



Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
Ministerio de Educación  
Unidad de Coordinación del Sistema de Formación Docente



Instituto Superior del Profesorado  
"Dr. Joaquín V. González"

**2020- "Año del General Manuel Belgrano"**

**PROGRAMA DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA EN CONTEXTO**

**DE LA PANDEMIA MUNDIAL DEL COVID-19**

**INSTITUTO SUPERIOR DEL PROFESORADO "DR. JOAQUÍN V. GONZALEZ"**

**NIVEL: SUPERIOR**

**CARRERAS: PROFESORADO EN INGLÉS PARA EL NIVEL MEDIO Y SUPERIOR (PLAN 2005)**

**PROFESORADO DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN INGLÉS (PLAN 2015)**

**EJE: APROXIMACIÓN A LA REALIDAD Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

**CAMPO: DE LA FORMACIÓN EN LA PRÁCTICA PROFESIONAL**

**INSTANCIA CURRICULAR: MULTIMEDIOS APLICADOS A LA ENSEÑANZA DE INGLÉS**

**CURSADA: CUATRIMESTRAL**

**CURSO: ÚNICO**

**CARGA HORARIA: 3 HORAS**

**PROFESORA: NORA LIZENBERG**

**AÑO LECTIVO: 2020**

### ***FUNDAMENTACIÓN:***

Esta materia pertenece al núcleo optativo en el Eje de Aproximación a la realidad y de la práctica docente, y está fuertemente vinculada al Eje de Formación Común de Docentes y al Eje disciplinar también por la especificidad que le da el campo de aplicación. Por su característica, se buscará una interrelación con contenidos y estrategias de otras materias pertenecientes al Eje de Formación Común de Docentes y al Eje disciplinar

El objetivo principal de esta materia es formar al/a la futuro/a docente en la selección y el uso apropiado y crítico de los multimedia como herramientas en la enseñanza del idioma inglés. No se pretende un/a futuro/a profesor/a de inglés experto/a en medios digitales o audiovisuales sino un/a docente que pueda realizar sus elecciones en forma consciente y coherente con la sociedad en la que está inmerso, y sapiente de las influencias y consecuencias de la tecnología

y de su rol como co-productor/a del conocimiento junto a sus futuros/as estudiantes en la sociedad en que vive.

Para alcanzar esta meta, se trabajará desde los objetivos, los contenidos y la metodología de una forma experiencial que permita no sólo un alto impacto en la formación profesional de los/las futuros/as docentes sino también una eficiente transferencia a la práctica áulica. Desde la bibliografía, se trabajará en el desarrollo del espíritu crítico y reflexivo del uso de los medios digitales y de los efectos e impacto de la tecnología en la sociedad en general y en el aula en particular.

Se parte de una concepción de los medios digitales, como no inocua ni inocente, pero sí presente en todos los aspectos de la sociedad de hoy en día y de influencia en aspectos que van más allá de lo instrumental, lo que hace imprescindible un uso y producción no indiscriminada de los mismos. Se buscará que la aplicación y producción de los multimedios en la enseñanza y en el aprendizaje esté basada en propósitos pedagógicos y didácticos que faciliten el aprendizaje del inglés y a la vez introduzcan a los/las estudiantes en los nuevos paradigmas de pensamiento de los cuales los multimedios son causante y parte.

Dadas las circunstancias excepcionales de pandemia mundial de este período, la continuidad pedagógica en la virtualidad se sostiene desde lo teórico en la concepción de la importancia de la presencia docente (Garrison, 2000) en sus facetas de presencia instruccional al diseñar la experiencia de aprendizaje incluyendo materiales, interacciones significativas y actividades constructoras de conocimiento, presencia social, relacionada con la actividad de los actores como persona social para estimular la creación y mantenimiento de una comunidad de aprendizaje en la virtualidad, y en tercer lugar una presencia cognitiva referida a los conocimientos que se construyen a través de la interacción entre pares y con el/la docente. Esta interacción, independientemente del entorno en el cual se dé, presencial o virtual, podría resultar en un intercambio vacío de contenido, en una serie de mensajes pre-diseñados e impersonales entre las partes si no se tiene en cuenta la distancia transaccional entre el diseño de aprendizaje pensado para la asignatura, y la interacción constructiva entre los contenidos, los/las estudiantes, el/la docente en un contexto dado (Moore, 1997). Es por eso que esta asignatura presenta un diseño que combina en sus interacciones las posibilidades de conectividad de los/las actores/actrices, la teoría clásica sobre enseñanza en entornos virtuales, y la didáctica específica de la asignatura.

Es desde esta concepción que se fundamenta la siguiente propuesta para este contexto de excepcionalidad.

### ***OBJETIVO GENERAL:***

Que los/las estudiantes / futuros/as docentes integren los multimedios a la clase de forma justificada y fundamentada, desarrollando una mirada crítica sobre el rol e influencia de los medios digitales en la sociedad en general y en el aula en particular

### ***OBJETIVOS ESPECÍFICOS:***

Que los/las estudiantes / futuros/as docentes:

1. Se cuestionen la forma de comprender y relacionarse con los multimedios
2. Conozcan y apliquen los códigos de la alfabetización digital a los procesos de enseñanza y de aprendizaje
3. Generen prácticas innovadoras de enseñanza y de aprendizaje con el uso de multimedios a partir de la reflexión de la experiencia personal y de aportes teóricos y prácticos
4. Generen diseños de aprendizaje multimediales para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa.

5. Generen propuestas que incluyan la producción multimedial en lengua inglesa por parte de sus futuros/as estudiantes.

### **UNIDADES DIDÁCTICAS Y CONTENIDOS:**

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1: La enseñanza en línea

La sociedad del conocimiento y la cuarta revolución industrial. La educación en línea. Los/las estudiantes y su identidad digital. Cultura participativa y educación.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2: Medios digitales

Transmedia. Medios y Mediaciones. Las múltiples pantallas y plataformas. El impacto de las redes en la enseñanza. La inteligencia colectiva.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3: Enseñanza, Aprendizaje y Multimedia

Alfabetización y desarrollo de competencias digitales. Cognición distribuida. Ética, identidad y privacidad en el uso y producción de multimedia. Identidad y privacidad.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4: Dinámicas de clase y medios digitales.

Nuevas teorías y dinámicas de clase: el rol de los medios digitales. Contenidos y aplicaciones. Diseño de clases con inclusión de multimedia. Desarrollo profesional: comunidades de práctica y aprendizaje.

Dado lo difuso de los límites entre un tema y otro, y la alta interacción que presentan entre sí, los contenidos se abordarán en forma recurrente desde distintas perspectivas a lo largo del desarrollo de la instancia curricular.

### **EVALUACIÓN, APROBACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LA INSTANCIA CURRICULAR:**

Las condiciones de evaluación y aprobación son las definidas en el *Plan excepcional de continuidad de la formación docente en el contexto de emergencia sanitaria del I.S.P. "Dr. Joaquín V. González"*.

Según establece la RESOL-2020-1482-GCABA-MEDGC en su Art 4° (...) *las inasistencias de los estudiantes no serán computadas para la regularidad de los mismos quedando justificadas de manera extraordinaria*. En función de este marco, queda establecido que las/os estudiantes que realizaron la inscripción en los espacios curriculares conservan la condición de regularidad aunque no hayan participado de las actividades remotas.

La evaluación y aprobación de los espacios curriculares se define en base a cuatro situaciones:

**1) Validación, Aprobación y Acreditación de los Espacios Curriculares\*:** para las/os estudiantes que participaron sistemáticamente de las actividades virtuales y en la que la/el docente pudo realizar el seguimiento del proceso de aprendizaje y evaluación formativa. Se realizará un encuentro presencial en el cual el docente refrendará lo actuado para dar una devolución pedagógica al estudiante y la acreditación del espacio curricular.

La validación de la asignatura se dará cuando el/la estudiante haya cumplido con el 100% de las actividades obligatorias y al menos el 60% de las restantes actividades. Las actividades obligatorias son:

- a. 1 Tarea individual obligatoria.
- b. 1 Tarea grupal obligatoria.
- c. 1 autoevaluación de carácter formativo sobre el desempeño personal a mitad de la cursada

- d. 1 autoevaluación de carácter formativo los aprendizajes logrados
- e. 1 proyecto final integrador consistente consistente en un proyecto de enseñanza –aprendizaje de inglés que incorpore multimedios, justificando su utilización basándose en los conceptos aprendidos en la cursada.

Si el/la estudiante hubiera cumplido con el 100% de las actividades obligatorias pero no hubiera alcanzado el 60% de las actividades restantes, el/la estudiante deberá presentar el 40% restante durante el encuentro presencial para validar, aprobar y acreditar el espacio curricular.

El seguimiento se realizará a través del aula virtual y una hoja de cálculo compartida con los/las estudiantes para su propio monitoreo.

**2) Validación parcial, Jerarquización de Contenidos, Aprobación y Acreditación\*:** para las/os estudiantes que participaron en forma parcial y/o interrumpida de las actividades virtuales y en la que la/el docente no pudo realizar el seguimiento sistemático del proceso de aprendizaje y evaluación formativa. Se validarán las instancias de participación realizada por la/el estudiante y la/el docente elaborará una propuesta de complementación para acceder a la aprobación y acreditación de la materia. Dicha complementación consistirá en la presentación de la totalidad de las actividades adeudadas y un trabajo de análisis teórico de un tema a elección de los tratados durante la asignatura.

El seguimiento se realizará a través del aula virtual y una hoja de cálculo compartida con los estudiantes para su propio monitoreo.

**3) Contenidos Prioritarios, Aprobación y Acreditación\*:** para las/os estudiantes que no participaron en ningún momento de las actividades pedagógicas virtuales, se destinarán tres semanas para que la/el docente elaborará una propuesta pedagógica para acceder a la aprobación y acreditación de la materia. El/la estudiante deberá preparar una clase especial para cada una de las unidades del programa, utilizando una tecnología diferente en cada una de ellas, en las que evidencie el dominio de los contenidos, mas un proyecto final integrador y un coloquio de defensa del mismo.

\*Para las opciones a) b) y c) se prevé destinar una vez restituida la actividad presencial, tres semanas de actividades respetando las recomendaciones y pautas

**4) Alumno Libre: para las/os estudiantes que se inscribieron bajo esta modalidad.**

Por la dinámica de trabajo específica del taller, resulta incompatible la condición de estudiante “libre” para la acreditación.

De extenderse la imposibilidad de actividades presenciales más allá de septiembre/octubre, se definirán nuevos mecanismos de evaluación, aprobación y acreditación de los espacios curriculares.

**MODALIDAD DE TRABAJO:**

Por tratarse de un taller el aprendizaje se realizará por medio de acciones de exploración, experimentación y descubrimiento a través de la aplicación de ciertas ideas o supuestos en tareas grupales e individuales y del uso de distintos productos tecnológicos.

El entorno virtual principal asincrónico será el aula virtual de la asignatura en el nodo oficial de la institución del campus virtual provisto por el INFoD. Además habrá otros espacios virtuales complementarios.

En los días y horarios originales de cursada, se brindarán clases sincrónicas para aquellos/as estudiantes que puedan conectarse. Además, las grabaciones de cada sesión se pondrán a disposición en el aula virtual en forma semanal para su visualización por parte de todos/as los/las estudiantes. Si fuera necesario para algún/a estudiante, se pondrá ese mismo contenido en formato audio para asegurar el acceso.

Tomando como punto de partida la auto-reflexión sobre el grado de alfabetización tecnológica, *habitus* y posibilidades de acceso a recursos tecnológicos de los/las estudiantes, se estimulará el descubrimiento, construcción y reconocimiento a nuevos y variados recursos multimediales y su funcionalidad en la futura labor docente a partir de la resolución de problemas pedagógicos y didácticos.

Durante el desarrollo de la materia se realizarán los siguientes tipos de actividades:

- a. Lectura y análisis crítico de bibliografía teórica que presente un conflicto ante los supuestos previos de los/las estudiantes y genere debate sobre el rol de la tecnología en la sociedad y la inclusión de los multimedios en el aula.
- b. Resolución de tareas individuales y grupales con utilización de multimedios en donde se fomente la construcción grupal del conocimiento y ponga a prueba diferentes modos de resolución buscando una apropiación vivencial del/de la estudiante.
- c. Búsqueda y análisis crítico de multimedios y aplicaciones.
- d. Elaboración de propuestas de inclusión de multimedios en situaciones de práctica áulica.
- e. Participación activa en entornos virtuales de aprendizaje (aulas virtuales, redes sociales, espacios colaborativos u otros)

**BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA:**

*Debido a la dinámica de la instancia curricular, la bibliografía no se aborda en forma asociada a cada unidad didáctica, sino en forma recurrente en diversos momentos del desarrollo de la asignatura.*

- Bates, A.W. (2015). Teaching in a Digital Age. BC Open Textbook Project. Recuperado el 26/04/2015 de <http://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/> . Capítulo 1.2 The Skills needed in a digital age.
- Buckingham, D. (2009). Beyond Technology: Rethinking learning in the age of digital culture. En Jan, Petersen (2009). *Youth Media Democracy: Perceptions or New Literacies*. Dublin Institute of Technology. (37-43). Recuperado el 03/03/2014 de [https://www.academia.edu/2748420/Beyond\\_Technology\\_Rethinking\\_learning\\_in\\_the\\_age\\_of\\_digital\\_culture](https://www.academia.edu/2748420/Beyond_Technology_Rethinking_learning_in_the_age_of_digital_culture)
- Ferguson, R., y otros. (2019). *Innovating Pedagogy 2019: Open University Innovation Report* 7. Milton Keynes: The Open University. Recuperado de <https://iet.open.ac.uk/file/innovating-pedagogy-2019.pdf>
- Jenkins, H. et al. (2006). White Paper: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. Chicago: MacArthur Foundation. Recuperado el 03/03/2014 de [http://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](http://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)
- Mayer, R. (2009). Multimedia Learning. USA: Cambridge University Press. Capítulo 1.
- Motteram, G. (2013). Developing and Extending our understanding of language learning and technology. In *Innovations in learning technologies for English language teaching*. Gary Motteram (ed). Capítulo 7. British Council. Recuperado el 26/04/2015 de [https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/C607%20Information%20and%20Communication\\_WEB%20ONLY\\_FINAL.pdf](https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/C607%20Information%20and%20Communication_WEB%20ONLY_FINAL.pdf)
- Open University. (2020). *Innovating Pedagogy 2020*. Milton Keynes: The Open University. Retrieved from <https://iet.open.ac.uk/file/innovating-pedagogy-2020.pdf>
- Perkins, D. y Ritchhart, R. (2008). Making Thinking Visible. *Educational Leadership* 65, no. 5 (February 2008): 57-61. Recuperado el 03/03/2014 de [http://www.visiblethinkingpz.org/VisibleThinking\\_html\\_files/06\\_AdditionalResources/makingthinkingvisibleEL.pdf](http://www.visiblethinkingpz.org/VisibleThinking_html_files/06_AdditionalResources/makingthinkingvisibleEL.pdf)
- Zhang, Z. (2016). Use of Multimedia in English Teaching. *US-China Foreign Language*, March 2016, Vol. 14, No. 3, 182-189. doi:10.17265/1539-8080/2016.03.002. Recuperado el 05/04/2018 de <http://www.davidpublisher.com/Public/uploads/Contribute/56ef6fae3626c.pdf>

### **BIBLIOGRAFÍA GENERAL:**

*Durante el desarrollo de la instancia curricular se adicionarán como optativos aquellos textos en formato impreso y/o digital, textual o audiovisual, que se adecuen a los intereses y necesidades individuales de cada uno de los/las estudiantes.*

Buckingham, D. (2008). Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial.

Cabello, R. (coordinadora). (2013). Migraciones Digitales: comunicación, educación y tecnologías digitales interactivas. Los Polvorines: Universidad Nacional de General

Sarmiento. Recuperado el 26/04/2015 de [http://www.ungs.edu.ar/cm/uploaded\\_files/publicaciones/620\\_CAC10\\_Migraciones%20digitales\\_web.pdf](http://www.ungs.edu.ar/cm/uploaded_files/publicaciones/620_CAC10_Migraciones%20digitales_web.pdf)

Educational Learning Theories (s/f). en Education Degree. Recuperado el 05/04/2018 de <https://www.educationdegree.com/articles/educational-learning-theories>

Garrison, D. R. (junio, 2000). Theoretical Challenges for Distance Education in the 21st Century: A Shift from Structural to Transactional Issues. *The International Review of Research in Open and Distance Learning* [En línea] 1:1 Recuperado de <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/2/333>.

Lion, C. (2006). *Imaginar con tecnologías*. Buenos Aires: Editorial Stella y La Crujía Ediciones.

Moore, M.G. (1997) Theory of transactional distance. En D Keegan, (Ed.), *Theoretical Principles of Distance Education*. (pp. 22-38). New York: Routledge.

UNESCO-IITE (2012). *Pedagogies of Media and Information Literacies*. Moscow: UNESCO-IITE. Recuperado el 05/04/2018 de <http://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214705.pdf>

Torres Kompen, R. y otros. (2019). "Personal learning Environments based on Web 2.0 services in higher education". en *Telematics and Informatics* 38. (194-206). Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.10.003>

Warschauer, M. y Kern, R. (2000). *Network-based language teaching: Concepts and practice*. New York: Cambridge University Press

Prof. Nora Lizenberg

2020