



"PROGRAMA CICLO LECTIVO 2023"

Programa reconocido oficialmente por Resolución Nº 93/2023-D

Espacio curricular: Taller de Producción de Materiales para EAD

Código (SIU-Guaraní): 07411

Departamento de Ciencias de la Educación y Formación Docente

Ciclo lectivo: 2023

Carrera: Licenciatura en Ciencias de la Educación (Educación a Distancia)

Plan de Estudio: Ord. Nº 012 - CD 2009

Formato curricular:

Caracter del espacio curricular:

Ubicación curricular: Primer Cuatrimestre

Año de cursado: 4

Cuatrimestre: 1

Carga horaria total:

Carga horaria semanal:

Créditos: 0

Equipo de Cátedra:

- Prof. Profesor Titular CABEZAS Teresa Fernanda

Fundamentación:

La propuesta de un diseño tecnopedagógico para la educación a distancia y/o para escenarios virtuales puede reproducir lógicas de la enseñanza transmisiva o más tradicional o bien ser promotora de procesos de aprendizaje autónomos, flexibles, diversos y abierto. Acompañar la formulación de nuevos formatos alternativos y con nuevas lógicas de construcción del conocimiento implican el abordaje de enfoques de pedagogías emergentes que ayuden a pensarlos. El diseño tecnopedagógico constituye un mapa, un organizador de sentido de la propuesta, a modo de guión, en tanto construcción metodológica delimita todos los detalles del itinerario a seguir. Como toda propuesta de enseñanza, parte de las preguntas para qué, para quiénes, en qué contexto, qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar... teniendo en cuenta las referencias curriculares (la disciplina, el programa del espacio curricular, el plan de estudio), las características de los sujetos, el contexto institucional. Preguntas que se articulan con los recursos, entornos y escenarios como territorios en los que se desplegará la propuesta. La producción de materiales para la educación a distancias se configura en proceso complejo, dinámico y colaborativo.

El diseño se concreta en el planteo de sentidos o intencionalidades, la selección de contenidos, la definición de tiempos, las prácticas de aprendizaje, la definición de las producciones esperadas, la explicitación de criterios de evaluación. También involucra las decisiones respecto del entorno, su configuración, la comunicación visual, los recursos o materiales a disposición de estudiantes, los recursos que deberán utilizar para resolver las actividades



propuestas y las ayudas necesarias.

Comprendimos que podíamos pensar los escenarios virtuales de aprendizaje, concebido también como “Territorios” (Schwartzman, 2014) y además “Ecología digital” (CITEP-UBA) . Desde este enfoque consideran a la tecnología no como un medio sino como “el espacio” convergente, por ende, como “el territorio” donde circulan los contenidos, se producen las interacciones y transcurre la propuesta educativa (Schwartzman, 2014).

S. Andreolin (2017), del CITEP-UBA, analiza distintas propuestas educativas con TIC en línea creadas por ese organismo y considera la potencialidad de las propuestas para el aprendizaje cuando éstas se organizan en una “ecología digital” configurada por experiencias de aprendizaje que suceden en entornos personales, redes sociales, y aulas virtuales institucionales. Las relaciones entre estos entornos de manera convergente y divergente apuntan a poner en juego las formas más usuales que los aprendices y los usuarios tienen respecto al aprendizaje en red.

De alguna manera, estas categorías (escenario virtual, territorio, ecología digital) coinciden en entender el aprendizaje en red, y sus formas: aprendizaje abierto, flexible, distribuido y diverso.

Otra categoría que sumamos con respecto al aprendizaje es el concepto de “Transmedia” (Scolari). Desde el campo de la comunicación, especialmente desde la publicidad y las producciones audiovisuales, en los últimos tiempos comenzamos a vivir diferentes experiencias denominadas «transmedia». Si bien tiene su origen en el movimiento fanfiction, a medida que el fenómeno fue tomando relevancia en las industrias culturales fue desapareciendo o haciéndose menos evidente la participación de los usuarios en la estructura narrativa transmedia. Nuevamente desde el contexto cultural en el que vivimos, podemos afirmar que la inmersión es un rasgo cultural de época constituido por las nuevas modalidades en las que se ve televisión (on demand) y, fundamentalmente, en la que tenemos a disposición series completas. Netflix y Youtube, por ejemplo, dan cuenta del reconocimiento de los nuevos modos de consumo unida a la expansión de los medios digitales.

Así, Maggio (2018) nos propone tomar los rasgos propios de los consumos culturales actuales para llevarlos a nuestra clase universitaria. Y en este sentido sugiere a los docentes universitarios permitirse hibridar o conjugar géneros y tramas narrativas en la clase. Esta forma se constituye en una especie de socavamiento de la hegemonía de la explicación docente y de la secuencia progresiva lineal.

Aportes al perfil de egreso:

Utilizar diversos recursos para el desempeño tutorial, el diagnóstico, acompañamiento y evaluación de los alumnos en modalidades semipresenciales y a distancia.

Realizar tareas vinculadas con el procesamiento didáctico de materiales de aprendizaje para la modalidad.

Orientar en la selección de herramientas tecnológicas y multimedia.

Asesorar e integrar centros de tecnología educativa.

Integrar equipos para la elaboración y producción de material para educación a distancia y/o modalidades equivalentes.

Expectativas de logro:

- Conocer los principales medios digitales de soporte de información, de uso habitual en educación a distancia.
- Conocer algunas herramientas de autoría o producción de contenidos para ambientes virtuales de aprendizaje.
- Adquirir criterios de alcances, posibilidades y limitaciones de medios y herramientas, para poder compartir con especialistas la creación de material didáctico digital.
- Lograr una visión general de las herramientas tecnológicas encuadradas en este enfoque, para poder acceder a ellas constructivamente

Contenidos:

Eje 1: Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.



Desde los LMS a los Escenarios virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Estructura, elementos, funciones. Espacios de interacción, comunicación y colaboración en los ambientes virtuales de enseñanza y de aprendizaje

Diseñar y planificar ambientes de enseñanza y aprendizaje virtuales. Etapas de diseño e implementación. Estrategias para diseñar, planificar y gestionar el aula virtual.

Eje 2: Aprendizaje y enseñanza. Diseño y planificación de propuestas

Definiciones de materiales didácticos y materiales didácticos digitales, con sus rasgos particulares. Precisiones sobre los materiales de la enseñanza. Material educativo y material didáctico: características, tipos y usos

Producción de materiales para entornos virtuales. Diseño tecnopedagógico. Herramientas, orientaciones y reflexiones para la búsqueda y la producción de materiales didácticos. Enfoque del docente como curador y productor de contenidos. Cultura remix y mashup: Definiciones, ejemplos. Remix de materiales: pasos, procesos y validación.

Eje 3: La trama didáctica en la producción de materiales. Del texto plano a la narrativa transmedia.

Tecnologías, educación y contenidos audiovisuales. La clase como espacio polifónico. Diseño de nuevos formatos para el aprendizaje: experiencias inmersivas en línea. Inmersiones y alteraciones de la linealidad.

Hipertexto, hipermedia, multimedia. Educación, convergencia y narrativas transmediáticas. Herramientas para la producción on line.

Lenguajes y narrativas para favorecer los procesos de comprensión de los estudiantes. Lenguajes, narrativas y procesos de producción de conocimiento disciplinar. Del hipertexto al hipermedia. El espacio hipermedia y los nuevos materiales. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas. Narración y tecnologías emergentes: realidad aumentada y realidad virtual. Gamificación: Juegos de escape.

Propuesta metodológica:

El curso tendrá la modalidad del Estudio dirigido. Definido especialmente por la discusión y las orientaciones para el estudio de los temas programados y otros afines. Por lo que la discusión de argumentos y posiciones que se han desarrollado en el ámbito en cuestión será la metodología principal.

El estudio dirigido colaborará con el desarrollo de habilidades propias del estudiante de una licenciatura, entre ellas la alfabetización informacional, el uso de sitios de publicación del conocimiento científico, suscripción a revistas, repositorios y redes.

Además, se propiciará el desarrollo de la alfabetización digital al promover mediante el uso de herramientas digitales para la producción y publicación de conocimientos.

Las prácticas de aprendizaje más apropiadas para estas definiciones metodológicas serán:

- prácticas de significación que colaboren en la apropiación de conceptos, concepciones, principios y modelos;
- prácticas de observación que remitan al análisis pedagógico de propuestas de educación a distancia y por ende a la reflexión sobre el contexto.
- prácticas de interacción que colaboren en el conocimiento de las visiones y propuestas de los sujetos y grupos protagonistas en la educación a distancia.
- prácticas de prospectiva tendientes a ensayar, en el diseño de propuestas educativas, los fundamentos y principios pedagógicos que se adopten.

Las prácticas de aprendizaje serán producciones que tiendan a concretar instancias de aprendizaje con el educador, con los materiales educativos, con uno mismo, con el contexto.

Se dispone para el tratamiento de los temas de hojas de ruta, que ofician de guías de trabajo, en las cuales se presentan y explican las actividades debidamente secuenciadas. Este guiará los trabajos durante el proceso de producción, y luego coordinará las instancias de comunicación, puestas en común y síntesis.

Propuesta de evaluación:



La evaluación de proceso estará concretada en la observación y valoración de los resultados de las prácticas de aprendizaje que se propongan para el tratamiento y aprendizaje de los diferentes temas.

Para ser alumno regular el estudiante deberá aprobar todas las instancias de proceso, dadas en las prácticas de aprendizaje. En este programa las mismas se presentan como hojas de ruta que marcan el paso ante distintas actividades que se solicitan para arribar a producciones integradoras y colaborativas.

La evaluación de resultados finales estará dada en la presentación a un coloquio final integrador acompañado por las producciones realizadas en el proceso de aprendizaje.

a. Criterios de evaluación:

- Criterios centrados en la construcción del conocimiento:
- Elaboración de esquemas de pensamiento y acción en torno a los saberes propios del espacio curricular.
- Profundidad y pertinencia en el análisis e interpretación de los contenidos y problemáticas abordados en la cátedra, desde una relación dialéctica entre la teoría y la práctica.
- Integración de aspectos teóricos y prácticos del espacio curricular en las producciones y aportes realizados por los estudiantes.
- Comunicación clara y precisa de las ideas en la expresión escrita y oral.
- Lectura y uso adecuado de la bibliografía.

• Criterios centrados en la implicación ética del alumno en el proceso de aprendizaje para la construcción del rol docente:

o Compromiso con las tareas y los trabajos individuales y grupales.

o Posicionamiento fundamentado respecto a la construcción del propio rol docente.

b. La acreditación:

La acreditación del espacio curricular se realiza por EXAMEN FINAL:

1. En condición de ALUMNO REGULAR los alumnos deben:

1. Presentar y aprobar el 100% de las prácticas de aprendizaje solicitadas, en los tiempos estipulados y conforme a las consignas establecidas.

2. Las prácticas solicitadas pueden rehacerse todas las veces que sean necesarias a fin de alcanzar los objetivos de cada una de ellas.

2. Alumnos LIBRES:

Dado el formato curricular TALLER inherente a la cátedra, los estudiantes que no hayan alcanzado la regularidad o se hayan inscripto en condición de libres, deberán realizar, bajo la tutoría de los docentes de la cátedra, las actividades propias al mismo, además de la presentación de las correspondientes actividades de aprendizaje consignadas para alumnos regulares.

Descripción del sistema

Según el artículo 4, Ordenanza N° 108/2010 C.S., el sistema de calificación se regirá por una escala ordinal, de calificación numérica, en la que el mínimo exigible para aprobar equivaldrá al SESENTA POR CIENTO (60%). Este porcentaje mínimo se traducirá, en la escala numérica, a un SEIS (6). Las categorías establecidas refieren a valores numéricos que van de CERO (0) a DIEZ (10) y se fija la siguiente tabla de correspondencias:

RESULTADO	Escala Numérica	Escala Porcentual
	Nota	%

NO APROBADO	0	0%
	1	1 a 12%
	2	13 a 24%
	3	25 a 35%
	4	36 a 47%
	5	48 a 59%
APROBADO	6	60 a 64%
	7	65 a 74%
	8	75 a 84%
	9	85 a 94%
	10	95 a 100%

Bibliografía:

EJE 1

- Area, M. y Adell, J. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales (pp. 391-424). En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga.
- Coll C., Onrubia, J., y Mauri, T. (2007). Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. Anuario de Psicología vol. 38, no 3.
- Duart, J. & Sangrà, A. (2000). Aprender en la virtualidad. Barcelona, Gedisa, 2000
- Educ.ar S.E. Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales / dirigido por Laura Marés. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Educ.ar S.E., 2021. Libro digital, PDF
- Lugo, M. T. & Delgado, L. (2020). Hacia una nueva agenda digital educativa digital en América Latina. Buenos Aires, CIPPEC.
- Maggio, M. Enriquecer la enseñanza: Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad, 2012, Buenos Aires, Paidós.

EJE 2

- Lévy, P. (2004). Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio. Bvs: Washington DC. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Landau, M. (2006). Análisis de Materiales Digitales. En Posgrado del Proyecto en Educación y Nuevas Tecnologías, Flacso Argentina.
- Maggio, M. (2018). Reinventar la clase en la universidad. Paidós: Buenos Aires.
- Odetti, V. (2013). Curaduría de contenidos: límite y posibilidades de la metáfora para pensar materiales didácticos hipermediales en la educación superior en línea. En I Jornadas Nacionales y III de la UNC: experiencias e investigación en educación a distancia y tecnología educativa. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/curaduria-contenidos-limite-posibilidades-metafora-para-pensar-materiale>
- Odetti, V. (2016). Materiales didácticos hipermediales: lecciones aprendidas y desafíos pendientes. En García, J. M.; Báez Sus, M. (comps.). Educación y tecnologías en perspectiva. Montevideo, Flacso.
- Schwartzman, G., Tarasow F. y Trech M. (2014). De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes a un campo en construcción. Homo Sapiens Ediciones; FLACSO Argentina.
- Schwartzman, G. (2013). Materiales didácticos en educación en línea: por qué, para qué, cómo. En Brocca, D. I Jornadas Nacionales III Jornadas de la UNC: experiencias e investigación en educación a distancia y tecnología educativa. Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba. E-Book. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/materiales-didacticos-educacion-linea-por-que-para-que-como>
- UNESCO (2015). Guía básica de recursos educativos abiertos (REA).
- UNESCO (2015). Directrices para los recursos educativos abiertos
- (REA) en la educación superior. ISBN:978-9-233000-19-3. Disponible en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232855>



EJE 3

- Lion, C. y Perosi, P. (comps.) (2019). Didácticas lúdicas con videojuegos educativos. Escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender.
- Odetti, V. y Bregazzi, J. M. (2019) Una experiencia de transmedia educativo: construcción de un contenido abierto, colaborativo y con participación de los estudiantes. En 8vo Seminario Internacional RUEDA 2019. Tilcara.
- Odetti, V. (2018) Narrativas Transmedia. Montevideo: El Abrojo.
- Milillo, C. Rogovsky, C y Trech, M. (2019) Sumergirse en el diseño de nuevos formatos para el aprendizaje: experiencias inmersivas en línea. En 8vo Seminario Internacional RUEDA 2019. Tilcara. Argentina.
- Schwartzman, G. y Odetti, V. (2011). El espacio hipermedial y los nuevos materiales. Sesión 3 del módulo Análisis de Materiales Digitales. En: Diploma Superior en Educación FLACSO Argentina.

Recursos en red:

Curso: Taller de producción de materiales en educación a distancia (uncu.edu.ar)