



## FORMULARIO DE CAPACITACIONES (Seminarios, clínicas, máster class)

### Datos personales del/la docente/s responsable/s

Nombre del/la docente: CORDERO Mariana

Número de DNI: 23781125

Fecha de nacimiento: 05/02/1974

Número de teléfono: 298 4 501115

Correo electrónico: mcordero@iupa.edu.ar

Dirección domicilio real: A. Palacios 1923

**TÍTULO DE LA CAPACITACIÓN:** "Herramientas para la creación de materiales didácticos digitales"

### Tipo de capacitación

- I Seminario bimestral de 20 horas reloj / curricular

**Carácter de la capacitación** (borrar las que no corresponda)

Presencial

### Fundamentación

El mismo año que el hombre llegaba a la luna, nacía Internet con el propósito de conectar entre sí 4 computadoras de distintas universidades de Estados Unidos. Poco más de una década después, las computadoras en red eran 500. Hoy, son más de 4.600 millones de usuarios en todo el mundo. Las posibilidades de acceso a la información, así como la oportunidad concreta de que cada sujeto se convierta en emisor de mensajes, dando a conocer productos e ideas, es una de las más revolucionarias transformaciones de la modernidad. No existe prácticamente ningún ámbito de la vida que no se haya visto afectado por este explosivo desarrollo de la tecnología.

Es un hecho que no se puede negar: el mundo es, más que nunca, tecnológico. Esto genera cambios, no solo en lo económico, sino en la relación del hombre con la naturaleza, y en los vínculos del hombre con el hombre. La constitución de las subjetividades, los procesos de construcción de sentidos que organizan la sociedad, y las mismas instituciones, entre ellas las educativas, se han modificado en estructura y función.

En este contexto es imprescindible un cambio en las prácticas de enseñanza para centrarse en la alfabetización digital y transmedia, poniendo en el centro del proceso a los nuevos educandos y su relación con los medios y las TICs. Por ello, este

seminario ofrece una instancia de reflexión práctica para que nuestros estudiantes puedan desarrollar sólidas habilidades en el diseño de recursos didácticos digitales.

Es tan inevitable hoy utilizar tecnologías de diversos tipos en la educación como siempre lo fue: el libro, el lápiz y la pizarra son tecnologías, al igual que la computadora, la videograbadora o el último dispositivo de comunicación móvil. La pregunta no es si se ha de usar tecnología, ni siquiera qué tecnologías usar, sino por qué y cómo usarlas" (Buckingham, 2008)<sup>1</sup>.

### Encuadre teórico

El panorama contemporáneo conlleva, para la educación, un gran desafío. Tal como sostiene la UNESCO (2013)<sup>2</sup> "demanda al sistema educacional una actualización de prácticas y contenidos que sean acordes a la nueva sociedad de la información."

¿Significa esto, que pueden las TIC's reemplazar al docente? Las TIC's en el aula no sustituyen los métodos tradicionales de enseñanza, pero los cuestionan y obliga a pensar en nuevas estrategias y metodologías didácticas.

En este sentido Beatriz Sarlo (1998)<sup>3</sup> afirma

La escuela, como otras instituciones, está suspendida frente a este universo sobreabundante y barroco de las pantallas. Compite con sus elementos, más pobres tecnológicamente, quizás más pobres también desde el punto de vista de la pluralidad de oferta de símbolos persuasivos. Para decirlo muy sencillamente, no hay maestra que pueda competir con Susana Giménez, no hay maestra super-woman. La salida no pasa por convertir a las maestras y a los maestros en Nico y Susana, sino en reorganizar culturalmente la escuela, reorganizar su discurso, sus experiencias, sus modalidades, y sus prácticas, teniendo en cuenta que el mundo no es hoy el mundo de los diarios, ni es el mundo de los libros, sino (cada vez más) el mundo de las pantallas. (pag. 36-37)

La salida tampoco es llenar la escuela de pantallas, ni en una utilización de las mismas que en esencia no modifique el modelo pedagógico clásico centrado en la linealidad de la transmisión. Se requiere una "inclusión genuina" (Maggio, 2013) que reconozca la validez y las ventajas de estas tecnologías, de tal modo que los docentes no puedan menos que implementarlas en su modo de enseñar.

Resumiendo, las profundas transformaciones socio-culturales mencionadas, exige a los profesionales de la educación poseer la capacidad de integrar las Tecnologías de

---

<sup>1</sup> Citado en: AA.VV. (2016) "Eje 1: Los nuevos escenarios educativos: las tic en la enseñanza", en *Los juegos y las tecnologías. Escenarios educativos para el enriquecimiento de la enseñanza y del aprendizaje*, Programa Formación Permanente, Ministerio de Educación de la Provincia de Río Negro.

<sup>2</sup> Unesco (2013), *Enfoques Estratégicos sobre las TICs en Educación en América Latina y el Caribe*, Oficina de Santiago, Chile. Consultor: Eugenio Severin.

<sup>3</sup> Sarlo, B.(1998), "Reflexiones sobre el lugar de la educación en el campo de la cultura", en: Birgin, A., Dussel, I. y Tiramonti, G. [comp.], *La formación docente. Cultura, escuela y política. Debates y experiencias*, Buenos Aires, Troquel.

la Información y la Comunicación en el diseño didáctico de actividades, principalmente en quienes adscriben a enfoques que promuevan el aprendizaje colaborativo y por proyectos. (Libedinsky, 2012)<sup>4</sup>

### Objetivos

- Facilitar el desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes del profesorado respondiendo a las necesidades del contexto educativo contemporáneo.
- Favorecer la apropiación crítica de herramientas digitales para el desarrollo de materiales educativos.

### Metodología

La presente propuesta de capacitación busca convertirse en un espacio de reflexión teórica y a la vez eminentemente práctica, donde, a partir de un marco epistemológico los estudiantes logren un uso crítico de las nuevas tecnologías. El espacio propone la exploración de diferentes aplicaciones que, desde un posible sentido pedagógico, refuerce las prácticas de enseñanza. Por lo mismo, las clases articulan momentos de conceptualización con otros de producción de materiales educativos que serán insumos para pensar el hacer docente.

### Contenidos

- Escenarios educativos centrados en las tecnologías y el juego
- Imagen e información: comunicar el conocimiento
- Materiales didácticos, digitales e interactivos.
- Recursos transmedia
- Aplicaciones abiertas o bajo licencia para la creación de contenidos

### Recursos

Aula con buena conexión a internet. Cada estudiante debe traer su notebook.

### Destinatarios

Estudiantes del ciclo superior

Especificar criterios de admisión: Estudiantes del Departamento de Artes Visuales

### Cupo total

**15 (quince)**

---

<sup>4</sup> Libedinsky, M. (2012), *Diseño de actividades de aprendizaje para aulas virtuales en Tecnología y Educación a Distancia: lecturas desde América Latina*. Buenos Aires: Universidad del Salvador.

### Tiempo de realización

Fecha de inicio y de finalización. 8 encuentros semanales, 2 horas de duración cada uno

Martes de 17 a 19 hs. - Aula 18. Del 19 de septiembre al 7 de noviembre de 2023.

### Resultados esperados

Se espera que los estudiantes exploren las potencialidades digitales y reflexionen acerca de cómo una utilización consciente puede favorecer los procesos de aprendizaje, impactando de esta manera, en su futuro rol docente y los modos de enseñar.

### Actividades

- Presentaciones interactivas
- Infografía
- Proceso gamificado
- Corto animado

### Evaluación / Acreditación

Para aprobar este Seminario / taller, el estudiante debe completar el 80% de asistencia y el 100% de las actividades solicitadas y realizadas - en tiempo y forma - en el marco del mismo.

### Bibliografía

Albarello, Francisco, *El ecosistema digital de los jóvenes universitarios: una mirada desde la Ecología de los medios*, en: Durand, Julio C; Corengia, Ángela V.; Daura, Florencia T (Directores) y Urrutia, María Susana (Coordinadora), *Aprender a enseñar: el desafío de la formación docente inicial y continua*, TeseoPress (2016). <https://www.teseopress.com/formaciondocente/chapter/183/>

Díaz Barriga, F., *Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado*. Revista TyCE Nro. 41, Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa, julio – diciembre (2005). <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>

Landau, Mariana, *Los docentes en la incertidumbre de las redes*, en: Palamidessi, Mariano, (comp.), *La escuela en la sociedad de redes*, Fondo de Cultura Económica, Cap. 4.( 2006)

Libedinsky, M. *Diseño de actividades de aprendizaje para aulas virtuales en Tecnología y Educación a Distancia: lecturas desde América Latina*. Buenos Aires: Universidad del Salvador. (2012)

Ministerio de Educación de la Nación. Clase 1: *El potencial de los materiales digitales interactivos*. Creación de materiales digitales interactivos. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. (2018).

Monsalve, E.; Valderrama, A. (s.f.). *Criterios para valorar herramientas TIC para la creación de Recursos Educativos Digitales*. [en línea] [Fecha de consulta: 20/3/20] <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/investigacion/mod/book/tool/print/index.php?id=10108>

Sainz, N. (s.f.). *Las Herramientas de Autor nos facilitan la edición de contenidos elearning*  
<http://www.maiaxia.com/las-herramientas-de-autor-nos-facilitan-la-edicion-de-contenidos-elearning/>

Scolari, Carlos, Winocur, Rosalía, Pereira, Sara & Barreneche, Carlos, *Alfabetismo transmedia: una introducción*, Revista Comunicación y Sociedad, 33, septiembre-diciembre (2018).  
<http://www.comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx/index.php/comsoc/article/view/7227>

General Roca, 28 agosto de 2023

A: SECRETARÍA ACADÉMICA.  
DE: DEPARTAMENTO DE ARTES DE ARTES VISUALES  
REF: SOLICITUD DE ACREDITACIÓN DE HORAS DE ASIGNACIÓN LIBRES POR SEMINARIO

Por medio de la presente se solicita la evaluación del proyecto de seminario "EDUCACIÓN DIGITAL Herramientas para la creación de materiales didácticos" para determinar su validez de acreditación curricular para las carreras incluidas en el departamento remitente.

Dicho seminario se propone generar instancias teóricas y prácticas de reflexión acerca de los usos de las herramientas digitales como potenciadores de las prácticas docentes, así como brindar el marco conceptual para la planificación y diseño de recursos con fines pedagógicos. De esta manera se ofrece a lxs estudiantes un acercamiento al impacto que el mundo digital genera en las prácticas de enseñanza y una mirada sobre los nuevos educandos.

El seminario propuesto se destina a estudiantes y posee una carga horaria de 20 hs. que se proponen para la asignación de horas libre curriculares para los estudiantes de los planes contenidos en este pedido; los mismos son con referencia a las resoluciones rectorales: Profesorado Universitario de Artes Visuales N° 1086/15, Licenciatura de Artes Visuales N° 1085/15, Tecnicatura Universitaria de Artes Visuales N° 1087/15