarrollo y organización de contenidos de acuerdo con el área curricular. Juegos: su aporte a la enseñanza, posibilidades y limitaciones. Elaboración de sitios web educativos.

4. Las TIC como herramientas para el aprendizaje del alumno con discapacidad. Valor de las TIC para potenciar sus capacidades y compensar sus limitaciones. Adecuaciones para hacerlas accesibles.

5- Contenidos: organización y secuenciación

Eje 1. Introducción y conceptos sobre la tecnología educativa.

Unidad temática 1: ¿Nuevas tecnologías? Relación de las TIC con educación, comunicación y sociedad.. La cultura digital. El ciberespacio. WEB 4.0. Brechas Digitales. Docentes prosumidores. Historia y campo de la tecnología educativa. Principales debates y aspectos conceptuales vinculados al aprendizaje y a la enseñanza con tecnología. La sociedad del conocimiento.. Ubicuidad. Conectivismo. Políticas educativas digitales. Modelo 1 a 1. Actualización curricular y NAP Educación Digital, Programación y Robótica en la enseñanza de idiomas.

Esta unidad incluye actividades prácticas, trabajando la apropiación de aprendizajes y conceptualización teórica con la producción de recursos gráficos, revistas digitales y podcasting con fines pedagógicos.. Además de, ejercicios colaborativos, análisis crítico de casos reales, y exploración de otras herramientas tecnológicas actuales como pizarras digitales, IA, Canva, Genially, Google Workspace.

Eje 2. Las TIC como soporte y mediadoras de los procesos de aprendizaje

Unidad temática 2: Construcción de Entornos personales de aprendizaje (PLE) en la enseñanza de idiomas. Modelo pedagógico TPACK. El pensamiento computacional para la resolución de problemas. ABP, Aula invertida. La Gamificación para motivar procesos de enseñanza y aprendizaje. Escape Room digital. Microlearning. Memes digitales educativos para la abstracción teórica. Inteligencia Artificial Generativa en educación.

En esta unidad incluye actividades prácticas en el uso colaborativo de Google Workspace, trabajos de producción grupal en línea. Participación de foros en el aula virtual. Producción de recursos de gamificación con Gennially. Introducción a la programación y robótica con kit de robótica y dispositivos (actividades enchufadas) Aplicaciones de programación en bloques así como, actividades desenchufadas sin uso de dispositivos. Planificación áulica con uso de tecnología.

Eje 3. Espacios digitales de aprendizaje, Ciudadanía digital y accesibilidad.

Unidad temática 3: La ciudadanía digital. Identidad y huella digital. ESI en el currículum de idiomas. Violencias virtuales (grooming, cyberbullying, sextoshion, acoso virtual, protocolos, normativas). Redes sociales: desafíos para la tarea docente. Aprendizaje adaptativo; accesibilidad, adecuaciones en discapacidad. La información en la red: criterios de búsqueda y validación. Infoxicación. Criterios y herramientas de evaluación de contenidos digitales. Grillas y rúbricas. Espacios digitales de enseñanza y aprendizaje Elearning; Plataformas educativas, Classroom, Moodle, Canvas. Sitios web; Sites de Google, redes sociales.

En esta unidad temática se trabajarán producciones digitales referentes a videos con fines pedagógicos e interactivos. El diseño y planificación de entornos electrónicos de enseñanza y aprendizaje así como, la presentación de sitio web o red social con objetivos metacognitivos de reflexión sobre el aprendizaje de los estudiantes a manera de cierre y socialización.

6- Modo de abordaje de los contenidos y tipos de actividades

El taller se dicta en una modalidad presencial y con propuestas de interacción virtuales de manera sincrónica/asincrónica, en el aula virtual INFED al cual deberán inscribirse. Se busca a lo largo de la cursada con las actividades y trabajos integradores de cada unidad que los estudiantes adquieran saberes, de acuerdo a los objetivos y temarios propuestos, pero que a la vez desarrollen habilidades y competencias de enseñanza e investigación en torno a las Tecnologías Educativas.

Clases presenciales: Podrán ser expositivas, de repaso, o propuestas de trabajos individuales/colaborativos con el uso de dispositivos. Simulacro de prácticas y secuencias didácticas con integración efectiva de herramientas tecnoeducativas como mediadoras para la enseñanza. La explicación del profesor irá acompañada por apuntes de clase presentados en archivos ppt, pdf, flash, videos, podcasts, etc; que el estudiante podrá disponer también en el aula virtual o dispositivo móvil.

Aula virtual: Entorno virtual/asincrónico con trabajo autónomo. Aprovechando la ubicuidad, que permite la virtualidad se propondrán: Lectura de resúmenes en formato texto y presentaciones con la respectivas referencias bibliográficas. Espacios de evaluación de aprendizajes con herramientas virtuales y tecnoeducativas. Foros de discusión utilizando diversas aplicaciones educativas y de manera remota fomentando espacios de comunicación, interacción colaborativa, retroalimentación, aporte de experiencias en el campo formativo de idiomas desde el aula virtual del instituto habilitado como espacio de reflexión sobre la práctica docente. Entrega de trabajos prácticos/integradores, Parciales y TIF

7- Bibliografía obligatoria

En todas las unidades se utilizará material de Cátedra y resumen digital especialmente elaborado y/o resignificado con referencias bibliográficas.

Bibliografía Unidad 1

Área Moreira, M. (2009). Introducción a la Tecnología Educativa. España: Universidad de La Laguna. (pp 5-23, 32-33, 49-53, 55-77) Disponible en:
<https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>

Castells, M. (2000). La sociedad Red. La era de la información. Volumen I. (pp. 548-558) Alianza Editorial, Madrid
<https://drive.google.com/file/d/0B0GNSTWvFGQlZkhoX1R6VWZON00/view?resourcekey=0-ZJnjzz6p71P9zNTHdiTtLQ>

Gvirtz, S., & Necuzzi (Comp.), C. (2011). Educación y tecnologías: las voces de los expertos. Biblioteca Nacional de Maestros. Retrieved January 28, 2024, from
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003211.pdf>

Sal Paz, J. C. (2010). Notas sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Repositorio Institucional CONICET Digital. Retrieved February 3, 2024, from
https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/75432/CONICET_Digital_Nro.06bddbc9-9e56-4c50-b619-cc0ed2859813_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Lévy, P. (2007). Cibercultura: informe al consejo de Europa. Anthropos. (prólogo).
<https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

Ministerio de Educación de la Nación. (2019, febrero 19). NAP de Educación Digital, Programación y Robótica. Educ.ar. Retrieved January 30, 2024, from
<https://www.educ.ar/recursos/150123/nap-de-educacion-digital-programacion-y-robotica>

Scolari, C. A. (2021, August 13). Adiós sociedad líquida. Bienvenida sociedad gaseosa. Hipermediaciones. Retrieved January 30, 2024, from
<https://hipermediaciones.com/2021/08/13/adios-sociedad-liquida-bienvenida-sociedad-gaseosa/>

Materiales audiovisuales

Bibiana, L. (2021, May 13). CONECTIVISMO. YouTube [archivo de video]. Retrieved January 30, 2024, from <https://youtu.be/iU0EBt5Dgoo>

Casciari, H. (2015, November 16). El móvil de Hansel y Gretel. YouTube. Retrieved January 31, 2024, from https://youtu.be/eDAj_nW5YBY

Chiarenza, D. (2020, diciembre 11). Aprendizaje Ubicuo - Nicholas Burbules. Canal de Youtube [archivo de video]. Retrieved January 30, 2024, from <https://youtu.be/2f0Dq7D1YMM>

Fundación CTIC. Fundación Tecnológica de la información y la comunicación. (2017, December 19). Sociedad del Conocimiento y la Tecnología. YouTube [Archivo de video]. Retrieved January 30, 2024, from https://youtu.be/XyL_6uyovFU

Bibliografía Unidad 2

Bellomo, S. (2023). Educación aumentada. Desafíos de la educación en la era de la inteligencia artificial. the Globethics Library! Retrieved January 29, 2024, from https://repository.globethics.net/bitstream/handle/20.500.12424/4293074/GE_Philosophy_4_9782889315376_final.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. (2022, January 27). Documento curricular de Educación Digital, Programación y Robótica (EDPyR)_ Nivel Primario y Secundario. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Vazquez, C. (2022) Podcasting: Gamificación en el aula. Canal Podcast Gamificar. [Archivo de audio] <https://www.spreaker.com/episode/51303043>

Vazquez, C. Gamificación. (2022). Revista Digital Tic School. https://www.canva.com/design/DAFKmD7fd_o/ATGboAeyQZyuuTjP3yRWLg/view?utm_conent=DAFKmD7fd_o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Vazquez, C. (2024). IA para aprender. INTEF. España. https://www.canva.com/design/DAF743NGTw/NcTxBWFSQToIiJ7TPvi64A/edit?utm_content=DAF743N-GTw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Materiales audiovisuales

Castañeda, L. (2012, September 17). PLE Entornos Personales de Aprendizaje. YouTube [archivo de video]. Retrieved January 30, 2024, from <https://youtu.be/MPUIHtYfSZA>

Castañeda, L. (2015, January 1). TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge. YouTube [archivo de video]. Retrieved January 30, 2024, from https://youtu.be/qVT0pB_f2Zk

Vazquez, C. (2023). Info Gamificación y Escape Room. Genially [archivo infografía]. Retrieved January 30, 2024, from <https://view.genial.ly/6470f49b4da31100199db55b/interactive-content-info-gamificacion-y-scape-room>

Bibliografía Unidad 3

Dirección General Escuela de Maestros. Ministerio de Educación e Innovación - GCABA. (2019, April 11). ESI y redes sociales: desafíos para la tarea docente. [Apuntes de Cátedra] Escuela de Maestros. https://www.canva.com/design/DAFykMvBufA/Xp_5K2Id7PYZkyYjD--aBw/edit

Maggio, M. (2012). “Tecnología educativa con sentido didáctico”, en: Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad, Buenos Aires: Paidós. Pp. 65 a 90. <https://drive.google.com/file/d/0B0GNSTWvFGQIMWVVMdDxQlhhQTA/view?usp=sharing&reso>

urcekey=0-qXwQSpHSDEiYqoS2D87f5A

Jenkins, H. Convergence culture. 2008 “La cultura de la convergencia de los medios de comunicación” Editorial: Paidós. Buenos Aires. (pp. 15-31)
<https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>

Universidad de Burgos. España. ((s.f.)). Guía para elaborar Material Multimedia Accesible. Unidad de Atención a la Diversidad. <https://www.ubu.es/>. Retrieved January 31, 2024, from https://www.ubu.es/sites/default/files/portal_page/files/guia_material_multimedia_accesible_0.pdf

Materiales audiovisuales

Euroinnova Argentina. ((s.f.)). Infoxicación-Docente. Euroinnova. Retrieved February 5, 2024, from <https://www.euroinnova.com.ar/blog/infoxicacion-docente>

Orlowski, J. (2020, August 27). El dilema de las redes sociales | Sitio oficial de Netflix. Netflix. Retrieved August 24, 2023, from <https://www.netflix.com/ar/title/81254224> - <https://www.tokyvideo.com/es/video/el-dilema-de-las-redes-sociales-2020>

TEDx Talks. (2019, November 27). Cómo nos manipulan en las redes sociales | Santiago Bilinkis | TEDxRiodelaPlata. YouTube [archivo de video]. Retrieved January 30, 2024, from <https://youtu.be/8nKCA9h-7BA>

TEDxRiodelaPlata. (2017, April 5). Sebastián Bortnik: La conversación que no estamos teniendo sobre abuso digital infantil. TED. Retrieved January 30, 2024, from https://www.ted.com/talks/sebastian_bortnik_the_conversation_we_re_not_having_about_digital_child_abuse?utm_campaign=tedsread&utm_medium=referral&utm_source=tedcomshare

8- Bibliografía de consulta

Area Moreira M. (2010) El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. Universidad de La Laguna. Facultad de Educación. Departamento de Didáctica e Investigación Educativa. Tenerife, España.

Bauman, Z. (2008). Los retos de la educación en la modernidad líquida. Barcelona: Gedisa.

Buckingham, D. (2008). Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era digital. Buenos Aires: Manantial.

Burbules, N. y Callister, Th. (2001) "Cap. 1: “Las promesas de riesgo y los riesgos promisorios de las nuevas tecnologías de la información en educación” y “Cap. 2. Interrogantes sobre el acceso y la credibilidad: ¿acceso para quién? ¿acceso a qué?” .En Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías.

Castells, M. (1998). “Entender nuestro mundo”. La era de la información. Volumen III. Alianza Editorial, Madrid.
https://drive.google.com/file/d/0B0GNSTWvFGQIc2R3NFdlaUU3SmM/view?usp=sharing&resourcekey=0-Nu34BZg195nEYFqmDYd_ZA

Castells, M. (2000). La sociedad Red. La era de la información. Volumen I. Alianza Editorial, Madrid
<https://drive.google.com/file/d/0B0GNSTWvFGQIZkhoX1R6VWZON00/view?resourcekey=0-ZJnjzz6p71P9zNTHdiTtLQ>

Castells, M. (2002). La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red. México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores.

Coll, C. (2010). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. En revista Sinéctica No 25, (agosto 2004- enero 2005), Mexico. pp (1-24) Disponible en:
<https://www.redalyc.org/pdf/998/99815899016.pdf>

Lévy, P. (2007). Cibercultura: informe al consejo de Europa. Anthropos. (pp.122-141).
<https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

Ley 26206. Ley de Educación Nacional. (2006, December 28). Información Legislativa. InfoLeg - Información Legislativa. Retrieved January 29, 2024, from
<https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/verNorma.do?id=123542>

Martín Barbero J. (2002) “La educación desde la comunicación”. Parte. III. Paidós. En:
www.eduteka.org

Ministerio de Educación CABA. (n.d.). Documentos curriculares Nivel Secundario | Buenos Aires Ciudad - Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Retrieved January 31, 2024, from
<https://buenosaires.gob.ar/educacion/docentes-de-la-ciudad/nivel-secundario>

Ministerio de Educación CABA. Campus Virtual de Educación Digital. (s.f.). Curso: Plan estratégico de Pensamiento Computacional, Programación y Robótica. Secundario. Campus Virtual de Educación Digital. Retrieved January 30, 2024, from
<https://drive.google.com/file/d/1kW5yE8piyzwr2dF1t02gU9HR2nSzGWqB/view>

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. (2022, January 27). Documento curricular de Educación Digital, Programación y Robótica (EDPyR)_ Nivel Secundario. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Retrieved January 29, 2024, from
<https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/media/document/2022/01/27/fede042ba470d4d84542233642373f2aadf39f19.pdf>

UNESCO. (2008). Etapas hacia las sociedades del conocimiento: material de referencia para comunicadores. UNESCO Digital Library. pp. (11-19). Retrieved January 31, 2024, from
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179801>

9- Sistema de cursado y promoción.

La aprobación y promoción del taller se rigen por el documento de reglamentación que emana de Pautas reglamentadas en la Resolución CD N° 34/89; ver Guía del Estudiante 2021, pág. 13 y actualizando dichas pautas en función de lo establecido en el Reglamento Académico Institucional, artículos 22 a 25.

1. Asistencia obligatoria al 75% del total de las clases y/u otras actividades que involucren para el cursado del taller. Si el alumno no cumple con el 75% de asistencia, pierde la condición de alumno regular y recursa la materia. "Por tratarse de un taller, no se admite la condición de alumno libre."

2. **Aprobación y promoción con un promedio igual o mayor a 7 (siete) de 10 (diez)**

3. Si el estudiante:

- Obtiene un promedio menor que 7 (siete) pasa al sistema de promoción con examen final.
- Obtiene un promedio menor que 4 (cuatro) pierde su condición de alumno regular. Recursa la materia.

10- Instrumentos y criterios de evaluación para la aprobación de la unidad curricular

Dentro de los criterios de evaluación se tomarán estos como los más relevantes:

Entrega en tiempo y forma de los trabajos solicitados. Apropriación de los conceptos teóricos desarrollados. Participación áulica/virtual y colaborativa entre pares. Cumplimiento de pautas para la

realización de proyectos pedagógicos incorporando herramientas tecnoeducativas, reflexión y capacidad de resolución de problemas en las devoluciones. Socialización de cada uno de los trabajos, participación y análisis de los distintos grupos en plenario sobre conceptos y trabajos claves del taller. Comprensión en la práctica docente de las TIC en términos de contenidos, estrategias, recursos. Selección e integración adecuada de herramientas digitales en las actividades y metodología de enseñanza. Evidencia de la lectura e interpretación de la bibliografía propuesta para cada trabajo práctico o actividad.

La nota final será el promedio de todos los trabajos de producción + El diario de aprendizaje digital + Trabajo Integrador final TIF.

Los instrumentos de evaluación son los siguientes:

- Foros de discusión: Actividades de reflexión, análisis crítico, búsqueda y análisis de materiales educativos digitales. Reflexiones conceptuales.
- Diario de aprendizaje digital
- Trabajos prácticos y de producción obligatorios domiciliarios/áulicos, grupales/individuales con herramientas digitales con posibilidad de recuperatorio.
- Un trabajo de producción digital a mitad del cuatrimestre de índole conceptual y práctico con instancia de recuperatorio referente a la integración efectiva de herramientas tecnoeducativas en la práctica del profesor de francés/idiomas.
- Un Trabajo integrador final que consistirá en la creación de Portafolio virtual de saberes y prácticas adquiridas, en un espacio a determinar (Página web, Blog, Redes sociales) y su integración en la práctica docente del profesorado con informe escrito, presentado de manera presencial o formato virtual.