



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"

Programa

Unidad Curricular: Nuevas Tecnologías

Carrera/s: Profesorado de Francés

Trayecto o campo: TFG

Carga horaria: 4 horas cátedra semanales

Régimen de cursada: *cuatrimestral*

Turno: Mañana

Profesora: Paula Ledesma

Año lectivo: 2025

a) Fundamentación:

La inclusión de la unidad curricular Nuevas Tecnologías dentro del Campo de la Formación General pone el énfasis en cómo poner en juego las habilidades relacionadas con las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

La posibilidad de sumar espacios vinculados al trabajo de las nuevas tecnologías en la formación docente implica un desafío por trasladar la lógica de la alfabetización tradicional a los nuevos lenguajes que permiten enriquecer la visión y la inclusión de las TIC en la educación.

Al observar la escuela como un sistema, es factible poner en su justo lugar a los medios facilitadores del proceso de enseñar y del proceso de aprender. De ese modo, no sólo ubicamos al recurso en justo lugar, sino también al docente y su rol en función del dispositivo complejo que es la escuela, como tecnología de enseñanza. Los medios al alcance de los docentes incluyen todas las decisiones que el docente pueda considerar para lograr lo que se propone en su propuesta de enseñanza.

La modalidad de presentación de trabajos que propondrá la cátedra permitirá que los futuros profesores desarrollen un trabajo autónomo de construcción de conocimiento, desarrollen la reflexión crítica y apliquen distintos recursos tecnológicos para el aprendizaje tanto autónomo como colaborativo. Tal como lo establece el programa de estudio, usar nuevas tecnologías no significa hacer lo mismo de siempre con recursos más sofisticados sino que implica un cambio general de actitudes, de saberes y de conocimientos, que tiendan a replantear, junto con los nuevos medios de enseñanza, la enseñanza misma. Se puede entonces aprender sobre las nuevas tecnologías, aprender con las nuevas tecnologías y aprender a través de las nuevas tecnologías; el posicionamiento



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"

sobre el lugar que juegan las mismas en los procesos de aprendizaje dará lugar a diferentes adquisiciones por parte de los alumnos. De esta forma, los cursantes podrán también proyectar posibles usos de estos recursos para sus futuras prácticas docentes.

b) Objetivos generales

Que el futuro profesor:

- 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.

c) Objetivos específicos

Que el futuro profesor:

- Adquiera conocimientos teórico-prácticos necesarios para la correcta selección de aplicaciones de las nuevas tecnologías en su área específica en la educación.
- Adquiera habilidades para el uso de ciertos programas de autoría para generar materiales para la educación y su distribución en la red.
- Adquiera las competencias necesarias en el uso inteligente de software educativo especialmente diseñado para la enseñanza del idioma Inglés.
- Adquiera habilidades para el correcto uso de Internet como fuente de recursos, para la investigación, trabajos cooperativos y colaborativos y la publicación.
- Adquiera los conceptos generales de la educación a distancia en el entorno virtual.

d) Contenidos mínimos:

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,



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"

criterios y mirada crítica para la incorporación en la escuela. Redes verticales, redes horizontales, modelo 1 a 1, Web 2.0. Recursos colaborativos.

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.

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.

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.

e) Contenidos: organización y secuenciación

Unidad 1

Conceptos básicos de TIC y Tecnología Educativa: Las TIC como soporte y mediadoras de los procesos de aprendizaje. Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTICs) potencialidad formativa y su aplicación a la Educación. Tecnologías y aprendizaje. Historia: un recorrido por las tradiciones de uso de las tecnologías, nuevas y clásicas-Desde la creación de Internet hasta la Inteligencia Artificial Generativa

Unidad 2

Software educativo: Criterios para su evaluación y selección. Software online y offline. Distintas aplicaciones de sistemas digitales en la enseñanza del idioma. Herramientas de autoría. Características técnicas. Uso de herramientas de autoría online y offline. Conceptos de diseño instruccional. Elaboración de materiales con TIC: Construcción, desarrollo y organización de contenidos. Juegos: su aporte a la enseñanza, posibilidades y limitaciones. Elaboración de sitios web educativos. Gamificación y aprendizaje móvil: El uso y aplicación de los variados programas y aplicaciones de Inteligencia Artificial Generativa.

Unidad 3

Internet e Investigación: Las comunicaciones sincrónicas y asincrónicas vía Internet. El uso de las CMC (Comunicaciones Mediadas por Computadora). La información en la red: criterios de búsqueda y validación. Criterios y herramientas



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"

de evaluación de contenidos digitales. La publicación en Internet y su impacto en la Educación. Recursos Web 1.0. Trabajo con proyectos: Webquests. Pedagogía del uso de tecnología en la enseñanza. Marcos teóricos (SAMR, STEAM, Bloom para la era digital) y su aplicación en la planificación de actividades, clases y proyectos mediados con tecnología.

Unidad 4

Recursos colaborativos: La Web 2.0. Producción de contenidos en la Web 2.0. La legalidad y legitimidad del conocimiento en entornos virtuales. Expectativas, criterios y mirada crítica para la incorporación en la escuela. Redes sociales. Redes verticales, redes horizontales, modelo 1 a 1. Educación a Distancia. Internet como plataforma para la distribución de cursos en programas de Educación a Distancia. E-learning: concepto, su aplicación. Entornos virtuales de aprendizaje. Pedagogía del uso de tecnología en la enseñanza. Pedagogía del uso de tecnología en la enseñanza. Marcos teóricos ((PLANIED; UNESCO) y su aplicación en la planificación de actividades, clases y proyectos mediados con tecnología.

Unidad 5

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. Las nuevas pedagogías, los nuevos contextos de aprendizaje. Panorama de desarrollos en ciencias de la computación e inteligencia artificial para fomentar la inclusión Educativa.

f) Modo de abordaje de los contenidos y tipo de actividades

Actividades: Partiendo de la bibliografía obligatoria, se realizarán debates y discusiones promoviendo la participación activa de los futuros docentes, de forma fundamentada y que acredite la lectura y comprensión de los textos asignados para el abordaje de los diferentes marcos teóricos sobre tecnología aplicada a la educación. Los futuros docentes harán exposiciones orales de temas asignados acompañadas de soporte visual (video, presentación estilo Power Point, poster, infografías, etc.) y se fomentará la participación activa mediada por tecnología social para la educación y construcción colaborativa de conocimiento específico de los contenidos de la materia. Los alumnos realizarán investigación y puesta en práctica de diferentes herramientas tecnológicas y



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"

construirán su propio portfolio digital que refleje el proceso de construcción de conocimiento autónomo.

Recursos: los recursos que se utilizarán incluyen: aula virtual, Google Classroom, Google Meet para las clases virtuales. Computadoras y diferente software para las clases presenciales.

Requisitos de asistencia: Como se especifica en el apartado "i", el futuro docente debe cumplir con la asistencia obligatoria al 75% del total de las clases, tanto presenciales como virtuales y/u otras actividades programadas por el profesor (talleres, laboratorios, jornadas, ateneos, consultas, trabajos de campo, seminarios, etc.) para el cursado de la asignatura. Si el alumno no cumple con el 75% de asistencia total, pierde la condición de alumno regular y podrá recursar la materia.

g) Bibliografía obligatoria:

Apolearn (2024) Revolucione su formación con la taxonomía de Bloom y la IA: ¡prepare a sus alumnos para el mundo del mañana!. <https://apolearn.com/es/taxonomie-bloom-ia-formation/>

Bates, T. (2015) Capítulo 6.2 Una Breve Historia De La Tecnología Educativa. *Enseñanza en la era digital*. <https://cead.pressbooks.com/front-matter/escenarioa/>

Buckingham, D. (2013) Capítulo 8: Alfabetizaciones en medios digitales en *Más allá de la Tecnología*. Buenos Aires: Manantial. <https://drive.google.com/file/d/1kZgNzbOqiXyugVgw0KL2AMTKuBbtiHTA/view?usp=sharing>

Capdehourat, G. et al (2023) Marco referencial para la enseñanza de la inteligencia artificial. Ceibal <https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2024/02/Marco-referencial-IA.pdf>

DTI (2024) Evolución de la Taxonomía de Bloom en la Era de la IA. <https://dti.anahuacmayab.mx/blog/2024/09/05/2-2-taxonomia-de-bloom-ia/>

Fasce, Celia Educación STEAM en tiempos de Inteligencia Artificial Generativa / Celia Fasce; Ariel Alejandro Amadio; Compilación de Mario Di Blasi Regner; Celia Fasce; Silvia Santos. - 1a ed - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Dunken, 2024. <https://www.frgp.utn.edu.ar/novedades/detalle/928>

Ferrer López, J. (2023) Enseñanza STEAM como Estrategia en la Era de la Inteligencia Artificial. <https://drjoseferrer.com/ensenanza-steam-como-estrategia-en-la-era-de-la-inteligencia-artificial/>



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"

García Carreño, Ingrid. (2019). La taxonomía de Bloom digital y el aprendizaje colaborativo: propuesta de webquest, taxonomía de Bloom Digital y aprendizaje colaborativo. Recuperado en agosto 2021 de https://www.researchgate.net/publication/332781531_La_taxonomia_de_Bloom_digital_y_el_aprendizaje_colaborativo_propuesta_de_web_quest_The_taxonomia_de_Bloom_Digital_e_aprendizado_colaborativo

Grezan (2023) ¿Es la integración de Inteligencia Artificial al Marco de Competencia Digital Docente una evolución? <https://grezan.cl/es-la-integracion-de-inteligencia-artificial-al-marco-de-competencia-digital-docente-una-evolucion/>

Hidalgo, L. & Villán A. (2024) La inteligencia artificial en la enseñanza de idiomas. <https://www.unir.net/educacion/revista/la-inteligencia-artificial-en-la-ensenanza-de-idomas/>

Herrera, M. (2025) El modelo SAMR en la era de la inteligencia artificial. <https://forwardteacher.com/2025/03/el-modelo-samr-en-la-era-de-la-inteligencia-artificial/>

Ignite (2023) Transformando la Docencia: Aplicaciones de la Inteligencia Artificial Generativa en la Educación <https://es.linkedin.com/pulse/transformando-la-docencia-aplicaciones-de-inteligencia-0aezf>

Jaciel, A. Historia y Evolución de la Web: 1.0, 2.0, 3.0, 4.0 y 5.0 <https://niexus.com/2024/06/25/historia-y-evolucion-de-la-web-de-la-1-0-a-la-5-0/>

Ledesma, P. & Villaverde, M. (2019) Cap. 7: Dispositivos móviles como herramientas pedagógicas del siglo XXI. En *Educación STEAM*. Unipanamericana. https://alinin.org/wp-content/uploads/2020/06/Educaci%C3%B3n-STEM_STEAM.pdf

Profuturo (2022) Marco común europeo <https://profuturo.education/observatorio/competencias-xxi/un-marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/>

Ripani, F. (2016). Competencias de Educación Digital. Ministerio de Educación y Deportes. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005452.pdf>

Sosa, G. et al (2015) La WebQuest en la Enseñanza de Inglés. Disponible en: https://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Sistemas_y_Gestion_Educativa/vol2num2/20.pdf



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"

UNESCO (2019) Marco de competencias digitales.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>

Valverde, C. (2024) La Evolución de la Taxonomía de Bloom en la Era de la IA.
<https://www.linkedin.com/pulse/la-evoluci%C3%B3n-de-taxonom%C3%ADa-bloom-en-era-ia-cristian-valverde-vbvpe/>

Villegas Dianta, A. (2023) Breve historia de la evolución de la inteligencia artificial. <https://adrianvillegasd.com/breve-historia-de-la-evolucion-de-la-inteligencia-artificial/>

h) Bibliografía de consulta y otros recursos:

Furze, L. (2024). Escala de Evaluación de Inteligencia Artificial: conversamos con Leon Furze. <https://forwardteacher.com/2024/07/escala-de-evaluacion-de-inteligencia-artificial-conversamos-con-leon-furze/>

Ministerio de Educación de La Pampa (2024) Ciudadanía Digital en la era de la Inteligencia Artificial (IA).
https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/unidades_de_organizacion/dgep/Ciclo_de_Conservatorios/4Conversatorio-CiudadaniaDigital-IA.pdf

Muñoz-Basols, J. & Fuentes Gutierrez, M. (2024) La enseñanza de lenguas mediada por tecnología. <https://www.nebrija.com/catedras/observatorio-nebrija-espanol/pdf/ensenanza-lenguas-inteligencia-artificial.pdf>

Ledesma, P. (2024) (Tesis de maestría sin publicar) Tecnologías digitales en las prácticas de enseñanza de profesores de inglés de escuela secundaria de Ciudad Autónoma de Buenos Aires. UBA

Ledesma, P.(Ed). (2020) *Digital Technology in Education: Pedagogical perspectives, practical ideas and Lesson planning*.
<https://sites.google.com/view/digitaltechnologyineducation/home>

Artículos y sitios web asignados por la cátedra durante la cursada

i) Sistema de cursado y promoción:

La modalidad de promoción de la materia será con promoción directa, al cual se accederá cumpliendo con las siguientes condiciones según lo establecido la Resolución CD N° 34/89:

1. el futuro docente debe cumplir con la asistencia obligatoria al 75% del total de las clases, tanto presenciales como virtuales y/u otras actividades programadas por el profesor (talleres, laboratorios, jornadas, ateneos, consultas, trabajos de



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"

campo, seminarios, etc.) para el cursado de la asignatura. Si el alumno no cumple con el 75% de asistencia total, pierde la condición de alumno regular y podrá recurrir la materia.

2. Aprobación con un promedio no menor que 7 (siete) de 1 (un) examen parcial, 2 (dos) trabajos prácticos y 1 (un) trabajo integrador, siempre que en este trabajo integrador, así como el examen parcial obtengan 7 (siete) puntos o más. En ambos casos se contará con una instancia de recuperatorio al cierre del cuatrimestre.

3. El examen parcial podrá consistir en una prueba escrita u oral, un trabajo monográfico, un informe, etc. No será un trabajo práctico común.

4. El examen integrador evaluará el logro de todos los objetivos propuestos tanto teóricos como prácticos así como también la probidad académica.

Si el alumno:

- 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 y deberá recurrir la materia.

Por tratarse de un taller, no se admite la condición de alumno libre.

j) Instrumentos y criterios de evaluación para la aprobación de la unidad curricular:

Esta instancia curricular se aprobará teniendo en cuenta los siguientes criterios e instrumentos:

Se creará un portfolio digital para los trabajos de cada futuro docente. Se publicarán 2 trabajos de investigación, teórico-prácticos a lo largo de la cursada.

Se rendirá un parcial teórico basado en la bibliografía obligatoria.

Participarán con creaciones y posteos propios en un sitio web colaborativo para la publicación de trabajos tanto individuales como grupales.

Se realizará un trabajo integrador que incluya la planificación de una unidad didáctica enriquecida con nuevas tecnologías con justificación teórica y cumpliendo con las pautas de probidad académica.