



unc



artes

PROGRAMA CICLO LECTIVO 2024

Departamento Académico: Teatro, Música, Artes Visuales

Carrera/s y plan de estudios: Profesorado de Teatro (Plan implementado en 2016 - RM N° 554/2015 modificada por RM N° 2390/2015), Profesorado en Educación Plástica y Visual (Plan implementado en 2017 - RM N° 1220/2016), Profesorado en Educación Musical (Plan implementado en 2017 - RM N° 170/2015 modificada por RM N° 1190/2015)

Asignatura: **TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Año al que pertenece: 3° año

Régimen de cursado: 2° Cuatrimestre

Carga horaria total: 48 horas (5 créditos).

Carga horaria semanal: 3 horas.

Comisión: Comisión Única

Equipo Docente:

Profesor Titular: Hernán E. Bula - hernanbula@artes.unc.edu.ar

Distribución Horaria:

Distribución Horaria: Jueves de 18 a 21 hs.

Horario de consulta: Jueves de 16 a 18hs. (previo solicitud de cita)

Lugar:

Laboratorio de Informática - Aula 6, Pabellón Haití

Facultad de Artes UNC

<https://goo.gl/maps/krRwqG2ASmzjaXkV9>



unc



artes

1. Presentación

Marco institucional

El presente programa corresponde a la asignatura *Tecnología Educativa* de las carreras de Profesorado de Teatro, Profesorado en Educación Plástica y Visual y Profesorado en Educación Musical, de la Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba. Para su confección se han tenido en cuenta las reglamentaciones vigentes de la Facultad de Artes (OHCD 01/2018¹ y RHCD 152/2017²), los planes de estudios de las tres carreras³ y los contenidos mínimos⁴ allí propuestos para esta asignatura. Dicho espacio curricular se ubica en tercer año (con una duración cuatrimestral), tiene como correlativa la asignatura Didáctica General (segundo año), con la cual conforma, junto a otros espacios académicos, los saberes específicos del “campo de la formación pedagógica”.

Los planes de estudio de los tres profesados proponen un perfil de la persona que egresa capaz de realizar un “diseño y uso de materiales didácticos y recursos tecnológicos aplicados a la enseñanza” de cada una de las disciplinas artísticas, además de propiciar la “conformación de grupos y equipos de trabajo valorando los aportes interdisciplinarios y el intercambio de conocimientos y experiencias en la producción colectiva” (Res. HCD N° 151/2013, p. 10; 17/2014, p. 7; y 93/2014, p. 6). La diagramación temática y conceptual del presente programa propuesto tiene en cuenta estas perspectivas y busca “articular los contenidos mínimos horizontal y verticalmente” (Res. HCD N° 151/2013 y 93/2014, p. 4), para propiciar intercambios y colaboraciones entre sus estudiantes y con el resto de espacios curriculares de las tres carreras.

¹ Ordenanza del HCD acerca del *Régimen de Estudiantes*. Facultad de Artes UNC.

https://artes.unc.edu.ar/wp-content/blogs.dir/2/files/sites/2/OHCD_1_2018.pdf

² *Régimen de Estudiante Trabajador y/o con familiares a cargo y/o en situación de discapacidad*. Facultad de Artes UNC. https://artes.unc.edu.ar/wp-content/blogs.dir/2/files/sites/2/RHCD_152_2017.pdf

³ *Plan de estudio del Profesorado de Teatro* (Implementado en 2016 - RM N° 554/2015 modificada por RM N° 2390/2015). Res. HCD N° 151/2013.

https://digesto.unc.edu.ar/bitstream/handle/123456789/109986/RHCD_17_2014.pdf

Plan de estudio del Profesorado en Educación Musical (Implementado en 2017 - RM N° 170/2015 modificada por RM N° 1190/2015). Res. HCD N° 17/2014. https://artes.unc.edu.ar/files/PEM-2013-RHCD_151_2013.pdf

Plan de estudio del Profesorado en Educación Plástica y Visual (Implementado en 2017 - RM N° 1220/2016). Res. HCD N° 93/2014. <https://artes.unc.edu.ar/files/Profesorado-en-Artes-PI%C3%A1sticas-y-Visuales-.pdf>

⁴ Cultura y tecnología en la contemporaneidad. Diversidad socio-cultural, códigos mediáticos y forma de apropiación del conocimiento. La tecnología educativa como campo disciplinar e interdisciplinar. Diferentes perspectivas de abordaje. Relaciones Arte-Tecnología. Producciones tecnológicas: formatos, lenguajes, estilos discursivos y lógicas de construcción. Prácticas tecnológico-educativas en ámbitos formales y no formales, presenciales, semipresenciales y a distancia. Recursos y soportes tecnológicos en la enseñanza.



unc



artes

Enfoque conceptual

Vivimos en una era donde la omnipresencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha remodelado fundamentalmente nuestra sociedad. Esta influencia creciente de las TIC se manifiesta en todas las esferas de nuestra vida, dando forma a un mundo caracterizado por la convergencia tecnológica (Jenkins, 2008) y por la idea del Tecnoceno (Costa, 2022), una nueva era geológica resultado de la aceleración del desarrollo tecnológico y la transformación irreversible del entorno ambiental. A su vez, en este contexto, la pandemia del COVID-19 actuó como un catalizador, acelerador y amplificador de los procesos tecnológicos preexistentes en nuestras vidas, incluido el campo de la educación (Dussel, 2022).

Las TICs han alterado significativamente nuestra relación con la información, la comunicación y la creación cultural (Fontcuberta, 2016; Martín Prada, 2012), a la vez que la convergencia digital ha permitido nuevas formas de narración, marcadas por la fragmentación, la hiperactualización y la interacción constante, y se han convertido en parte integral de nuestro lenguaje cotidiano. La formación docente se vuelve crucial en este panorama, ya que implica la construcción de saberes didácticos y el desarrollo de competencias digitales.

En este nuevo paradigma, la tecno-educación emerge como un campo esencial para comprender y aprovechar las oportunidades pedagógicas que ofrecen las tecnologías digitales. Sin embargo, la mera incorporación de tecnologías en el aula no garantiza automáticamente una mejora en la pedagogía y en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Brailovsky, 2020). No se reduce simplemente a un uso instrumental y a la adquisición de habilidades técnicas y manejo de herramientas. Es necesario adoptar una mirada crítica y reflexiva, contextualizando el uso de la tecnología y considerando su potencial (Cobo, 2016) para enriquecer la experiencia educativa digital de docentes y estudiantes.

En este sentido, la asignatura "Tecnología Educativa" busca facilitar, a las personas egresadas de los Profesorados de Teatro, en Educación Musical y en Educación Plástica y Visual, de las herramientas teórico-prácticas necesarias para utilizar la tecnología de manera consciente y responsable en sus prácticas pedagógicas. Promueve un enfoque ético y político en el análisis de las tecnologías, alentando a los estudiantes a incorporarlas en sus prácticas docentes para desplegar su verdadero potencial didáctico, sin dejar de cuestionar la manera en que las tecnologías son utilizadas para el control, la ingeniería social, el consumo, las *fake news*, entre otras prácticas que sólo buscan perpetuar las desigualdades y dinámicas de poder (Crawford, 2022) en nuestras sociedades contemporáneas. A través del análisis de la cultura y tecnología contemporánea, la exploración de las relaciones entre arte y tecnología, y el estudio de recursos y soportes tecnológicos en la enseñanza, la asignatura busca formar educadores capaces de aportar a la construcción de una educación artística significativa, emancipatoria y enriquecedora para las generaciones futuras.



unc



artes

2. Objetivos

General:

- Promover la adquisición de habilidades y competencias integrales para el uso crítico, reflexivo y creativo de tecnologías educativas en las prácticas pedagógicas, fomentando una comprensión política y ética de la tecnología en la cultura contemporánea, así como el análisis y desarrollo de materiales didácticos digitales que enriquezcan las experiencias de enseñanza y aprendizaje en las disciplinas artísticas.

Específicos:

- Analizar y reflexionar acerca de las transformaciones sociales, culturales, políticas y ambientales derivadas de la aceleración del desarrollo tecnológico en la contemporaneidad, explorando las intersecciones críticas entre educación, tecnología y artes.
- Comprender la importancia de la alfabetización digital para participar activamente en las conversaciones, la producción y la circulación del conocimiento en entornos digitales, fomentando la capacidad crítica ante la saturación informativa.
- Promover el conocimiento y la competencia en el uso de herramientas, plataformas y recursos tecnológicos adecuados, evaluando su pertinencia y eficacia en relación a objetivos pedagógicos, contenidos curriculares y estrategias didácticas específicas del ámbito educativo artístico.
- Diseñar estrategias y metodologías que incorporen recursos y herramientas tecno-educativas de manera creativa e integral, adaptándolas a diversos contextos de enseñanza en el campo de las artes.
- Fomentar el desarrollo de experiencias significativas de enseñanza y aprendizaje relacionadas con la intersección entre el campo artístico, la cultura digital, las tecnologías de la información y de la comunicación, promoviendo enfoques tecno-educativos innovadores y críticos.
- Promover la ética y la responsabilidad en la utilización de la tecnología educativa, considerando los derechos de autor, las diversas opciones de licencias y la utilidad de los Recursos Educativos Abiertos para fomentar la difusión libre del conocimiento en el ámbito digital.



unc



artes

3. Contenidos

UNIDAD 1. Cultura y tecnología en la contemporaneidad.

El Tecnoceno: nueva capa geológica creada por el hombre a partir de la aceleración del desarrollo tecnológico y la transformación irreversible del ambiente (Costa, 2022). Obsolescencia programada y desobediencia tecnológica (Oroza, s.f.). Imagen, tecnología y política en un mundo saturado de información (Fontcuberta, 2016). Información falsa en Internet: Fake News en la era de la desinformación y la infoxicación. Desafíos sociales, éticos, políticos y ambientales de la Inteligencia Artificial (Crawford, 2022). Contra el futuro (Peirano, 2022): resistencia y construcción colectiva de otro(s) futuro(s) posible(s). Alfabetización digital y ciudadanía digital.

UNIDAD 2. Relaciones entre Educación, Tecnología y Arte.

Articulaciones y sinergias entre la tecnología, las artes, la educación y otros campos disciplinares, considerando los procesos de convergencia mediática (Jenkins, 2008) en la sociedad contemporánea pospandémica. Procesos de enseñanza y aprendizaje con tecnologías en la cultura digital (Dussel, 2011) y transformaciones pedagógicas en la pospandemia (Dussel, 2022). Diferentes perspectivas de abordaje tecno-educativo de la educación artística. Abordajes críticos, políticos y (est)éticos de las tecnologías en las artes.

UNIDAD 3. Modelos, recursos y soportes tecnológicos en la enseñanza.

Metodologías y modelos tecno-educativos. Modelo TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Taxonomías LAT- *Learning Activity Types* (Tipos de Actividades de Aprendizaje). Modelo SAMR (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*). Recursos, herramientas y plataformas tecno-educativas para diversos contextos de enseñanza (ámbitos formales y no formales, presenciales, semi-presenciales y a distancia). Acceso y búsqueda de información en la cultura digital. Aprendizaje invertido (*Flipped Learning*). Educación Transmedia (Scolari, et al., 2019): de los contenidos generados por usuarios a contenidos generados por estudiantes.

UNIDAD 4. Enseñar y aprender con Inteligencia Artificial

La Inteligencia Artificial en el aula desde una perspectiva ética y crítica. Enseñar y aprender con IA. Inteligencia artificial generativa, LLM y aprendizaje automático. Estructuras de prompt. El vals con ChatGPT. Escalera de la IA: 1. Producir: IA como herramienta; 2. Pensar juntos: IA como co-piloto; 3. Darle vida: IA como EDA. IA y evaluación. Aprendizaje significativo. Pensar la IA con roles educativos.

UNIDAD 5. Recursos educativos abiertos.

Estrategias didácticas para la definición, diseño y elaboración de recursos tecno-educativos multimediales e interactivos centrados en la persona estudiante. El *remix* como forma de construcción activa del conocimiento (Ferguson, 2010) y como herramienta pedagógica (Schwartzman y Odetti, 2013). La curaduría como proceso de lectura/escritura en las artes y en la educación. Recursos Educativos Abiertos: los REA y su relevancia en la educación actual. Derecho de autor/a: *copyright*, *copyleft*, *creative commons*. Cultura libre y acceso abierto al conocimiento.



unc



artes

4. Recursos⁵

4.1. Recursos por unidad

Unidad 1:

- Costa, F. (2021). *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida* (Introducción y Cap.1, pp. 7-71). Taurus.
- Crawford, K. (2022). *Atlas de inteligencia artificial: Poder, política y costos planetarios* (Introducción, pp. 17-45). FCE. https://fce.com.ar/wp-content/uploads/2022/09/Atlas-de-inteligencia-artificial_adelanto.pdf
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía* (Cap.1, pp.9-22). Galaxia Gutemberg. http://www.galaxiagutemberg.com/wp-content/uploads/2016/09/La-furia-de-las-imagenes_web.pdf
- Peirano, M. (2022). *Contra el futuro. Resistencia ciudadana frente al feudalismo climático*. Debate.

Unidad 2:

- Brailovsky, D. (2020, 28 de junio). *Escuelas y tecnologías ¿Quién usa a quién?* <https://revistaeducar.com.ar/2020/06/28/escuelas-y-tecnologias-quien-usa-a-quien/>
- Dussel, I. (2011). *Aprender y Enseñar en la Cultura Digital*. (pag 11-32) Fundación Santillana. <https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/24459>
- Dussel, I. (2022). ¿Estamos ante el fin de la escuela? Transformaciones tecnológicas y pedagógicas en la pospandemia. *Revista Del IIICE*, (51). <https://doi.org/10.34096/iice.n51.11333>
- Saez, V. & Iglesias A. (comp.) (2021). *Educación de la mirada II. Debates y experiencias sobre la educación en medios, comunicación y tecnologías digitales en la escuela argentina postpandemia*. Universidad de Buenos Aires. <https://educaciondelamirada.com/investigacion/nuevo-e-book-educacion-de-la-mirada-ii>

Unidad 3:

- Bergmann, J. & Sams, A. (2014). *Dale la vuelta a tu clase*. Ediciones SM. <https://blogs.ugto.mx/mdued/wp-content/uploads/sites/66/2022/11/Bergmann-y-Sams-Dale-la-vuelta-a-tu-clase.pdf>
- Schwartzman, G. y Odetti, V. (2011). *Los materiales didácticos en la educación en línea. Sentidos, perspectivas y experiencias*. PENT FLACSO. <http://pent.org.ar/publicaciones/materiales-didacticos-educacion-linea-sentidos-perspectivas-experiencias>
- Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N. & Masanet, M. J. (2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina De Comunicación Social*, (74), 116–132. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>
- Tourón, J. (2016, 20 de mayo). *TPACK: un modelo para los profesores de hoy*. <https://www.javiertouron.es/tpack-un-modelo-para-los-profesores-de/>

Unidad 4:

- Caldeiro, G. P., et al. (2024). *Inteligencia artificial y aprendizaje activo: investigación y diseño de estrategias de enseñanza con IA en escuelas*. Fundar. <https://pent.flacso.org.ar/producciones/ia-aprendizaje-activo>
- Educ.ar (2023, 22 de noviembre). *Debates sobre inteligencia artificial: de la ficción a la realidad*. <https://www.educ.ar/recursos/159007/debates-sobre-inteligencia-artificial-de-la-ficcion-a-la-rea>
- Tarasow, F. (2023, 29 de noviembre). *Bailando el uso de la Inteligencia Artificial en la Educación*. PENT FLACSO. <https://pent.flacso.org.ar/novedades/opinion/bailando-el-uso-de-la-inteligencia-artificial-en-la-educacion>

⁵ **Nota:** Todo el material indicado aquí tiene su enlace para consulta. Aquellos materiales que no estén *online*, se encuentran en la Biblioteca (FA-UNC) o digitalizados y accesibles mediante enlace en el aula virtual de la cátedra (con permiso del/la autor/a).



unc



artes

[n](#)

Tarasow, F.; González, N. & Milillo, C. (2024). *La escalera de la inteligencia artificial en educación: orientaciones para la incorporación de IA en la tarea docente*. PENT FLACSO.

<https://pent.flacso.org.ar/producciones/escalera-inteligencia-artificial-educacion>

Unidad 5:

Bordone, M.; Matus, S. et. al. (2021) Recursos para Educación. En *derechodeautor.org.ar*.

www.derechodeautor.org.ar/recursos/educacion/

Ceva, F. y Pagola, L. (2022). *Introducción a gestión de derechos de autor para recursos educativos*.

<http://hdl.handle.net/11086.1/1472>

Sagol, C., et al. (2021). *Recursos educativos abiertos: conceptos, herramientas y procesos para la producción de materiales digitales*. Educ.ar S.E. <https://www.educ.ar/recursos/157196/>

Schwartzman, G. y Odetti, V. (2013). *Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales*.

<http://pent.org.ar/publicaciones/remix-como-estrategia-para-diseno-materiales-didacticos-hipermediales>

[s](#)

4.2. Videografía

Unidad 1:

Peirano, M. (2015, septiembre). *¿Por qué me vigilan, si no soy nadie?* [video conferencia]. TEDxMadrid.

https://www.ted.com/talks/marta_peirano_the_surveillance_device_you_carry_around_all_day

Tabakalera (2023, 15 de mayo). *Immaterial 2023 - Marta Peirano: "Ni inteligente ni artificial"* [Video Youtube].

<https://youtu.be/rCarkmK4DzE>

Unidad 2:

Castañeda, L. (2014, 31 de diciembre). *TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge*.

https://youtu.be/qVT0pB_f2Zk

Common Sense Education (2016, 12 de julio). *How to Apply the SAMR Model with Ruben Puentedura* [YouTube].

<https://youtu.be/gDQ1AgnZMzo>

Unidad 3:

Organización de Estados Iberoamericanos OEI (2015, 5 febrero). *Transmedia y Educación*. Carlos A. Scolari

[YouTube - Canal OEI]. <https://youtu.be/TPbDUBiEnWA>

Pagola, L. (2021, 19 de mayo). *Acceso y búsqueda de información en la cultura digital. Recursos para la enseñanza*

[YouTube - Canal ISEP]. <https://youtu.be/yQAzkUtTthE>

Unidad 4:

PENT FLACSO (2024, 15 de mayo). *Clase abierta interactiva IA para docentes y capacitadores*.

<https://youtu.be/R42lfOs2Bw4>

Secretaría de Asuntos Académicos UNC (2023, 16 de noviembre). *Inteligencia artificial | Aportes para repensar la Universidad*. <http://youtu.be/OYvD0NmLqVA>

Unidad 5:

Basel, V. (2022, 13 de abril). *Entrevista a Lila Pagola sobre recursos educativos abiertos* [Youtube - Canal ISEP].

<https://youtu.be/ELTWnruEXaY>

Canal ISEP (2021, 1 de junio). *El trabajo curatorial: aproximaciones a una práctica creativa* [YouTube - Canal ISEP].

<https://youtu.be/0b6Lupfu2bo>



unc



artes

Ferguson, K. (Dir.) (2010). *Everything is a Remix* [web video serie]. <https://youtu.be/SfM0i8Pvdjc>
(Versión actualizada y ampliada 2023 en inglés: <https://youtu.be/X9RYuvPCQUA>)

5. Propuesta metodológica

En función del enfoque previamente explicitado, en esta propuesta se analizan y trabajan con problemáticas específicas relativas a la Tecnología Educativa en el campo de las disciplinas artísticas, articulando aportes de otros campos disciplinares (Filosofía de la técnica, Tecnoestética, Estudios visuales, Comunicación, Sociología, entre otros). Se propone un abordaje inter/multi/in/anti-disciplinar donde se presentan las temáticas y problemáticas partiendo de diversos *inputs*: textos, audiovisuales, podcast, situaciones o experiencias, ejemplos prácticos, artículos de divulgación o periodísticos, conferencias de especialistas, películas, series, documentales, recursos multimedia, herramientas de IA, obras artísticas, entre otras. Asimismo, se propone simultáneamente un diálogo e interacción permanente con los conocimientos de cada estudiante y los aprendizajes previos de otras asignaturas. A partir de esto, el proceso de enseñanza busca enlazar diferentes momentos:

- Clases expositivas dialogadas, de carácter teórico, con presentaciones (audio)visuales, lectura/análisis de obras/imágenes/proyectos y debates colectivos sobre contenidos, temáticas y problemáticas propuestas.
- Clases de discusión y debate grupal (en modalidad de taller presencial o foro virtual) a partir de la lectura de textos, audiovisualización de recursos y materiales, producciones e intervenciones realizadas por compañeros, etc.
- Trabajos prácticos, actividades virtuales e instancias evaluativas, individuales y grupales.
- Tutorías sobre proyectos grupales integradores.

5.1. Aula virtual

Se utiliza el aula virtual como espacio de trabajo, ensayo y experimentación fundamental para implementar algunas de las metodologías, prácticas, recursos y herramientas tecno-educativas abordadas en las unidades. También es el ámbito complementario para realizar el seguimiento de trabajos; se utiliza como medio de comunicación docente-estudiantes; es el espacio de presentación formal de los trabajos prácticos; además de ser la plataforma donde se publican materiales y recursos: presentaciones, videos, foro, glosario colaborativo, consignas, actividades, evaluaciones, rúbricas, calificaciones, retroalimentación, etc.

El aula virtual se encuentra organizada por pestañas, allí podrán identificar información clave, espacios de intercambio, recursos y herramientas que se detallan a continuación:

Portada:

Presentación de la asignatura.



unc



artes

Cronograma: Herramienta que organiza el cursado donde se expresan recomendaciones generales de cursado. Se presentan contenidos, actividades, fechas, lecturas e instancias evaluativas. Se publicará en formato documento *online*, dado que se irá actualizando a lo largo del cuatrimestre.

Foro de Novedades: Espacio de envío de avisos generales y recordatorios.

Foro de Consultas: Espacio de consultas generales destinadas al docente y de intercambio con sus compañeros.

Unidades: Desarrollo de contenidos y material didáctico correspondientes a las unidades 1, 2 y 3.

Actividades y evaluaciones: Espacio donde encontrarán las consignas de los trabajos prácticos, espacio para la presentación de tareas, indicaciones/devoluciones que permitan acompañar el proceso de estudio, etc.

Recursos: Bibliografía, videografía, webgrafía, recursos multimedia, material complementario, etc.

6. Espacio de consultas

Para consultas específicas (vinculadas al cursado o a las condiciones de estudiantes), deberán comunicarse exclusivamente a la siguiente dirección de correo: hernanbula@artes.unc.edu.ar

7. Prácticos

Las propuestas de los trabajos prácticos significarán instancias de producción (individual y grupal) que supongan poner en juego categorías conceptuales abordadas en la materia, con el acompañamiento del docente tutor. Los trabajos prácticos son evaluativos, con escala y se podrán recuperar (sólo dos de tres).

8. Evaluación

Se tendrán en cuenta las condiciones establecidas en la Ordenanza Régimen de Estudiantes OHCD 01/2018 y el régimen especial de cursado para estudiantes que trabajan o tienen familiares a cargo o se encuentran en situación de discapacidad. Se ajustará al régimen de cursado 2024 según las resoluciones que emanen del HCD de la Facultad.

Se evalúa la capacidad de aprendizaje de cada estudiante desde una perspectiva procesual y continua. Para ello, se prevén actividades, trabajos e instancias de evaluación, individuales y grupales, siendo importante la evaluación colectiva en el aula, ya que es constitutiva de las prácticas pedagógicas al mediar el encuentro entre el proceso de enseñar y de aprender (Palou de Maté, 1998). Se considera el desempeño de cada estudiante en estas instancias, además de su dedicación, compromiso e integración de contenidos. Las actividades virtuales y trabajos prácticos a presentar en el aula virtual buscan afianzar conceptos de las clases teóricas, del material teórico y de los recursos multimedia presentados. Son revisados en evaluaciones conjuntas, autoevaluaciones y coevaluaciones de los aprendizajes (Steiman, 2008). Se utilizan



unc



artes

rúbricas de evaluación según cada instancia, buscando involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje. Con esta información, se realizan devoluciones que retroalimentan este proceso de construcción de aprendizajes-conocimientos.

Se prioriza el desarrollo de la capacidad de reflexión y análisis sobre el trabajo personal y de sus compañeros. Las cualidades y actitudes a evaluar son: argumentación conceptual, capacidad crítica, desarrollo reflexivo y predisposición al intercambio de ideas y experiencias en el trabajo grupal. Si bien la asignatura no evalúa resultados estéticos, sí se evalúan los recursos formales que traducen ideas en imágenes con resolución técnica adecuada.

El cierre del proceso se realiza por medio de una instancia evaluativa/formativa, con formato de coloquio, en la cual se integran y sintetizan los contenidos. Cada grupo presenta su propio proyecto tecnoeducativo, luego de un análisis y desarrollo procesual de su propuesta y de atravesar diversas tutorías presenciales y virtuales que le permitan ajustar y mejorarlo en cada instancia.

Es importante también la autoevaluación de la enseñanza que ofrece posibilidades de revisar prácticas, replantear estrategias, reflexionar sobre enfoques y repensar herramientas de evaluación para mejorar la propuesta pedagógica. Por ello, después de cada instancia de evaluación obligatoria, se propone también una evaluación de los procesos de enseñanza abriendo el espacio de la clase para la crítica, devolución y debate *in situ* sobre diversos aspectos pedagógicos, materiales, herramientas, metodologías, consignas, desempeño docente, etc. Asimismo, se plantea 1 instancia anónima de evaluación del docente y la asignatura mediante un formulario *online* semi-estructurado con respuestas cerradas y espacios de opinión libre. Los resultados de los datos obtenidos (cuantitativos y cualitativos) son puestos en común con los estudiantes para analizarlos y sacar conclusiones colectivamente.

9. Requisitos de aprobación para promocionar, regularizar o rendir como libres (según normativa vigente).

Esta asignatura puede cursarse en condición de promoción, regular o libre. Las instancias evaluativas obligatorias se califican con nota (1-10), se aprueban con 4 o más y se promedian.

9.1. Requisitos para estudiantes regulares:

- Aprobar los trabajos prácticos individuales y grupales. Se podrá recuperar sólo dos.
- Aprobar el parcial. Se podrá recuperar.
- En todos los casos se aprueba con 4 o más de 4.



unc



artes

9.2. Requisitos para estudiantes promocionales:

- Aprobar los trabajos prácticos, con la calificación mínima de 6, y el promedio mínimo de 7. Se podrá recuperar dos de ellos.
- Aprobar el parcial. Se podrá recuperar. Para todas las instancias la nota mínima es de 6 y el promedio mínimo de 7.
- Deberán aprobar un coloquio final con calificación mínima de 7. Rige el sistema de promocionalidad vigente.

9.3. Requisitos para estudiantes libres:

- Rendir el examen escrito y aprobarlo. En caso de aprobar con una nota de 8 o más, el estudiante puede optar por concretar o no la instancia oral. En caso de obtener menos de 8 corresponde rendir la instancia oral. Se requerirán contenidos referidos al programa completo y con la bibliografía del presente año.

10. Disposiciones especiales de la Cátedra: No corresponde

11. Requisitos y disposiciones sobre Seguridad e Higiene: No corresponde

12. Cronograma tentativo

Día	Unidad	Tema
15/08	1	Presentación de la asignatura, del programa y del cronograma. Tecnoceno. Inteligencia Artificial. Imagen, tecnología, política e información (Big Data). Convergencia mediática. Sociedad pospandémica. Información falsa en Internet. <i>Fake News</i> en la era de la desinformación y la infoxicación. Otro(s) futuro(s) posible(s). TP 1. Biografía escolar tecno-educativa (individual).
22/08	2	Procesos de enseñanza y aprendizaje con tecnologías en la cultura digital (Dussel, 2011) y transformaciones pedagógicas en la pospandemia (Dussel, 2022). TP 1. Biografía escolar tecno-educativa (grupal -> colectiva)
29/08	3	Metodologías y modelos tecno-educativos. Modelo TPACK. Taxonomías LAT. Modelo SAMR.



unc



artes

5/09	3	Acceso y búsqueda de información en la cultura digital. TP 2. Habilidades de Búsqueda y Evaluación de Información en Internet.
12/09	3	Recursos, herramientas y plataformas tecno-educativas (para ámbitos formales y no formales, presenciales, semi-presenciales y a distancia). Instancia evaluativa parcial 1: Herramientas Tecno-Educativas (parte individual).
19/09	3	Aprendizaje invertido (Contenido asincrónico por Aula Virtual). Educación Transmedia.
28/09	-	Mesas de exámenes septiembre
3/10	3	Instancia evaluativa parcial 1: Herramientas Tecno-Educativas (parte grupal y colectiva).
10/10	4	La IA en el aula desde una perspectiva ética y crítica. IA generativas. Cómo escribir un prompt útil. Enseñar y aprender con IA. El vals de ChatGPT. La escalera de la IA: 1. Producir: IA como herramienta; 2. Pensar juntos: IA como co-piloto; 3. Darle vida: IA como EDA. TP 3. Generación de imágenes y sonidos con IA. Vals de ChatGPT. EDA.
17/10	5	Diseño tecno-educativo centrado en la persona estudiante (Contenido asincrónico por Aula Virtual). La clase como remix. Curaduría como lectura/escritura en las artes y en la educación.
24/10	5	REA: Recursos Educativos Abiertos (Contenido asincrónico por Aula Virtual). Derecho de autor/a: <i>copyright, copyleft, creative commons</i> . Cultura libre y acceso abierto al conocimiento. Tutorías TP integrador.
31/10		Recuperatorios TPs y parcial. Tutorías TP integrador.
7/11		TP integrador final: transformar una propuesta de secuencia didáctica analógica a una tecnoeducativa (grupal o individual). Coloquio



unc



artes

13. Anexo

Recursos complementarios

- Alonso, E. y Murgia, V. A. (2020). Narrativa transmedia pedagógica: etapas, contextos y dimensiones para su inclusión en el aula. *Propuesta Educativa*, 29(53), pp. 99-112.
<https://propuestaeducativa.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2020/08/AlonsoyMurgia-PropuestaEducativa53.pdf>
- Argañaras, P. E. y Villafañe, D. (2022). Remix. De las fotocopias al saber pedagógico. *Boletín aulacavila*.
<https://blogs.ead.unlp.edu.ar/boletinaulacavila/2022/08/29/remix-de-las-fotocopias-al-saber-pedagogico/>
- Codina, L. & Garde, C. (2023, mayo). *Uso de ChatGPT en la docencia universitaria: fundamentos y propuestas*. Facultad de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra.
<https://www.lluiscodina.com/chatgpt-en-la-docencia/>
- Dussel, I. & Trujillo Reyes, B. F. (2018). ¿Nuevas formas de enseñar y aprender? Las posibilidades en conflicto de las tecnologías digitales en la escuela. *Perfiles educativos*, 40(spe), 142-178.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000500142.
- Dussel, I. (2012). La formación docente y la cultura digital: métodos y saberes en una nueva época. En A. Birgin (comp.) *Más allá de la capacitación. Debates acerca de la formación docente en ejercicio*. Paidós.
- Dussel, I. (2011) Aprender y enseñar en la cultura digital. *VII Foro Latinoamericano de Educación. Experiencias y aplicaciones en el aula. Aprender y enseñar con nuevas tecnologías*. Santillana.
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003074.pdf>
- Fernández, O. (2018, 2 de abril). Narrativas Transmedia aplicadas al Aprendizaje: Un Paso más en las Pedagogías de la Participación. *Conecta13*.
<https://conecta13.com/conecta13-expandido/narrativas-transmedia-aplicadas-al-aprendizaje-un-paso-mas-en-las-pedagogias-de-la-participacion/>
- Gómez Zúñiga, R. & González Mina, J. (2020). Rediseñar las relaciones pedagógicas entre tecnología y escuela. No son las máquinas, es lo que ponemos en ellas. *Nexus*, (27). <https://doi.org/10.25100/nc.v0i27.10609>
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y Contextos*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Litwin-El_Oficio_de_Ensenar.pdf
- Odetti, V. y Bregazzi, J. M. (2019). Una experiencia de transmedia educativo: construcción de un contenido abierto, colaborativo y con participación de los estudiantes. *PENT FLACSO*.
<https://pent.flacso.org.ar/producciones/una-experiencia-de-transmedia-educativo-construccion-de-un-contenido-abierto>
- Pagano, M. y Torrano, A. (2018). La contrarreforma de la UNC edX y la mercantilización de la educación superior. *ConCienciaSocial*, 1(Núm. especial), 93-110.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ConCienciaSocial/article/view/20219>
- Pagola, L. (2010). Copyleft avant la lettre. O como explicar el copyleft donde todos los practicamos. En B. Busaniche (2010), *Argentina copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura* (pp. 35-44). Villa Allende: Fundación Vía Libre. <https://vialibre.org.ar/arcopy.pdf>
- Palladino, C. (2020). *Las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria. Creaciones didácticas en la articulación entre la lúdica y las tecnologías de la información y la comunicación* [Tesis]. Maestría en Tecnología Educativa, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
<http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/15587>.



unc



artes

- Piracón, J. (2020). Algunas viñetas para pensar (con) los videojuegos en la enseñanza. En I. Dussel, P. Ferrante y D. Pulfer (comp.), *Pensar la educación en tiempos de pandemia: entre la emergencia, el compromiso y la espera* (pp. 279-299). UNIPE.
<http://biblioteca.clacso.org/Argentina/unipe/20200820015548/Pensar-la-educacion.pdf>
- Rey Somoza, N. y Marmolejo Cueva, M. C. (Coord.) (2019). *Viralizar la educación. Red de experiencias didácticas en torno al Meme de Internet*. Pontificia Universidad de Ecuador.
https://www.academia.edu/68094636/Viralizar_la_educaci%C3%B3n_red_de_experiencias_did%C3%A1cticas_en_torno_al_meme_de_Internet
- Saez, V. y Cappadona, A. P. (coord.) (2023). *Enseñar y aprender con medios digitales*. Cuadernos del IICE Nº 12. Ed.Fac. Filosofía y Letras, UBA.
<http://iice.institutos.filo.uba.ar/publicacion/enseñar-y-aprender-con-medios-digitales>
- Saez, V. y Iglesias, A (comp.) (2023). *Educación de la mirada III. Formar para una ciudadanía digital: desafíos pedagógicos de la educación en medios, comunicación y tecnologías*. Facultad de Ciencias Sociales UBA.
<http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/16509>

Webgrafía

- Lista colaborativa de recursos.
https://docs.google.com/document/d/1_FAUovlWJ42WYyDclgo0ZRQe96dRDWI/edit
- Biblioteca de la Universidad Rey Juan Carlos (2023). *Recursos Educativos Abiertos (REA)*.
<https://urjc.libguides.com/REA>
- Butcher, N. (2015). Guía básica de recursos educativos abiertos. UNESCO.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232986s.pdf>
- Critertec Educación (2020, 18 de agosto). Creación de *escape rooms* virtuales para ambientes educativos [video].
<https://www.youtube.com/watch?v=Pe88pLhlzgg>
- Critertec Educación (2021, 23 de febrero). *Taller de Gamificación y Aprendizaje Basado en Juego - Sebastián Moreno* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=mQantOfNuxM>
- Clase Invertida. <https://web.archive.org/web/20200114092516/http://www.claseinvertida.com/?p=3611>
- Codina, L. (s.f.). Bancos de imágenes. Iluiscodina.com [Entradas de blog].
<https://www.iluiscodina.com/tag/bancos-de-imagenes/>
- Conectar Igualdad (s.f.). *Recursos*. <https://recursos.conectarigualdad.edu.ar/recursos>
- Educ.AR (s.f.). *Aprender Conectados. Series educativas sobre el mundo digital (primaria y secundaria)*.
<https://www.educ.ar/recursos/150203/series>
- Gobierno de Canarias (s.f.). *Aprendizaje invertido (Flipped Learning)* [infografía].
www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-invertido-flipped-classroom/
- Lippenholtz, B. (2022). *Inteligencia artificial, no te tenemos miedo. Una guía de actividades para abordar la inteligencia artificial en la escuela*. Educar.
https://backend.educ.ar/refactor_resource/get-attachment/50138
- Metadocencia*. Talleres virtuales y gratuitos para la comunidad hispanohablante. <https://www.metadocencia.org/>
- Oroza, E. (s.f.). *Desobediencia tecnológica*. <https://www.ernestooroza.com/>
- The Flipped Classroom*. Portal abierto a docentes de todas las materias y niveles.
<https://www.theflippedclassroom.es>
- Ve, A., Laquintano, T., & Schnitzler, C. (Eds.) (2023). TextGenEd: Teaching with Text Generation Technologies. *The WAC Clearinghouse*. <https://doi.org/10.37514/TWR-J.2023.1.1.02>
<https://wac.colostate.edu/repository/collections/textgened/>



unc



artes

Virtualidad, Educación y Ciencia. Revista editada por la Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnología, Centro de Estudios Avanzados, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Córdoba.

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/>

Wix Blog (2022, 7 de febrero). *¿Cómo hacer un Podcast? Todo lo que necesitas saber*.

<https://es.wix.com/blog/amp/2018/11/como-crear-un-podcast>

Firma del titular