



ProFoDI·MC

Programa de Formación Docente
Inicial en Modalidad Combinada

Profesorado de Educación Primaria

CAMPO DE LA FORMACIÓN GENERAL

ITINERARIO PEDAGÓGICO DIDÁCTICO



LENGUAJE DIGITAL Y AUDIOVISUAL



ProFoDI·MC

Programa de Formación Docente
Inicial en Modalidad Combinada

ITINERARIOS PEDAGÓGICO DIDÁCTICOS

Directora editorial

Prof. Mgter. Liliana Abrate

Coordinación pedagógica y supervisión editorial

Mariana de la Vega Viale

Claudia Castro

Sofía López

Participaron en la producción de contenido

Paula Chianelli

Cristian Martínez

Carolina Montes

Corrección de Estilo

Sandra Curetti

Victoria Picatto

Diseño

Luis F. Gómez y Romina Sampó para  **mcsv**
IDEAS EN MOVIMIENTO

ITINERARIOS PEDAGÓGICO DIDÁCTICOS

PRÓLOGO

Durante el año 2020, con el advenimiento de la pandemia por COVID-19, las coordenadas para transitar y comprender lo educativo -así como todas las esferas de la vida- se han visto trastocadas de manera inédita. Los sistemas educativos del mundo debieron transformarse en la inmediatez de los cambios que fueron exigidos por las medidas sanitarias, para seguir sosteniendo los procesos pedagógicos en tiempos, espacios y tecnologías imprevistos.

Estos cambios tuvieron un fuerte impacto en los modos de desplegar la tarea escolar, en general, y las prácticas de enseñanza y aprendizaje, en particular. Docentes de todos los niveles debieron adaptar y transformar sus programas y planificaciones, estrategias didácticas, modalidades de evaluación, formas de generar vínculos, incluso su propio entorno de trabajo, para responder a las necesidades planteadas por el contexto. También tuvieron que incorporar, ineludiblemente, diversas herramientas para trabajar por medio de la virtualidad. Asimismo, estudiantes y familias debieron aceptar la entrada de la escuela en sus hogares, disponiendo de espacios, tiempos y recursos que antes eran ofrecidos en el ámbito escolar.

La experiencia acumulada por docentes, estudiantes y demás actores institucionales, conforma un saber de gran valor en una sociedad donde los avances tecnológicos no cesan de producirse y en tiempos cada vez más acelerados. Este nuevo encuentro intempes- tivo con las tecnologías digitales supone también la reflexión sobre su inscripción en el ámbito educativo, la potencialidad formativa de su utilización y la necesidad de formar una mirada crítica que haga de soporte en sus posibles aplicaciones.

Otro aprendizaje crucial que transitamos en contexto de pan- demia es la redefinición de los tiempos y espacios de lo escolar, así como de los modos de hacer vínculo en y con la institución educa- tiva. Si bien con resultados heterogéneos, quedó demostrado que es posible repensar las dedicaciones horarias, los espacios y mo- dalidades de encuentro para el trabajo pedagógico, las estrategias de acompañamiento de las trayectorias formativas, los modos de comunicación y participación institucional, entre otros aspectos re- levantes que tradicionalmente se asociaron a la presencialidad. Sin afán de sustituir lo que pasa en la copresencia física a la que esta- ba habituada la comunidad educativa para entenderse como tal, se van ensayado diversos dispositivos para cohabitar las instituciones, que pueden considerarse como nuevas y valiosas formas de hacer escuela sin necesidad de que todo suceda en el edificio escolar.

Considerando estos saberes acumulados y procurando po- ner en valor las experiencias realizadas en las instituciones de for- mación docente de la Provincia de Córdoba, la Dirección General de Educación Superior (DGES) crea el Programa de Formación Docen- te Inicial en Modalidad Combinada (ProFoDI·MC), con el objetivo de dar continuidad a los procesos de democratización del acceso a las carreras de formación docente, atendiendo a las necesidades que presentan los diversos territorios de nuestra provincia en el contex- to que vivimos.

La intención es desplegar y potenciar experiencias formativas que combinen, de manera creativa y situada, lo valioso del trabajo en la presencialidad y las posibilidades que ofrecen los entornos virtuales. En este sentido, la modalidad combinada plantea desafíos teóricos y metodológicos en relación a los objetos de saber, los formatos curriculares y las estrategias de enseñanza y evaluación, y abre la discusión sobre el significado de la 'presencia', resituándolo como posible también en la virtualidad.

Si bien el lugar del docente se ha visto conmovido ante el desafío de lo virtual -no sólo por las condiciones materiales vinculadas a 'lo' tecnológico, sino también por haberse transformado de modo estructural las formas de trabajo-, sigue siendo el/la protagonista en las definiciones sobre los diseños de situaciones de enseñanza, volviendo a confirmar la centralidad de su tarea.

Es por ello que la coordinación del ProFoDI·MC, junto a las distintas áreas del equipo técnico de la DGES -y especialistas convocados especialmente para esta construcción-, emprende la elaboración de itinerarios pedagógico-didácticos, con la finalidad de acompañar las diversas experiencias de formación en modalidad combinada que requiere el contexto actual. La intención es ofrecer a profesores y profesoras de carreras de formación docente inicial caminos, orientaciones y recorridos posibles para la construcción de propuestas de enseñanza, inscriptos en la propuesta curricular vigente.

¿Qué entendemos por itinerario pedagógico-didáctico?

Recurrimos a la metáfora del itinerario para ilustrar el sentido que quisiéramos que asuman estos recorridos pedagógico-didácticos que se ofrecen -a modo de texto abierto y flexible- a los y las docentes en la construcción de experiencias de enseñanza en la modalidad combinada. Esta producción se hace lugar entre el curriculum y la enseñanza, y puede orientar la elaboración de las

propuestas didácticas, colaborando en su re-territorialización en el espacio-tiempo particular que supone la combinación entre presencialidad y virtualidad.

Queremos poner a disposición un trazado posible que articule los enfoques teóricos y perspectivas didácticas, ofreciendo mojones de sentido a través de preguntas orientadoras, nudos problemáticos, sugerencias para la construcción de actividades, selección de materiales de lectura y diversos recursos en diferentes lenguajes (académico, artístico, digital, etc.). Un trazado que pueda ser re-escrito por cada docente –y en conjunto– en función de sus propios posicionamientos y decisiones, recuperando sus experiencias y saberes. Puede tomarse como oportunidad para revisar, desde lo disciplinar y lo didáctico, enfoques, conceptos y propuestas metodológicas desplegados en el Diseño Curricular, incorporando los desafíos que implica la educación en pandemia en nuestro propio nivel, y en los niveles para los cuales formamos.

Estos itinerarios pedagógicos-didácticos tienen la finalidad de mantener abierto el diálogo con profesores y profesoras de la formación docente inicial, para la construcción colaborativa de propuestas de enseñanza en modalidad combinada, sabiendo que éstas también se juegan en las aulas y se recrean, junto a estudiantes y colegas, en las instituciones. Buscan ser una invitación a la escritura colectiva que dialogue, discuta y reconstruya saberes desde la experiencia historizada y los desafíos de futuro.

Dirección General de Educación Superior
Equipo técnico-pedagógico de la DGES
Programa de Formación Docente Inicial en Modalidad Combinada

ITINERARIO PEDAGÓGICO DIDÁCTICO

**LENGUAJE DIGITAL
Y AUDIOVISUAL**

Formato: Taller

Año: 1°

Carga horaria: 2 hs cátedra

Campo de la formación: **Campo de la Formación General**Régimen de cursado: **Anual****Marco orientador**

Actualmente el mundo se guía cada vez más por lo digital, y nuestras relaciones con el ámbito laboral, académico, social y recreativo están condicionadas por una variedad de sistemas, dispositivos y prácticas digitales. Los modos de comunicación que ofrecen los medios digitales, las formas en que consumimos su información, interactuamos con los/las demás y la manera en que realizamos nuestros quehaceres diarios, son aceptados y normalizados. Esta omnipresencia de las tecnologías digitales se manifiesta en la reconfiguración de los límites tradicionales entre lugar/espacio, actos únicos/simultáneos, tiempo sincrónico/asincrónico, personas/instituciones, libertades/restricciones, etc. Los cambios no nos han modificado solo a nivel individual, ya que las tecnologías digitales fueron transformando muchos ámbitos de la sociedad y la cultura, entre ellos el educativo. Entonces, podríamos preguntarnos: ¿cómo otorgarle sentido al cambio educativo en este contexto? ¿Qué efectos tienen los medios digitales en los procesos educativos, como el de enseñanza y aprendizaje, la creación de conocimientos, la pedagogía? Si las tecnologías digitales están re-

configurando las formas de educación contemporánea, tenemos la responsabilidad compartida de plantearnos el interrogante acerca de qué le corresponde ofrecer, en este ámbito, a la formación docente inicial en la actualidad.

En el año 2020, con el advenimiento de la pandemia, resultó necesario tematizar la virtualidad como una nueva forma de escolarización, en la que se tensionan los modos de entender la escuela, las clases, la enseñanza, los vínculos e interacciones pedagógicas. De esta manera, recurrimos a diversos lenguajes –entre ellos: al cine, la literatura, la música, la pintura–, a diferentes expresiones artísticas, ya que confiamos en su poder a la hora de iniciar conversaciones plurales, de provocar ***citas secretas*** (Benjamín, 2008).

Por ello, la formación docente se inscribe hoy en una compleja trama de lenguajes, cuyos sistemas de significados es necesario desentrañar, entender e interpretar, para asumirlos desde un rol profesional. De allí la importancia de poner en juego ***múltiples alfabetizaciones*** en la Educación Superior. Acordamos con Eisner (2002) que

alfabetizarse, en el sentido más amplio del término, quiere decir aprender a tener un acceso significativo a las formas de vida que estos sistemas de significado hacen posibles... por lo que deberíamos desarrollar en los futuros maestros y profesores un espectro de alfabetismos que permita a los alumnos participar, disfrutar y encontrar significado en las grandes formas a través de las cuales se ha construido el significado (p. 31).

Estos diversos lenguajes y los propios de la cultura digital son constructores de subjetividades, y emergen como nuevas formas de estar en el mundo, redefiniendo constantemente las fronteras –ahora aún más porosas– de las instituciones formadoras. Las experiencias vividas en tiempos de pandemia pusieron en tensión, además, los modos habituales de ***ser*** y ***estar*** en la escuela y por consiguiente, de aprender. La inclusión de las TIC en todos los momentos de la formación docente requiere de análisis complejos, que colaboren con las decisiones acerca de qué incluir y cómo.

Estas condiciones contextuales del presente que habitamos, llevaron a construir múltiples vínculos con las tecnologías. En una primera instancia, se constituyeron en medios para lograr el encuentro y generar el vínculo, y con el correr de la experiencia, se fueron transformando también en maneras de pensar, transmitir y hacer docencia. Atendiendo a esta diversidad de formas que fueron asumiendo las prácticas docentes en el marco de la virtualidad, resulta imprescindible remitirse a la Ley de Educación Nacional (LEN) N° 26.206 y la Ley de Educación Provincial N° 9.870 que, como marcos de referencia, plantean entre diversos aportes, el desarrollo de saberes y capacidades que acerquen a la

comprensión y utilización inteligente y crítica de los nuevos lenguajes y establece que el acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación

formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento (LEN 26.206, 2006, art. 27, inc. d).

Por este motivo, la incorporación de los lenguajes y soportes audiovisuales y digitales permite un acercamiento a aspectos centrales en la cultura contemporánea. El abordaje de la unidad curricular, en su formato taller, supone promover la construcción de un conjunto de saberes relativos a una diversidad de lenguajes y recursos narrativos que se introducen en la dimensión de lo digital. Más allá de las estimaciones, dudas e interrogantes que cada individuo se plantea respecto de la cultura actual, es un dato incuestionable que el proceso educativo está atravesado por la problemática comunicacional, la tecnología y la pluralidad de lo multimedial. No es un camino lineal ni exento de errores. Hay avances y retrocesos en la utilización de las herramientas digitales en la educación y su apropiación por parte de la comunidad educativa, por lo que analizar y repensar estos vaivenes, entendiendo la particularidad de su lenguaje, es –sin dudas– una tarea de la formación docente.

Este itinerario es una invitación a un trabajo colectivo en el cual se combinan las experiencias, los saberes y las estrategias de los/las docentes participantes, los nuevos contenidos, el material bibliográfico y demás recursos. Es, además, una oportunidad para construir colectivamente propuestas didácticas innovadoras, acordes al contexto actual y a esta nueva modalidad de cursado.

Propósitos de la formación

Teniendo en cuenta los marcos normativos para la formación docente inicial, como el *Diseño Curricular del Profesorado de Educación Primaria* (2015) y su actualización en curso, así como el sentido de esta unidad curricular atravesada por el crecimiento y actualización de las nuevas tecnologías, se establecen los siguientes propósitos:

- ◆ Analizar las transformaciones vinculadas al surgimiento de los nuevos lenguajes digitales y audiovisuales y su impacto en la vida cotidiana y escolar y el modo en que se articulan con lenguajes y géneros discursivos.
- ▼ Conocer y valorar las posibilidades que aportan estas tecnologías en diversos procesos cognitivos, participativos y colaborativos.
- Desarrollar habilidades propias de la alfabetización digital, relacionadas a la búsqueda de información y su selección crítica.
- Promover la construcción de un conjunto de saberes relativos a una diversidad de lenguajes y recursos narrativos que se introducen en la dimensión de lo digital.

Propuesta metodológica

El desarrollo de esta unidad curricular bajo el formato de *taller* se constituye como un espacio de construcción de experiencias y conocimientos en torno a las nuevas alfabetizaciones digitales, de las que deben apropiarse los/las estudiantes en la formación docente inicial. A partir de este taller, se pretende:

- ◆ Un abordaje que focalice el conocimiento y la experimentación con diversos medios y herramientas, desde una propuesta que los integre concretamente en las actividades –no sólo como contenidos, sino también como recursos y estrategias–.
- ▼ El análisis de los elementos y lenguajes propios de las TIC a partir de sus contextos de producción y utilización.
- ▼ La posibilidad de dejar planteados interrogantes y anticipaciones de orden teórico, en relación con la incidencia de estos medios en las prácticas sociales y, particularmente, en la escuela.
- ◆ Contemplar la diversidad de formatos excediendo el universo de lo escrito –en relación con lo alfabético, en soportes analógicos–, incluyendo lo audiovisual, lo hipervincular, la interactividad, la simulación, las variables de lectura/escritura individual y colectiva del ciberespacio.
- ◆ Contemplar, en la producción de materiales, tanto el trabajo individual como colectivo y colaborativo, la creatividad y los espacios de reflexión –en relación con las decisiones curriculares, pedagógicas y tecnológicas tomadas al momento de la producción–.
- ◆ La articulación con los contenidos de las unidades curriculares: Pedagogía, Argentina en el Mundo Contemporáneo, Problemáticas Socioantropológicas en Educación, Lenguaje Artístico Expresivo, Práctica Docente I, Oralidad, lectura y escritura.

Evaluación

Para la aprobación del taller, se requieren instancias evaluativas formativas y continuas, y una instancia evaluativa final de acreditación, conforme a lo establecido en la Resolución Ministerial [412/10](#) y la Resolución Ministerial [381/20](#).

En relación a la evaluación formativa, se sugiere contemplar:

- ▼ Criterios de evaluación claros y coherentes con las actividades propuestas, y que estos sean previamente informados a los/las estudiantes, para favorecer su autoevaluación y coevaluación.

- Rúbricas elaboradas conjuntamente con los/las estudiantes, para que sean ellos/ellas quienes propongan criterios de evaluación de la actividad en cuestión.
- Instancias de devolución y retroalimentación que guíen a los/las estudiantes en su proceso de aprendizaje, y permitan a los/las docentes llevar un registro de los modos de apropiación de los saberes adquiridos.
- Espacios de acompañamiento –no necesariamente encuentros sincrónicos– que permitan realizar los ajustes necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los contenidos a abordar no se refieren al desarrollo de habilidades propias de las herramientas digitales, sino que apuntan a su integración, articulación y argumentación, tanto en el marco de otras unidades curriculares como de la propia.
- Un espacio de reflexión y análisis, de articulación e integración de los materiales teóricos y prácticos abordados durante el taller, en pos de una retroalimentación formativa.
- Uso del aula virtual con sus secciones y herramientas (audio, video, lectura en foros). Incluir en este espacio las calificaciones con sus respectivas devoluciones, contemplando así la evaluación formativa y la retroalimentación.

Las instancias evaluativas que se enmarcan en el formato taller de esta unidad curricular se sustentan en la modalidad de **aprender en la práctica**, fomentando la creatividad, el trabajo colaborativo, el análisis crítico, la apropiación de lenguajes digitales, las reflexiones metacognitivas y el posicionamiento de los/las estudiantes como futuros/futuras docentes. La evaluación, pensada como proceso, prevé la realización de trabajos prácticos periódicos que contribuyan a la producción de un proyecto final, integrando, en su desarrollo, una diversidad de lenguajes. De este modo, cada actividad solicitada será una entrega parcial, que formará parte de la producción integradora final, y será evaluada de manera cualitativa –aprobado/desaprobado–, siempre contemplando una devolución completa y minuciosa de lo realizado, que proponga una retroalimentación. Asimismo, se valorará la participación en las diferentes instancias sincrónicas, además de la lectura y el seguimiento de las clases del aula virtual, como aspectos a ponderar a la hora de evaluar los trabajos prácticos. En cada actividad práctica o evaluativa, se explicitarán previamente los criterios de evaluación.

Al finalizar el ciclo lectivo, los/las estudiantes que hayan aprobado los trabajos prácticos parciales estarán en condiciones de presentar un trabajo final integrador que articule con otras unidades curriculares.

Contenidos organizados en ejes

A partir del marco orientador de la unidad Lenguaje Digital y Audiovisual, que contempla los avances, cambios, *liquidez* de las herramientas digitales, y relectura de los diseños curriculares vigentes, en clave de actualización curricular, se contemplan los siguientes ejes con sus contenidos a desarrollar:

Eje 1. La sociedad del conocimiento y la información

Nuevos escenarios para la educación. Las tecnologías digitales dentro y fuera de la escuela. Brechas digitales de acceso y de uso. Brecha de género en tecnologías. Nativo digital: desmitificación de este concepto y alternativas posibles.

Las tecnologías digitales. TIC como rasgo de la cultura y de los códigos de comunicación de niños/niñas y jóvenes. Formas de interacción y estrategias de construcción de subjetividades. Ciudadanía digital crítica desde una perspectiva socio histórica, política, jurídica y como clave de derechos. Riesgos asociados al uso de las redes sociales: ciberacoso, grooming, sexting, ciberviolencia de género, hiperconexión. La construcción de identidades y de la participación mediada por la tecnología. Huella digital, identidad digital, reputación online. Viralización. Fake news.

La teorización de lenguajes digitales y audiovisuales y su apropiación requiere un análisis que implica revisar prácticas y costumbres a la hora de vincularnos con la tecnología. En este sentido, la formación docente supone, actualmente, ir más allá de la alfabetización tradicional, pues los medios digitales se han establecido como mediadores de nuestra práctica. Es por ello que las demandas educativas, tanto de docentes como de estudiantes, requieren el manejo del lenguaje propio de estos nuevos medios.

Estamos inmersos/inmersas en la cultura digital y poder desenvolvernos en ella se ha vuelto imprescindible en ámbitos sociales, políticos, educativos, culturales, laborales. Por ese motivo, y a modo de guía, surgen ciertas preguntas disparadoras que pueden orientar la reflexión del marco teórico que trabajamos en este eje: ¿qué desafíos se le plantean a la escuela frente a un contexto sociocultural tan cambiante? ¿Cómo influyen los intercambios de los niños, niñas y jóvenes con las nuevas tecnologías en los procesos de socialización y construcción de sus identidades? ¿Qué capacidades digitales demanda la unidad curricular en el/la estudiante de Nivel Superior, como futuro/futura docente? ¿Por qué educar(nos) en medios digitales? ¿Cómo repensar el rol de los/las estudiantes desde la presencialidad y la virtualidad?

¿Cómo es posible generar redes personales, mediadas o no por las TIC? ¿Qué implica ser un ciudadano digital? ¿Cómo desarrollar habilidades digitales para hacer un uso seguro, crítico y responsable en internet? ¿Cómo combinar lo que se propone de manera estructurada con lo que se deja abierto a la exploración y a la inventiva –central en el modo en que los/las jóvenes usan hoy las nuevas tecnologías–?



Actividades sugeridas para la evaluación

Sugerimos algunas actividades grupales o individuales de evaluación formativa, que aborden los temas que conforman este primer eje.

Construir una línea de tiempo que permita indagar la relación de los/las estudiantes con las nuevas tecnologías, desde su vida personal y escolar. Previo a la realización de esta actividad, proponemos las siguientes preguntas orientadoras: ¿qué acontecimientos vinculados a las TICs recuerdan?, ¿qué sensaciones o pensamientos despertaron en ustedes? En el uso que hacen de las TICs, ¿cómo se relacionan sus prácticas personales con sus prácticas escolares?

Realizar una lluvia de ideas, para luego elaborar el concepto de Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs).

Proponer un debate en torno al lugar que ocupan las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como también acerca de las posibles alternativas de reconstrucción del concepto, utilizando como disparador el siguiente video: [Nativos inmigrantes, brecha digital.](#)

Leer y analizar el primer capítulo de [Aprender y Enseñar en la Cultura Digital](#). En articulación con el tema central del video, elaborar un mapa conceptual que contemple los siguientes aspectos: el rol docente en la sociedad de la información, la alfabetización digital, la relación entre educación y tecnología, la información y conocimiento, el aprendizaje con las TICs.

Visualizar los videos [¿Qué es la ciudadanía digital?](#) y [La competencia digital mapeada](#) para conceptualizar y articular los conceptos problematizados. Se sugiere llevar a cabo un trabajo colaborativo en un documento de *Drive* seleccionando una competencia digital y ejemplificando con situaciones de la vida cotidiana, tanto del aula –como espacio físico– como de redes sociales.

Luego de la visualización del video *La era de la Posverdad: noticias falsas en las redes* y de la proyección y posterior debate sobre la presentación *Fake News*, elaborar un videominuto sobre noticias falsas con el objetivo de generar conciencia en los jóvenes sobre este tema. Compartirlo por redes sociales.

Materiales / Recursos



Videos

Adell, J. (2011). *La competencia digital mapeada*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=yZBe1-J_cNQ

AGESIC (2020). *¿Qué es la Ciudadanía digital?* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/QAiN164WQ-o>

Canal de la Ciudad (2017). *La era de la Posverdad: noticias falsas en las redes*. Hoy nos toca. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3b-ugvVZAcl>

Córdoba (s/f). Dirección General de Educación Superior. *Ciclo Formación Docente: Voces en red*. <http://dges-cba.edu.ar/wp/index.php/formacion-docente-voces-en-red/>

Córdoba (2020). *La perspectiva de género en la Formación Docente*. DGES. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/K99SkuJjWQ0>

Dussel, I. y Terigi, F. (2020). *El desafío político de continuar enseñando con sentido inclusivo. Las prácticas en contexto de distanciamiento*. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pZYGWi7nHQM>

Dussel, I. (2015). *Nativos inmigrantes, brecha digital*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tXah1yAfxZs&t=167s>



Bibliografía

Area Moreira, M. (2011). *La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI* (s/d). <https://drive.google.com/file/d/1rk-SuMR2NHt6mnY41jMbuuEew2CEVRcwf/view>

Area Moreira, M. (2012). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Ariel. Fundación Telefónica. Editorial Planeta.

[Capítulo I *La alfabetización en la sociedad Digital*] <https://drive.google.com/file/d/19junBszcmOAFrFdSY0dRiMPPCv9GrGvk/view>

Área Moreira, M. (2015). *La sociedad y la cultura digital: un nuevo contexto para la educación*. Módulo 1. IIPE UNESCO. Sede Buenos Aires. <https://drive.google.com/file/d/1XCGMqEXv5WwhvCivXvb0EbwG-dPXrp4/view>

Castaño, C. (2008.). *La segunda brecha digital*. Editorial Cátedra. https://drive.google.com/file/d/1WgT4WwDwisGNpLtllL6F9a1CstRofSz_/view

Dussel, I. y Quevedo, L. (2010). *Aprender y Enseñar en la Cultura Digital*. Santillana.

Junta de Extremadura (s/f). *Fake News*. Programa Educativo Foro Nativos Digitales. <https://docs.google.com/presentation/d/1Vvlox1XKX-BH8ARKHM2s6wW5WcaaOCMIK9ZZEeiKfebc/edit?usp=sharing>

OEI (2019). *Cómo enseñar a nuestros alumnos/as a reconocer una noticia o información falsa*. Hacer escuela. <https://drive.google.com/file/d/10j-cE-d0bEXICC9ZGxC7bgAg4aKHXAt-v/view>

Ortoll Espinet, E. (s. f.). *Conceptos claves en inclusión, exclusión y capacitación digital*. Universitat Oberta de Catalunya. <http://alfabetitzacio-digital.recursos.uoc.edu/conceptes-claus/es/3-3-visitantes-y-residentes-digitales/>

Peirone, F. (s/f). *Mi realidad es aumentada*. *Revista Anfibia*. <http://revistaanfibia.com/ensayo/mi-realidad-es-aumentada/>

Scolari, C. (Ed.) (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Universitat Pompeu Fabra. https://drive.google.com/file/d/148g0dqQmC2Rtm_5smJ_YCeVcu00uUu8Y/view

Uruguay (2020). *Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento*. Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital. <https://drive.google.com/file/d/182w6T9kjgEAvEieglagZw0cwyP84QLVr/view>

White, D. y Le cornu, A. (2011). *Visitantes y Residentes: una nueva tipología para el usuario digital (s/d)*. <https://drive.google.com/file/d/1cR-fA-Ulm-tDMFa48Qk4aV4POG4utd4Hq/view>



Recursos Web

[Con Vos en la Web:](#) es una iniciativa del Ministerio de Justicia que busca desarrollar competencias para una adecuada ciudadanía digital.

[Chequeado:](#) sitio web que se ocupa de la verificación del discurso público, promueve el acceso a la información y la apertura de datos.

[Pantallas Amigas:](#) es una iniciativa de una ONG española que trabaja para lograr el uso seguro y saludable de internet y otras TICs en la infancia y en la adolescencia, y por una ciudadanía digital responsable.

[Si nos reímos, nos reímos todxs:](#) asociación civil que realiza un abordaje integral de la problemática de la violencia, brindando herramientas de prevención y favoreciendo la convivencia dentro de las instituciones.

Eje 2. Las TIC: lenguajes y educación

Aportes de las TIC a los procesos de cognición. El desarrollo de los procesos de comprensión y las TICs. Perspectivas de la incidencia multimedial sobre los procesos cognitivos y el conocimiento colaborativo.

La producción de registros, comunicabilidad, expresividad, interpelación, estética, creatividad, sensibilidad. Modos de transmisión de la información. Búsqueda y evaluación de sitio *Web*. Lectura crítica y apropiación de saberes. Estrategias educativas: *storytelling* y narrativas transmedia. Propiedad intelectual y derechos de autor. Monopolios artificiales sobre bienes intangibles. Alternativas posibles. Licenciamiento de materiales. Licencias de uso de *software*: privativa y libre. *Creative Commons*.

Este eje contempla considerar el aprendizaje de nuevos lenguajes como alfabetizaciones. En palabras de Inés Dussel, las prácticas de lectura y escritura deben comprender la multiplicidad y complejidad de las maneras en que lo escrito, lo oral, lo gestual y lo audiovisual se integran en sistemas de hipertextos accesibles en internet y la red mundial. La alfabetización digital debería promover otras lecturas sobre la cultura propia de las nuevas tecnologías, propiciando así lecturas que permitan a los sujetos entender los contextos, las lógicas y las instituciones de producción de saberes. A su vez, reflexionar sobre la organización de los flujos de información, su procedencia y efectos, habilitando a pensar otros recorridos y otras formas de producción y circulación. A modo de guía, brindamos algunas preguntas para orientar el

desarrollo de este eje: ¿qué significa hoy estar alfabetizado? ¿Qué es la alfabetización digital? ¿Cómo leemos y escribimos hoy? ¿Es la alfabetización digital, una alfabetización académica? ¿Cómo incorporamos las nuevas alfabetizaciones a la formación docente? ¿Qué es la multimodalidad? ¿Qué entendemos por narrativa digital? ¿Qué nos aportan las narrativas transmedia en la formación docente? ¿Podemos reutilizar cualquier material disponible en internet en las propuestas didácticas? ¿Cómo afecta a la formación docente los derechos de autor y el *copyright*? ¿Cómo encontramos material en internet apto para utilizar o reutilizar legalmente?

Actividades sugeridas para la evaluación



Sugerimos algunas actividades de evaluación formativa que hagan referencia a la lectura y escritura hipertextual, multimedial, las narrativas transmedia, los derechos de autor y las licencias *Creative Commons* (CC).

Actividades para realizar de manera sincrónica

Luego de la lectura del [cuaderno 1 *Literatura en la Web*](#), proponer a los/las estudiantes un debate sobre el tema, dividiendo al curso en tres grupos con posturas diversas:

1. en defensa de la literatura hipertextual,
2. en defensa de la literatura tradicional,
3. a favor de conciliar los intereses principales de las posturas anteriores.

Para esta actividad, en el siguiente [documento](#), se brindan mayores detalles.

Proponer una serie de recursos con diferentes tipos de licencias CC y, a partir de ellas, en función del tipo de licencia que tenga la obra, debatir y analizar qué permisos y qué restricciones presenta. A modo de ejemplo, para realizar esta actividad, sugerimos visitar el blog de la profesora Lila Pagola [La construcción de una mirada crítica sobre derechos de autor y derecho a la cultura en entornos digitales](#).

Actividades sugeridas para evaluación de proceso

Luego del abordaje del [cuaderno 1](#) y [cuaderno 2](#) acerca de la literatura hipertextual, proponer diferentes lecturas que permitan analizar otros modos de leer y escribir, por ejemplo: algunos hilos de conversación en *Twitter* ([La teoría Pixar](#) de @RafaelPoulain; [Harry Potter](#) de @SMmad90; [¿Qué significa Indetectable = Intransmisible?](#) de @FundHuesped), el libro hipertextual [Como el cielo los](#)

ojos de Edith Checa. Solicitar que en grupo realicen la escritura (en un documento de *Google Drive* o en la wiki del aula) de algún cuento del tipo *Elige tu propia aventura*, hipervinculando las bifurcaciones. Este trabajo se puede realizar en coordinación con la unidad curricular Oralidad, Lectura y Escritura.

Solicitar a los/las estudiantes que seleccionen una noticia y luego narren la historia utilizando otro lenguaje, por ejemplo, pueden traducir la noticia a un relato sonoro, a una secuencia fotográfica acompañada de epígrafes, a un posteo en *Instagram* o a un hilo de *Twitter*. Para simular el uso de esta red, se sugiere utilizar la aplicación **Tweetgen**.

Leer los capítulos 2 y 3 del libro **Cómo buscar y usar información científica**, de Luis Javier Martínez. Luego, compartir el resultado de una búsqueda de un determinado tema, a partir del cual se han seleccionado diez sitios de diversa calidad y fiabilidad. Con este material, los/las estudiantes deben elaborar un informe que contenga las conclusiones a las que arribaron en el análisis de cada una de las páginas, teniendo en cuenta los once criterios para evaluar la calidad de un sitio web que utiliza este autor. En cada caso, deben fundamentar si la utilizarían o no como bibliografía para un trabajo académico.

Materiales / Recursos



Videos



Atomic Antelope. (2010). *Alicia for the Ipad*. [Video]. YouTube.

<https://youtu.be/gew68Qj5kxw>

Busaniche, B. (2016). *¿Qué son las licencias Creative Commons?* [Video].

YouTube. <https://youtu.be/Uav6HZQJgYI>

Cassany, D. (2010). *Leer y escribir en tiempos de internet*. Portal Edu.ar.

[Video]. YouTube. <https://youtu.be/QvFQ5cTRsbA>

Consejo Provincial Juventud de Valladolid (2006). *Creative Commons*

CPJV. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/OUo3KMkoETY>

Gunther, K. (2012). *¿Qué es la multimodalidad?* Mode, Institute of Education, University of London. [Video]. YouTube.

<https://youtu.be/A3siKXmXQhQ>

Jiménez, P. (2011). *¿Qué es la propiedad intelectual?*

Fragmento del documental ¡Copiad, Malditos!

[Video]. YouTube. <https://youtu.be/K1Vnt3aGGSU>

Leer está de moda. (2010). *Book*. [Video]. YouTube.

<https://youtu.be/iwPj0qgvfls>

Scolari, C. (2015). *Definición "transmedia"*. Glosario social expandido.

[Video]. YouTube. <https://youtu.be/Mode>, Institute of Education,

[University of London./502Atq2PqZw](https://youtu.be/Mode)



Bibliografía

Buenos Aires. (2019). *Las narrativas transmedia en el ámbito educativo. Aportes para pensar estrategias en la Educación Superior*. Dirección de

Educación Superior. [https://drive.google.com/file/d/1zw8uhxByZ3yVA-](https://drive.google.com/file/d/1zw8uhxByZ3yVA-PXexR9SZMueVD7cju3F/view)

[PXexR9SZMueVD7cju3F/view](https://drive.google.com/file/d/1zw8uhxByZ3yVA-PXexR9SZMueVD7cju3F/view)

Busaniche, B., Chaparro, E., Heinz, F., Vanini, P., GRAIN, Cayuqueo, S., Ribeiro, S., Rodríguez Cervantes, S., Fiorito, S., Westermann, W. (2007).

MABI: monopolios artificiales sobre bienes intangibles. Ediciones Fundación

Vía Libre. [https://drive.google.com/file/d/1YzOw_HI8i72SmRc1fai-](https://drive.google.com/file/d/1YzOw_HI8i72SmRc1fai-6cxqsBBSvP6I3/view)

[6cxqsBBSvP6I3/view](https://drive.google.com/file/d/1YzOw_HI8i72SmRc1fai-6cxqsBBSvP6I3/view)

CABA (2010). *La Información en Internet. 1.ª Parte: Dónde y cómo buscar información*. Biblioteca del docente. Ministerio de Educación. [https://drive.](https://drive.google.com/file/d/1qjMs7eBVrzqxOHUewk8FaBgEFase8e6l/view)

[google.com/file/d/1qjMs7eBVrzqxOHUewk8FaBgEFase8e6l/view](https://drive.google.com/file/d/1qjMs7eBVrzqxOHUewk8FaBgEFase8e6l/view)

Checca, E. (1998). *Como el cielo los ojos*.

<https://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>

Fossati, M. (2016). *Aplicando las licencias Creative Commons*. Fundación

Vía Libre. Mutual Conexión. [https://drive.google.com/file/d/16oYLRyhE-](https://drive.google.com/file/d/16oYLRyhE-JMkr6hnok_J6IAVSCGgHpD8/view)

[JMkr6hnok_J6IAVSCGgHpD8/view](https://drive.google.com/file/d/16oYLRyhE-JMkr6hnok_J6IAVSCGgHpD8/view)

Maggio, M. (Comp.) y Costilla, M. L. (Ed.). (2021). *Clases fuera de serie*.

[https://drive.google.com/file/d/13obgruQhcS4GKFL9WM-lh3AkvnB-](https://drive.google.com/file/d/13obgruQhcS4GKFL9WM-lh3AkvnB-3jpb7/view)

[3jpb7/view](https://drive.google.com/file/d/13obgruQhcS4GKFL9WM-lh3AkvnB-3jpb7/view)

Martínez, L. J. (2016). *Cómo buscar y usar información científica: Guía para estudiantes universitarios 2016*. Universidad de Cantabria. [https://dri-](https://drive.google.com/file/d/1-w0flum6P8Dlr2bXCskW8F-GDSqPX-oG/view)

[ve.google.com/file/d/1-w0flum6P8Dlr2bXCskW8F-GDSqPX-oG/view](https://drive.google.com/file/d/1-w0flum6P8Dlr2bXCskW8F-GDSqPX-oG/view)

Pagola, L. (s/f). *La construcción de una mirada crítica sobre derechos de*

autor y derecho a la cultura en entornos digitales. <http://espaciodetrabajo.com.ar/autores/derechos-de-autor/copyleft/licencias-libres-abiertas-permisivas/creative-commons/licencias-creative-commons/interpretar-licencias-cc-receptores/interpretar-licencias-cc/>

Scolari, C. (s/f). Adolescencia y cultura digital. Lo aprendí en un tutorial. *Revista Anfibia*.
<http://revistaanfibia.com/ensayo/lo-aprendi-en-un-tutorial/>

Suárez, M. L. (s/f). *Cuaderno 1: Literatura en la Web*. Fascículo 1. Literatura hipertextual. Programa Conectar Igualdad. Ministerio de Educación Argentina. https://drive.google.com/file/d/1V1Yzu_m8-80op0o7sUxgOxqqQCuN0d4j/view

Suárez, M. L. (s/f). *Cuaderno 2: Escritura colaborativa*. Literatura hipertextual. Fascículo 1. Programa Conectar Igualdad. Ministerio de Educación Argentina. https://drive.google.com/file/d/1V1Yzu_m8-80op0o7sUxgOxqqQCuN0d4j/view

Vercelli, D. A. (s/f). *Guía de licencias Creative Commons*. 2, 17.
<http://www.arielvecelli.org/gdlcc2-0.pdf>



Recursos Web

Fundación Huésped [@FundHuesped]. (2019, 8 de enero). *¿Qué significa Indetectable = Intransmisible?* [Tweet]. Twitter. https://twitter.com/FundHuesped/status/1082704468888690688?ref_src=twsrc%5Etfw

Jáuregui Sarmiento, D. (2018). *¿Qué es y cómo hacer un transmedia?*. <http://proyecta.senalcolombia.tv/guias/que-es-y-como-hacer-un-trans-media>

Carrión, J. (2019). *Un nuevo canon cultural en diez objetos*. New York Times. <https://www.nytimes.com/es/2019/12/01/espanol/opinion/un-nuevo-canon-cultural-en-diez-objetos.html?auth=link-dismiss-google1tap> [Artículo relacionado con el tema de la cultura remix, donde hay diferentes ejemplos de cómo remezclar géneros y contar historias].

Leyva, A. (2018, septiembre 1). *Transmedia en la escuela (I) Posibilidades y un primer paso a su aplicación*. Blog de Aleyda Leyva. <https://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva/single-post/2018/08/19/transmedia-en-la-escuela>

Poulain [@RafaelPoulain]. (2018, 14 de febrero). *La teoría Pixar*. [Tweet].
Twitter. <https://twitter.com/RafaelPoulain/status/963962144659247110>

Proyecto Educativo Transmedia #Orson80

[ejemplo de narrativa transmedia aplicada al ámbito educativo]

<https://sites.google.com/view/orson80transmedia/home>

Sara [@SMmad90]. (2018, 21 de julio). *Harry Potter*. [Tweet].

Twitter. https://twitter.com/SMmad90/status/1020652470740168704?ref_src=twsrc%5Etfw

Valdera López, C. (s/f). *Guía práctica de licencias de uso para docentes*.
Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas No Propietarios
([CeDec](#)).

Eje 3. TIC: diversidad de dispositivos, herramientas, lenguajes y sentidos

La imagen y el sonido. Fotografía. Video. Presentación Multimedia. Formatos audiovisuales, multimediales e hipertextuales. *Podcast*. Radio. Formatos radiales. Medios gráficos digitales en educación. Periódico digital. Revistas. Boletines. La Red. Historia e infraestructura de internet. Hipertextualidad e interactividad. Los medios digitales: el *email*, el *chat*. Los espacios digitales para la enseñanza: entornos virtuales como complemento de la presencialidad. Herramientas colaborativas en red: *Wiki*. Editores de documentos en línea. Herramientas de gestión y comunicación de trabajo en equipo. Almacenamiento en la nube. Muros virtuales colaborativos. Presentaciones interactivas. Editores de cuestionarios *on line*. Códigos Qr, realidad aumentada, realidad virtual. Mapas digitales interactivos y geolocalización.

En este eje se sugiere pensar otras formas de transmisión y de producción de saberes de, que permitan brindar herramientas para un trabajo intelectual –tanto para el docente como para los/las estudiantes– y pluralicen los contenidos, poniendo a la escuela en un diálogo más fructífero con la sociedad contemporánea. Se intentará, entonces, leer de otros modos las imágenes, buscar nuevas relaciones con la palabra y trabajar sobre las sensibilidades estéticas y el contenido del lenguaje audiovisual propiciando el trabajo colaborativo.

Para orientar este trabajo, proponemos los siguientes interrogantes: ¿cómo pensamos las formas de transmisión y de producción de los saberes para que habiliten más herramientas en pos de un trabajo intelectual? ¿Cómo debemos educar la mirada? ¿Es posible la relación entre imágenes y palabras? ¿De qué manera podemos repensar la relación entre la cultura audiovisual y la escuela? ¿Qué implica hacer una lectura de la imagen? ¿Cómo evitar que, en el trabajo con imágenes, se banalicen sensaciones y sentimientos –por ejemplo, el dolor, la discriminación, la apatía–? ¿Cómo pensamos un trabajo colaborativo en la sociedad actual? ¿Qué relación puede establecerse entre **ver** y **aprender**? Ante la cultura visual, ¿cuál es la postura que toma o debería tomar la escuela?, ¿se emplean los medios audiovisuales para analizarlos discursivamente?, ¿cuáles son los criterios de su análisis? ¿Qué desafío debe o debería enfrentar la escuela ante los medios audiovisuales? ¿Cómo diagnosticar en qué estado está la escuela en relación al mundo de las pantallas? ¿Qué es un material audiovisual educativo?, ¿cuáles son los criterios para su selección?, ¿existen componentes específicos/necesarios en los materiales audiovisuales para que se constituyan como tales? ¿Qué relación establecemos entre el **saber** y **ver** frente a una imagen?, ¿funcionan como condicionantes? ¿Qué intenciones reflejan las imágenes que los/las jóvenes suben actualmente a **Tik tok/Instagram**?, ¿existe una intencionalidad?

Actividades sugeridas para evaluación



Sugerimos algunas actividades de evaluación formativa que evidencien un trabajo con imágenes y reflexiones en torno al poder de la palabra en la imagen, la visibilidad, los modos de transmisión e intencionalidades, así como también los medios audiovisuales y comunicación en formatos radiales.

Buscar imágenes teniendo en cuenta: tipos y formatos, búsquedas avanzadas en **Google**, redimensión, quitar el fondo, banco de imágenes y tipo de licencias. Luego, aplicar cada uno de los aspectos anteriores en la creación de un **meme**.

Armar una imagen interactiva utilizando **Genially** o **ThingLink**.

Crear infografías interactivas en **Genially** u otros programas como **Canva**, **Piktochart**, **Easelly**, **Visme**, etc.

Leer y analizar el texto **Televisión, audiencias y educación** (2001) de Orozco Gómez que aborda la desconstrucción crítica de la televisión y el posicionamiento de la escuela frente a los medios masivos de comunicación.

Analizar imágenes en función de las siguientes variables: relación con la realidad, saberes, creencias, y expectativas al momento de mirar una imagen. Ejemplo: https://drive.google.com/drive/folders/18z03ma-kKIY-b2HT-6V0fYWiyJwWhy_yF

Construir un afiche de una campaña publicitaria para poner en discusión cómo se configura el mensaje y reflexionar acerca de otras formas posibles de vincular palabras e imágenes en las publicidades.

Visionar un video a elección que ponga en juego la mirada detrás de la cámara y la interpretación del director y productor. Se sugiere acompañar el visionado con la lectura del texto *El Acto Fotográfico* de Philippe Dubois (cap. I).

Grabar un poema musicalizado para trabajar la función expresiva del sonido. Se sugiere buscar previamente algún **software** de edición de audio, como por ejemplo *Audacity* o *Anchor*. Luego de su grabación, subirlo a alguna web para compartir audios, como *Soundcloud* o *ivoox*.

Materiales / Recursos



Videos

Da Porta, E. (2021). *Tecnicidades*. Departamento de Educación UNLu. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CjrYTx7nGo>

Dussel, I. (2018). *Seminario: Educar la mirada hoy. Analizando la cultura visual en el capitalismo*. Ceaex Palencia. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VtewWOVHDPo>

Dussel, I. (2020). *La tecnología en las aulas*. Campus Educación Tucumán. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gKMMtTy5dlA>



Bibliografía

Dussel, I. (2009). *Los desafíos de las nuevas alfabetizaciones: La transformación en la escuela y la formación docente*.

Dussel, I. (s/f). *Educar la mirada. Reflexiones sobre una experiencia de producción audiovisual y de formación docente*. <https://seccionreg6ta.files.wordpress.com/2016/09/educar-la-mirada-dussel.pdf>

Orozco Gómez, G. (2001). *Audiencia, Televisión y Educación: una deconstrucción pedagógica de la televidencia y sus mediaciones*. Revista Iberoamericana OEI.

Philippe, D. (1983). *El Acto Fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Editorial Paidós. [Cap. I]

Actividades sugeridas para evaluación final

Realizar un video documental, en forma conjunta con la unidad curricular Argentina en el Mundo Contemporáneo.

Grabar un *podcast* en articulación con la unidad curricular Taller de Oralidad, Lectura y Escritura.

Producir un video utilizando la técnica de *stop motion* en articulación con las unidades curriculares Taller de Oralidad Lectura y Escritura y Lenguaje Corporal.

Elaborar una fotonovela audiovisual en articulación con la unidad curricular Taller de Oralidad, Lectura y Escritura.

Asignar la licencia *Creative Commons* a la producción elegida, considerando sus objetivos.


Analizar una temática, de las abordadas a lo largo de la unidad curricular, que refleje y justifique las competencias digitales mapeadas por Jordi Adell.



Caja de herramientas

Aplicación/ recursos	URL	Función	Actividades posibles
 Google Docs	docs.google.com	Permite crear textos colaborativos.	Redacción de proyectos de intervención social o educativa, a partir de problemáticas actuales. Escritura de editoriales periodísticas. Creación de glosarios conceptuales. Redacción de guiones o sinopsis de capítulos de series o podcasts, cortos animados, películas o videojuegos, a partir de casos reales o creados ad hoc. Creación de decálogos o manifiestos.
	www.genial.ly	Crea presentaciones y diseños interactivos.	Diseño de presentaciones para integrar contenidos. Creación de infografías. Elaboración de juegos de tablero digitales. Recreación de un periódico. Diseño de un libro de cuentos con sonidos. Construcción de experiencias gamificadas como juegos de escape o breakouts. Elaboración de trivias interactivas. Creación de imágenes interactivas.
	canva.com	Crea presentaciones y otros diseños multimedia.	Diseño de presentaciones para integrar contenidos. Creación o emulación de historias de Instagram. Diseño de infografías. Elaboración de pósters. Diseño de animaciones. Creación de folletos y volantes. Emulación de un libro electrónico.

	wakelet.com	Integra contenido propio y de otras plataformas en un único tablero o hilo.	Creación de tableros colaborativos de fotografías, videos u otros archivos. Diseño de líneas de tiempo enriquecidas con imágenes y videos.
	es.padlet.com	Creación de tableros colaborativos.	Creación de tableros colaborativos de fotografías, videos u otros archivos. Diseño de líneas de tiempo enriquecidas con imágenes y videos.
	powtoon.com	Crea videos animados.	Creación de animaciones.
	tweetgen.com	Emula Tweets.	Emulación de hilos de Twitter.
	online-voice-recorder.com/es	Graba audios online.	Grabación de emulaciones de audios de WhatsApp. Grabación de podcasts.
	anchor.fm	Crea podcasts de manera sencilla.	Creación y edición de episodios de podcast.
	youtube.com	Permite producir y compartir videos.	Edición y publicación de videos. Crear listas de reproducción.
	edpuzzle.com	Crea videolecciones a partir de la intervención de videos desde Youtube o desde archivos propios.	Intervención de videos para expandir sus sentidos, añadir aclaraciones o ponerlos en diálogo con otros recursos didácticos.

	popplet.com	Diseña redes o mapas conceptuales enriquecidos con imágenes y videos.	Creación de redes y mapas conceptuales.
---	--	---	---

Utilitarios

 Unsplash	unsplash.com	Dispone de una galería de fotografías de alta calidad gratuitas.	
Vecteezy	es.vecteezy.com	Contiene imágenes vectoriales para su descarga gratuita.	
I ♥ PDF	ilovepdf.com/es	Permite editar (online) documentos PDF gratuitamente y comprimirlos manteniendo la máxima calidad.	
I ♥ IMG	iloveimg.com	Herramientas para la edición de imágenes.	
 removebg	www.remove.bg	Permite remover el fondo de imágenes.	

Bibliografía general

Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Editorial Sudamericana.

Córdoba. (2020). *Seminario: El oficio de enseñar*. DGES. Ministerio de Educación.

Córdoba. Ministerio de Educación (2015). *Diseño Curricular para los Profesorados de Educación Inicial y Primaria*. https://dges-cba.infed.edu.ar/sitio/curriculares/upload/Disenio_Curr_Primaria_Inicial_2015.pdf

Dussel, I. y Quevedo, L. A. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Santillana.

Autoridades

Juan Schiaretti

Gobernador

Manuel Calvo

Vicegobernador

Walter Mario Grahovac

Ministro

Noemí Patricia Kisbye

Secretaria de Promoción de la Ciencia y las Nuevas Tecnologías

Delia Provinciali

Secretaria de Educación

Nicolás De Mori

Subsecretario de Planeamiento, Evaluación y Modernización

Edith Teresa Flores

Directora General de Educación Inicial

Stella Maris Adrover

Directora General de Educación Primaria

Víctor Gómez

Director General de Educación Secundaria

Claudia Aída Brain

Directora General de Educación Técnica y Formación Profesional

Liliana del Carmen Abrate

Directora General de Educación Superior

Alicia Beatriz Bonetto

Directora General de Educación Especial y Hospitalaria

Carlos Omar Brene

Director General de Educación de Jóvenes y Adultos

Hugo Ramón Zanet

Director General de Institutos Privados de Enseñanza

Santiago Amadeo Lucero

Director General de Programas Especiales

Jorge Jaimez

Director General de Desarrollo Curricular, Capacitación y Acompañamiento Institucional

Luciano Nicolás Garavaglia

Secretario de Gestión Administrativa

Virginia Cristina Monassa

Directora General de Coordinación y Gestión de Recursos Humanos

Carlos Ricardo Giovannoni

Director General de Infraestructura Escolar

ProFoDI-MC

Programa de Formación Docente
Inicial en Modalidad Combinada

