



Universidad Católica de Santa Fe

Facultad de Humanidades

Carrera: Licenciatura en Psicopedagogía, Profesorado en Ciencias de la Educación

Cátedra: Optativa - Informática Aplicada a la Educación (Carga horaria 60 hs.)

Curso: Tercer Año

Año: 2018

Equipo docente: RAMÍREZ, Patricia Bibiana

● **Fundamentación de la propuesta curricular**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, habitualmente llamadas TIC, se han naturalizado prácticamente en modo intuitivo en los sujetos que pertenecen a las poblaciones infantiles y adolescentes de casi toda la comunidad escolar. Fenómeno que ocurre también en el cuerpo docente, los adultos de la formación. Pero también ocurre, como contrapartida, el divorcio procedimental y efectivo entre el uso de la cotidianeidad y la implementación metodológica y gestional en las prácticas de la enseñanza (por parte de los formadores) y el apropiamiento de las TIC como tecnologías mediatizadoras de los procesos de producción del conocimiento (por parte de los alumnos).

Las prácticas pedagógicas siempre han requerido de tecnologías. Se han servido de las mismas en todo tiempo y lugar. La tiza, el pizarrón, los pupitres, el libro, etc. Han tenido la primacía en otro tiempo y lugar. Hoy, sin que sea necesario abandonarlas definitivamente, es necesario repensar la escena pedagógica según otras tecnologías que pueden enriquecer y diversificar los procesos de enseñanza y de aprendizaje superando obstáculos témporo-espaciales que supieron ralentizar ritmos y generar diversas sensaciones de fracasos. Las TIC posibilitan la flexibilización y actualización de conceptos como aula, grupo, jornada, encuentro, bibliografía, trabajo colaborativo, etc.

Y de eso se trata este espacio curricular. De ofrecer en abanico la abundancia infinita de un crisol tecnológico, digital, virtual; y poder pensar la praxis pedagógica como un proceso permanente respecto a la producción del conocimiento, donde el docente muta y actualiza su rol y también se asume como un aprendiente permanente, que no trabajará solo, gracias a las propuestas colaborativas, ni tampoco deberá aportar esfuerzos vanos generando materialidades didáctico-pedagógicas que no pueden ser re-utilizadas.

Se busca pensar el perfil de alumnos y docentes del siglo XXI, comprometidos con el hacer académico desde un paradigma realmente de protagonismo y autonomía, renunciando a la educación bancaria y responsabilizándose de la interacción en redes que visibiliza otras necesidades y competencias.

Esta cátedra cobra especial sentido cuando a las/los futuros profesionales del Profesorado en Ciencias de la Educación y de la Licenciatura en Psicopedagogía reconocen y asumen la importancia de vencer la dicotomía entre una práctica pedagógica acorazada en una historia convencional y las propuestas del mundo digital que les permitirá aprender, enseñar y socializar el conocimiento desde plataformas más universales, mejor aggiornadas, diversas y potenciadoras. Construir paradigmas donde la teoría interpela a la práctica y la praxis genera



teorías (investigación-acción). Trabajar y estudiar para la diversidad de oportunidades, pensando que siempre es posible la personalización de los procesos personalizantes gracias a las herramientas digitales que posibilitan el acompañamiento de los sujetos sin importar tiempos disímiles ni distancias físicas. Considerar la inclusión como desafío diario en la escolaridad y no como una meta política.

Las tecnologías digitales de producción de recursos, en su gran mayoría, ya están disponibles en la Web. Y suelen ser de acceso libre en gran parte. Otras posibilidades también pueden disfrutarse en medios móviles. Son puertas fundantes que se abren hacia la necesidad de atender otros qué, cómo, de qué manera, cuándo, con quiénes. Y de esta manera, cobra nuevos bríos el surgir demandante de espacios realmente multialfabetizadores.

• **Objetivos**

Desde la intencionalidad de la cátedra, se propone generar situaciones de producción de recursos pedagógicos, dispositivos desde los cuales se puedan agilizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, evaluación y metacognición para la práctica profesional y espacios de reflexión crítica para que los alumnos puedan ser competentes para:

Diseñar, coordinar y sostener ambientes de alfabetizaciones múltiples donde los procesos de producción del conocimiento sean mediatizados con tecnologías colaborativas y/o de disposición Web con acceso libre.

Comprender, asumir y retroalimentar los desafíos una nueva geografía virtual con y como sujetos que requieren competencias de gestión para un conocimiento crítico que se gesta en modalidad U-Learning/M-Learning.

Gestionar dispositivos potables para la resolución de problemas con autonomía y sentido de innovación, incorporando prácticas y elementos del pensamiento computacional, la robótica y la realidad aumentada.

• **Contenidos**

Sujetos del aprendizaje. Multimedialidad de las nuevas improntas del conocimiento en la diversidad de formatos posibles.

Sujetos, lecturas, lenguajes, conocimiento y participación.

Redes. Plataformas. Herramientas colaborativas.

Ubicuidad y gestión del conocimiento.

Espacios de aprendizaje mediatizados por tecnologías.

Tecnologías convencionales y tecnologías digitales en convivencia. Conectivismo. Entornos personales de Aprendizaje (PLE). Producción de conocimiento y curación de contenidos. Desde la Web 2.0 hasta la Web 5.0.

Nuevas sociedades y nuevas necesidades: Se ha muerto la PC. Nace el cloud. Trabajos y



metodologías sincrónicas, asincrónicas, mixtas. Inteligencia Colectiva. Espacios del saber. Nuevas antropologías desde la concepción del ciber espacio. Educación 3.0 – Docentes 3.0 – Educar la creatividad. La prosumición como validación de las inteligencias activas. Talentos personales y potencialidades de las TIC. Robótica. Pensamiento computacional. Realidad aumentada.

Atención a sujetos con discapacidades (motoras, motrices, neuromotoras; visual, baja visión o ciegos; discapacidad intelectual; sordos) y potenciales digitales. Tecnologías adaptativas. Tecnologías Empáticas. Autonomía. Gestión. Procesos de personalización.

Herramientas de autor: aprendizaje situado, dinámico, versátil, adaptaciones.

Aprendizaje inclusivo.

Aprendizaje gamificado. Gamificación del aprendizaje. Caso videojuegos.

La metáfora, la analogía, la ludia como favorecedoras del aprendizaje: metaforización, analogización, modelos de simulación.

Realidad ampliada. Realidad virtual en los procesos de tratamiento de patologías: análisis de oportunidades. Ejemplos. Análisis de casos.

Los lenguajes visuales, auditivos, objetuales, del color y la animación, gestuales y de las formas puestos en juego para las prácticas educativas personalizantes e individualizadas.

Autonomía y desarrollo creativo. ODA - ODEA: recursos digitales para la atención de la diversidad y la educación inclusiva.

• Estrategias Metodológicas

En el desarrollo cotidiano de la clase:

Propuesta Flipped Classroom: el alumno produce, analiza, propone, investiga, genera prototipos; luego el docente asume la exposición, explicación, desarrollo de debates, guía el análisis de casos, considera la lectura de material de la Web (propio y de alternativas de alumnado); síntesis con display de videos, recorridos de hipertextos, conclusiones aproximadas.

Pregunta disparadora, analogías, ejemplificaciones (ensayos de aprendizajes gamificados). Comparaciones, simulaciones, hipotetizaciones.

Observaciones: Clases presenciales (cada quince días) – Presencia obligatoria. Clases virtuales – en propuestas semanales y/o quincenales. Resoluciones con calificación y acompañamiento.

Estrategias de colaboración.

Plataforma Classroom.

Del desarrollo de contenidos y proceso de aprendizajes de los alumnos: Trabajo individual, trabajos grupales, investigación, lectura, formulación de preguntas, participación en foros, instancias de interacción On Line (propuestas y exigidas por la cátedra y/o solicitadas por el mismo alumno). Interactividad en plataforma CLASSROOM y en diversas opciones alternadas: de video, de generación de relaciones conceptuales (mapas, redes, líneas), etc. Diseño, edición, renderización (si correspondiera), publicación web (si fuera necesario) y socialización de producciones digitales pertinentes-solicitadas. Resolución de problemas; identificación de variables/oportunidades entendidas desde los recursos y herramientas digitales para la



concreción de una estrategia solicitada.

La clase se flexibilizará en tiempos y espacios. Si bien el cursado está previsto para 3 (TRES) horas reloj quincenales del tipo presencial, los trabajos y las colaboraciones se llevarán a cabo durante el período que transcurre entre presencial y presencial, siendo posible no solo la interacción tradicional/convencional desde la pregunta (alumno) y la respuesta (docente) sino también por la retroalimentación esperada entre alumnos-producciones-docente-grupos-reservorios web.

• Criterios de Evaluación

En caso de alumnos Regulares y/o de opción a Promoción Directa.

Trabajos prácticos: desarrollo en clase, uno por cada clase presencial, estilos grupales, retroalimentación On Line (interacción, participación, registro, documentación). Los trabajos deberán respetar las consignas de tiempo y forma. Deberán ser entregados por medios digitales según se convenga en cada caso. Deberán alojarse en la plataforma si fuera requerido. Nota individual aún cuando la metodología de resolución sea grupal. Calificación numérica. 6 (seis) aprueba. 7 (siete) con derecho a Promoción directa. Para acceder a una nota de aprobación, deberán demostrar coherencia y cohesión en las narrativas multimediales exigidas. Y deberán respetar las consignas de resolución sin perjuicio del estilo creativo que se promociona en la cátedra. No se admitirán trabajos en soporte papel a menos que así sea el caso en instancias alternativas.

Parciales:

1- Primer parcial en la tercera semana de junio. Modalidad Presencial, grupal, de producción digital mixta. Con presentación oral y defensa personal. Para aprobar será necesario demostrar originalidad en el desarrollo, pertinencia teórica según la consigna de la problemática a resolver, implementación de tecnologías digitales acorde a la situación problemática a desarrollar y las condiciones de tiempo y forma establecidas en la solicitud del parcial. Se tendrá en cuenta el intercambio grupo-grupo, alumno-docente que pueda generarse en el tiempo de proceso por ambientes virtuales.

2- Segundo parcial: tercera semana de octubre. Presentación digital en plataforma colaborativa. Resolución de casos. Elaboración de producto multimedial de impronta pública. Opción: individual o por parejas. Calificación individual. Todos los productos serán expuestos y comentados desde el espacio público (solo público de la cátedra). Los alumnos deberán cumplir criterios éticos, legales y de formatos. Por ejemplo, no se utilizarán fotos sin derechos de autor permitidos (verificar licencias para evitar el plagio, no se utilizarán imágenes que cedan datos biométricos de menores de edad sin autorización previa de los tutores legales, etc. (Estarán definidas en cada consigna según se abordan en clases).

3- Tercer parcial: entrega de proyecto final. Individual o por grupo de hasta 4 (cuatro) alumnos. Desarrollo de estrategia didáctico-pedagógica: elección de caso, fundamentos teóricos, herramientas digitales seleccionadas, desarrollo de recursos. Última semana de cursado. Se trata de diseñar, desarrollar y socializar una herramienta digital en clave de ludia digital; puede ser



para tratamiento patológico, para la personalización de desarrollo pedagógico y/o un juego. En todos los casos, será necesario considerar las teorías de herramientas adaptativas y/o empáticas como posibilitadoras de inclusión y atención a la diversidad.

4- En caso de alumnos Libres: Deberán solicitar un espacio de acuerdos con la docente de modo tal que pueda diseñarse un dispositivo de presentación (producto del alumno que rendirá examen libre) que pueda sintetizar y mixturar teorías desarrolladas y tipo de recursos digitales seleccionados para tal fin. La docente a cargo de la cátedra evaluará y admitirá (en caso que correspondiera) dicha producción para ser presentada ante tribunal competente en modalidad de coloquio. Luego de dicha presentación, el / la alumno/a que rinda examen libre, deberá estar preparado para responder a las preguntas orales que serán solicitadas desde el corpus disciplinar.

Modo de aprobación del espacio curricular *

REGULAR: 2 Evaluaciones Parciales y Examen Final

PROMOCIÓN DIRECTA: 3 Evaluaciones Parciales y Coloquio Integrador Final

• **Modo de aprobación del espacio curricular**

PROMOCIÓN DIRECTA: 3 Evaluaciones Parciales y Coloquio Integrador Final

• **Actividades Compartidas**

Investigación Pedagógica. "Ser o no ser en la época de la verdad Photoshopeada; Verdades que desnudan miserias: ecos del futuro de personalidades en formación. Adolescentes y redes sociales". Práctica, investigación y escritura académica. Trabajo de campo compartido con las cátedras DIDÁCTICA y con asignaturas de comunidades de investigación de los alumnos de 5TO año SAN EZEQUIEL MORENO NRO. 3137 de la ciudad de Santa Fe, a los cuales se han sumado, como investigación y producción de conocimiento, el departamento de MATEMÁTICA de la FUCH, UNL, desde la carreras Ciencias Políticas, Sociología y Profesorado de Matemática. La investigación de origen fue presentada en el Congreso Internacional de Psicología y Educación (Colombia, septiembre 2018); ha sido aprobada, será expuesta y publicada en el ciclo en curso.

• **Bibliografía Obligatoria**

- Serres, Michel (2014) – “Pulgarcita” – Buenos Aires, Argentina. Editorial Gedisa.
Formato PDF – Accesible en <http://cor.to/EXeE>
- Cabero Almenara, Julio – Barroso Osuna, Julio (2015) – “Nuevos retos en Tecnología Educativa” – Madrid España. – Editorial Síntesis
- Ierardo, E. (2017) Sociedad Pantalla: Black Mirror y la Tecompendencia. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Continente.



- Manes, F. – Niro, M. (2014). Usar el cerebro. Conocer nuestra mente para vivir mejor. Buenos Aires, Argentina: Editorial Planeta.
- Orozco Gómez, G - Björn, M. – Noblia, B. Cordinador: Spiegel, A. (2007). Nuevas tecnologías, saberes, amores y violencias. Construcción de identidades dentro y fuera de la escuela. Buenos Aires, Argentina: Editorial Noveduc.
- Villa Moral, M. – Suárez, C. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles. Revista Iberoamericana de Psicología y Salud. Oviedo, España: Editorial Elsevier.
- DIAGO, P – Arnau, D – (2017) Pensamiento Computacional y resolución de problemas en Educación Infantil: Una secuencia de enseñanza con el robot Bee-bot. España: Researchgate.net, Publicaciones. (Universidad de Valencia).

- Balardini, S. (2002) Jóvenes, tecnología, participación y consumo. Buenos Aires, Argentina: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales Editorial/Editor
- Gardner, H. y Davis, K. (2014). La Generación App. Buenos Aires, Argentina: Editorial PAIDOS.
- Lerardo, E. (2017) Sociedad Pantalla: Black Mirror y la Tecnodependencia. Buenos Aires, Argentina: Gardner, H. y Davis, K. (2014). La Generación App. Buenos Aires, Argentina: Editorial PAIDOS.
- Manes, F. – Niro, M. (2014). Usar el cerebro. Conocer nuestra mente para vivir mejor. Buenos Aires, Argentina: Editorial Planeta.
- Ranciére, J. – (2003) El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual. Barcelona, España: EDITORIAL LAERTES.
- Urrusti, M. (2008). Ciberculturas Juveniles. Buenos Aires, Argentina: Editorial LA CRUJÍA.

• **Bibliografía Complementaria**

Bibliografía Alternativa:

Anojovich, Rebeca – Mora, Silvia (2010) – Estrategias de Enseñanza. Otra mirada al quehacer del aula – Buenos Aires, Argentina. Editorial Aique Educación.

Balaguer Prestes, Roberto – Canoura, Cristina (2012) - Hiperconectados. Guía para la educación de nativos digitales – Buenos Aires, Argentina. Editorial NOVEDUC (colección Lazos).

Balaguer Prestes, Roberto (2015) - Estudiantes y Google: Los nuevos alumnos de la sociedad informacional – Formato PDF - Accesible en

<http://latam.pearsonblueskies.com/2014/estudiantes-y-google-los-nuevos-alumnos-de-la-sociedadinformacional/>

Bauman, Zygmunt (2002) – Modernidad Líquida – Buenos Aires – Argentina. Editorial: Fondo de Cultura Económica.

Benassini Félix, Claudia (2015) – Hacia una perspectiva de la enseñanza de la comunicación en el trienio 2015-2018 – Formato Digital -México (CONEICC) – Accesible en

https://issuu.com/coneicc/docs/benassini_haciaunaperspectiva



- Burbules, Nicholas – (2012) – El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza – Universidad de Illinois, EEUU – Formato PDF – Accesible en <http://library.queensu.ca/ojs/index.php/encounters/article/download/4472/4513>
- Gardner, Howard – Davis, Katie (2013) - La generación APP – Barcelona – España- Editorial Paidós.
- Gee, James (2011) – 36 principios del aprendizaje gamificado – Publicación de Andrés Schuschny – Accesible en <http://planuba.orientaronline.com.ar/?p=3074>
- Guidi, Mabel (2010) – “Nuevos sentidos en la Alfabetización”– Buenos Aires, Argentina – Editorial Novedades Educativas.
- Jara, Ignacio – Claro, Magdalena – Martinic, Rodolfo (Unesco - 2012) – Aprendizaje Móvil para Docentes en América Latina - Formato PDF – Accesible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216081s.pdf>
- Levy, Pierre – (2004) – Inteligencia Colectiva: Por una antropología del ciberespacio. BVS (versión eBook). Accesible en <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Levy, Pierre (2009) – Cibercultura: la cultura de la sociedad digital. Formato PDF. Accesible en <http://www.redalyc.org/pdf/860/86011409029.pdf>
- Maggio, Mariana (2012) – Enriquecer la Enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológico como oportunidad. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós.
- Martí Arnándiz, María Teresa (2014) - "Innovación educativa, Tic y aprendizaje cooperativo: el programa europeo eTwinning" - Madrid, España
- Montagu, Arturo – Pimentel, Diego – Groisman, Martin (2005) – Cultura digital: comunicación y Sociedad – Buenos Aires, Argentina - Editorial Paidos Ibérica
- Rabajoli, Graciela (2012) – Recursos digitales para el aprendizaje – Webinar (Unesco, Flacso) Uruguay – Formato PDF – Accesible en <http://www.webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela%20rabajoli%20Webinar2012.pdf>
- Santiafo, Raúl - Trabaldo, Susana - Kamijo, Mercedes (2015) – “Mobile Learning: Nuevas realidades en el aula”; Editorial Océano – Buenos Aires, Argentina
- Serres, Michel (2013) – Pulgarcita – Buenos Aires, Argentina. Editorial Gedisa. Formato PDF – Accesible en <http://cor.to/EXeE>
- Siemens, George (2004) - Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital – Traducción de Diego Leal Fonseca (2007) – Licencia Creative Commons 2.5 Formato PDF - Accesible en http://usuarios.trcnet.com.ar/denise/repositorio/TeoriasAprendizajeDigital_Conectivismo.pdf
- Spiegel, Alejandro (<http://alejandrospegel.com.ar/files/planif.pdf>)
- Sulmont Haak, Lea (2011) – Conectivismo y aprendizaje en la era digital – Formato PDF – Accesible en <http://blog.pucp.edu.pe/blog/wp-content/uploads/sites/152/2011/07/3.-Leaperu-pucp-para-web.pdf>



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA FE

Facultad de Humanidades



Trujillo, Fernando (2014) - Artefactos digitales: una escuela digital para la educación de hoy”
Barcelona, España - Editorial Graó -

Formato Web - Accesible en
<http://fernandotrujillo.es/artefactos-digitales-una-escueladigital-para-la-educacion-de-hoy/>

"Innovación en la educación superior. Hacia las sociedades del conocimiento", de Rosaura Ruiz, Rina Martínez y Liliana Valladares.

- "Revolución tecnológica y democracia del conocimiento: Por una universidad innovadora", de Néstor-Hernando Parra y Francisco Arenas-Dolz.

- "La Gestión de la Innovación en la práctica educativa con las TIC: Escuela de Educación", de Ivonne C. Harvey, Julio Cabero y Ruth Díaz.

- "Modelo pedagógico de gestión del conocimiento, TIC en Educación inicial: Integración de TIC en Educación Parvularia - Chile", de Carolina Fernández y Marcelo Careaga.

- "Formación Inicial Docente y uso de TIC en la Educación Superior: ¿Cuáles son los Niveles de Apropriación de TIC en las Prácticas Pedagógicas Universitarias?", por Carlos D.Laura y Oswaldo E. Sosa.

- "Nuevos retos en tecnología educativa", de Julio Barroso Osuna y Julio Cabrero.

<http://es.calameo.com/read/0006709276b30af7b516e>