



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

NUEVAS TECNOLOGÍAS (PP)

Departamento: Portugues
Carrera/s: Profesorado de Portugues
Trayecto o campo:
Carga horaria: 4 horas cátedra semanales
Régimen de cursada: cuatrimestral
Turno: tarde
Profesor/a: Victoria Matozo
Año lectivo: 2024
Correlatividades: -

1- Fundamentación

Las nuevas tecnologías son parte de la vida cotidiana de estudiantes y docentes así como de cualquier individuo social en la actualidad. Más aún durante la pandemia por COVID 19 fue a partir de la tecnología que las instituciones educativas pudieron continuar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta asignatura se inserta en dicha actualidad bajo la cual el conocimiento sobre TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son no solo herramientas necesarias sino un modo de habitar y actuar en el mundo que nos rodea.

La presencia de la tecnología no hará por si sola actualizar a la escuela y es por ello que la presente asignatura presenta discusiones actuales en torno al rol de la tecnología en la escuela, en el período histórico actual de pandemia, y en Argentina, donde la desigualdad digital continúa profundizándose en el estudiantado y el profesorado. Teniendo estas discusiones como base, la elaboración de materiales educativos con TIC que puedan incluir a todos resultará una (ardua) tarea con un horizonte de inclusión social y digital. Asimismo, la potencialidad que dichas tecnologías poseen en torno al *engagement* o motivación de los estudiantes son activos que pueden explotarse mediante el juego (gamificación) y otros recursos que comenzaron a explorarse hace algunos años. Esta potencialidad inclusiva también versa sobre los alumnos con discapacidad, quienes pueden ser protagonistas de los procesos de enseñanza-aprendizaje utilizando su propio cuerpo y despertando otros sentidos como el tacto, la vista y el oído de formas antes impensadas, en donde la accesibilidad será clave para un uso eficiente de dichos recursos.

Estas líneas de trabajo son las planteadas por este espacio académico, que se propone colocar al futuro profesor como productor de recursos educativos de materialidad digital para estudiantes

con desigualdades diversas pero con la misma inmersión en un mundo cada vez mas hiperconectado y rodeado de TIC.

2- Objetivos generales

Que el futuro profesor

- Comprenda el desarrollo y la incorporación de las tecnologías en las prácticas de 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

Se espera que los futuros docentes sean capaces de:

- Conocer y analizar las implicancias de la inclusión de nuevas tecnologías.
- Identificar los diferentes tipos de tecnologías y utilizarlas en distintos contextos y niveles educativos.
- Conocer y analizar las desigualdades digitales del alumnado.
- Realizar planificaciones didácticas con tecnología que incluyan a la totalidad del alumnado.
- Conocer y administrar los recursos y limitaciones de los contextos en donde se inserten en relación a la tecnología para trabajar con las mismas.
- Crear diferentes planificaciones didácticas con tecnologías para estudiantes con discapacidad.

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

Los contenidos están organizados en unidades temáticas que representan los contenidos mínimos de la asignatura.

Unidad 1. Las TIC como soporte y mediadoras de los procesos de aprendizaje.

La primera unidad analiza la inclusión de TIC en educación, históricamente y durante la pandemia, desde el laboratorio de computación pasando por los modelos 1:1 (como por ejemplo Conectar Igualdad) hasta la educación virtual de emergencia actual. La crítica de inclusión poco planificada de la tecnología en el ámbito educativo será analizada junto a dicha historización.

En esta unidad también se analizará la desigualdad digital presente en los estudiantes y la educación digital durante la pandemia. Se aborda el concepto de brecha digital desde su desarrollo teórico (las tres brechas digitales) y las desigualdades de género en tecnología.

Finalmente la unidad incluye un recorrido histórico por la evolución de la web (web 1.0, 2.0, etc.)

Unidad 2. Estrategias didácticas y TIC. Software educativos.

La exploración de software, materiales educativos, búsqueda de información online y demás recursos en línea serán parte de esta unidad. La misma estará dominada por la práctica y será el desarrollo de planificaciones de actividades y trabajos prácticos la forma en la cual se desarrolle.

Por un lado se revisarán las aportaciones de diversos organismos internacionales en la definición de habilidades y competencias de docentes y estudiantes para el siglo XXI. Por otro lado, se abordará la tecnología educativa como campo disciplinario. Dentro del mismo se analizarán las diferentes formas en las cuales han sido incorporadas las TIC en los últimos años en educación, prestando particular atención al formato de aula híbrida y aula invertida.

Unidad 3. Elaboración de materiales con TIC.

Esta unidad se enfocará en el área curricular y la carrera de los futuros profesores para desarrollar materiales educativos con TIC, a partir de los desarrollos teóricos de la primera unidad y las exploraciones realizadas en la unidad dos.

La práctica de esta unidad estará apoyada por tutoriales y materiales que surjan del interés del alumnado, pero se prevé trabajar aplicando los contenidos teóricos a recursos prácticos con el fin de producir materiales y actividades didácticas que no solo integren las nuevas tecnologías en el aula sino que logren incluir a la totalidad del alumnado, desde la motivación pero también teniendo en cuenta las desigualdades digitales.

Los peligros en red y la seguridad online serán analizados en esta unidad.

Por último la gamificación, el juego como recurso educativo, será fuente de nuevos interrogantes y parte de la elaboración de los materiales didácticos.

Unidad 4. Las TIC como herramientas para el aprendizaje del alumno con discapacidad.

En esta unidad se presentarán experiencias de inclusión de TIC en la educación de estudiantes con discapacidad así como posibles recursos de ser utilizados en el aula. Se analizará el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) como camino a la educación inclusiva.

La reflexión versará sobre la adaptación de actividades que mediadas por la tecnología pueden resultar versátiles para la inclusión de alumnos con discapacidad. Diferentes plataformas y lenguajes audiovisuales se combinarán a fin de encontrar diversos recursos para dichos estudiantes.

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

La metodología de enseñanza se plantea como teórico-práctica, planificando exposiciones dialogadas con trabajos prácticos de los estudiantes en los que puedan plasmar lo debatido en propuestas y/o producciones que enriquezcan la dinámica áulica conjugando diferentes miradas sobre una misma cuestión.

La práctica primará por sobre la teoría en las unidades 2 y 3, por lo que la materia se propone con un espacio para la interacción y la construcción del conocimiento sobre el hacer del estudiante.

La multiplicidad de nuevas tecnologías será abordada en esta asignatura a partir de lecturas y ejercicios de puesta en práctica que permitan al estudiantado poner en juego los conocimientos teórico-prácticos en proyectos propios de investigación (limitados a los tiempos de la asignatura). Este modo de plantear el proceso de enseñanza-aprendizaje se condice con la forma de evaluación, que culmina en una producción propia, una planificación de actividad mediada por las nuevas tecnologías que integre los contenidos de la asignatura como también los aprendizajes obtenidos hasta el momento en la carrera del estudiante.

7- Bibliografía obligatoria

Area Moreira, Manuel (s/f). Los medios de enseñanza: conceptualización y tecnología. Universidad La Laguna. Asignatura de Tecnología Educativa (mimeo). Material de circulación Interna asignatura Tecnología Educativa II. Licenciatura En Tecnología Educativa – UTN.

Artopoulos, Alejandro y Kozak, Débora (2011): Topografías de la integración de TIC en Latinoamérica. Hacia la interpretación de los estilos de adopción de tecnología en educación. Universidad de San Andrés, Centro de Tecnología y Sociedad, Documento de trabajo N° 9. Disponible en www.udesa.edu.ar/files/AdmTecySociedad/DT%209.pdf

Clark DB, Tanner-Smith EE, Killingsworth SS. Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Review of Educational Research*. 2016;86(1):79-122. doi:[10.3102/0034654315582065](https://doi.org/10.3102/0034654315582065)

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.

Gros, Begoña (2004) “De cómo la tecnología no logra integrarse en la escuela a menos que... cambie la escuela”. Ponencia presentada en Jornadas Espiral, 2004.

Levis, D., Diéguez, S. y Rey, E. (2011) Redes educativas 2.1. Medios sociales, entornos colaborativos y procesos de enseñanza y aprendizaje en RUSC. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, Vol. 8, n.º 1, U.O.C. Barcelona, enero 2011.

Luna Kano, María del Rosario (2013) “Tecnología y discapacidad: una mirada pedagógica” *Revista UNAM: Ciudad de México*. Vol. 14 | Núm. 12 | ISSN 1607 – 6079

Matozo, V. (2022). De la Play a Ingeniería: Desigualdades digitales de género a partir de los videojuegos en jóvenes estudiantes de la Ciudad de Buenos Aires. *Question/Cuestión*, 3(71), E672. <https://doi.org/10.24215/16696581e672>

Matozo, V. (2022). Los Herederos Digitales. Apropiación de Tecnologías digitales en jóvenes de clases de servicios y trabajadoras en CABA. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad —CTS*, 16(46)

Mentasti, Silvina (2021) “Enseñar en tiempos de pandemia: Reflexiones para repensar la escuela en la era digital,” *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, no. 28, pp. 303-309, 2021, doi:[10.24215/18509959.28.e37](https://doi.org/10.24215/18509959.28.e37)

Piscitelli, Alejandro (2009). “El Docente debe ser un Tinelli con Contenidos”.Página 12. [En Línea]. Buenos Aires Página 12. 13/07/2009 [28/07/2009]. Diálogos. <http://www.pagina12.com.ar/imprimir/diario/dialogos/21-128140-2009-07-13.html>

Prefasi, S; Magal, T.; Garde, F. y Giménez, J.L. (2010). Tecnologías de la información y de la Comunicación orientadas a la educación de personas con discapacidad cognitiva, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC, 9 (2), 107123. [http://campusvirtual.unex.es/revistas/index.php?journal=relatec]

UNICEF (2020) Promising practices for equitable remote learning Emerging lessons from COVID-19 education responses in 127 countries. autores: Thomas Dreeseni , Spogmai Akseeri , Matt Brossardi , Pragya Dewanii, Juan-Pablo Giraldoii , Akito Kameii , Suguru Mizunoyaiiii and Javier Santiago Ortizi

8- Bibliografía de consulta

Cobo, Cristóbal (2019): Acepto las Condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales, Fundación Santillana, Madrid.

Fernandez Enguita, Mariano (2017) Desigualdades educativas en la sociedad digital. Zoom Social Educación: Madrid.

Lugo, Maria Teresa y Delgado, Lucas (2020) Hacia una nueva agenda educativa digital en América Latina. CIPPEC.

Matozo, Victoria (2022) El rol de los andamiajes digitales en la apropiación juvenil de TIC por clase social. Observatorio (OBS*) Journal (2022, Vol 16, nº2), 169-192

Silva Sáñez, G., & Rodríguez Miranda, F. de P. (2018). Una mirada hacia las TIC en la educación de las personas con discapacidad y con trastorno del espectro autista: análisis temático y bibliográfico. EDMETIC, 7(1), 43-65. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i1.10030>

9- Sistema de cursado y promoción

La materia tiene un sistema de promoción sin final. Para ello deben aprobarse todos los trabajos prácticos entregados y el trabajo final integrador con un mínimo de 7 (siete). Existe una única instancia de recuperatorio para quienes no hayan logrado dicho objetivo al final del cuatrimestre.

No se admiten alumnos libres, si alumnos de otras carreras.

La materia también exige un 75% de asistencia a clase, la cual no podrá ser recuperada con otro tipo de trabajos prácticos ni actividades realizadas de manera remota.

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

Se realizarán trabajos prácticos durante la cursada a fin de conformar un portfolio al final del cuatrimestre. Los mismos consistirán en la aplicación de diferentes conceptos didácticos, el manejo de tecnologías digitales y la reflexión sobre la práctica pedagógica en el escenario de virtualización y las posibles desigualdades digitales a las cuales se enfrentarán los futuros profesores. Los productos de dichas actividades serán (entre otro tipo de producciones pero no signados a estas) actividades online, offline, trabajos prácticos de investigación, cuestionarios y planificaciones de clase en la cual se incluyan las nuevas tecnologías. Como resultado de la materia los estudiantes tendrán un portfolio de recursos educativos final que podrán utilizar en futuras clases, ya que las actividades planteadas serán orientadas al idioma de enseñanza de los mismos.

Estos trabajos serán evaluados cualitativamente y cuantitativamente, cuyos resultados sumandos a un trabajo final integrador formarán la calificación con la que los estudiantes concluirán la asignatura. La asignatura tiene un sistema de promoción sin evaluación final.

La materia también exige un 75% de asistencia a clase, la cual no podrá ser recuperada con otro tipo de trabajos prácticos ni actividades realizadas de manera remota