



Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Ministerio de Educación e Innovación



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

PROGRAMA DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA EN CONTEXTO DE LA PANDEMIA MUNDIAL DEL COVID-19 -2021-

Nivel: Superior

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

PROFESORADO EN INGLÉS PARA EL NIVEL INICIAL Y PRIMARIO
(PLAN 2009)

PROFESORADO DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN INGLÉS (PLAN 2015)

Eje: Campo Formación Práctica Profesional

Instancia curricular: MULTIMEDIOS APLICADOS A LA ENSEÑANZA DE INGLÉS

Cursada: cuatrimestral

Carga horaria: 4 HORAS

Profesor/a: NORA LIZENBERG

Año: 2021

Fundamentación (descripción del objeto de conocimiento y la orientación teórica)

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, alejada de determinismos tecnológicos o sociales y cercanos a la Teoría del Actor-Red de Bruno Latour. 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 actores, 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.

Contenidos

UNIDAD TEMÁTICA 1: La enseñanza en línea y la sociedad actual

La sociedad del conocimiento y la cuarta revolución industrial. La educación en línea. Alumnos, docentes y huella digital. Innovaciones Pedagógicas. El impacto de las redes en la enseñanza. Ética, identidad y privacidad en el uso y producción de multimedios. Conectivismo.

UNIDAD TEMÁTICA 2: Enseñanza, Aprendizaje y Multimedios

Alfabetización y desarrollo de competencias digitales. Realidad Mixta. Pensamiento Crítico. Clase invertida. Pensamiento visible. Pensamiento visual. Narración transmedia. Las múltiples pantallas y plataformas. Alfabetización y producción multimedial.

UNIDAD TEMÁTICA 3: Dinámicas de clase y medios digitales.

Ludificación y aprendizaje basado en juegos. Diseño de enseñanza y de aprendizaje con inclusión de multimedios. Desarrollo profesional: comunidades de práctica y aprendizaje. Aprendizaje con robots e inteligencia artificial.

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.

Bibliografía Obligatoria

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. (2019). *Teaching in a Digital Age*. BC Open Textbook Project. Recuperado el 07/05/2021 de <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>

Buckingham, D. (2018). Going Critical: On the Problems and the Necessity of Media Criticism. [Publicación en blog]. David Buckingham. Recuperado el 7/5/2021 de <https://ddbuckingham.files.wordpress.com/2018/07/going-critical.pdf>

Fedorov, A. (2015). Media Stereotypes Analysis in the Classroom at the Student Audience. *European Journal of Contemporary Education*, 2015, Vol.(12), Is. 2. Recuperado el 7/5/2021 de http://ejournal1.com/journals_n/1433325196.pdf?fbclid=IwAR3iUWI_9GLyBLZO9nVVC8gx2YorPfaWtC6o2E3A0IEOt1j0zin839TkA

Institute of Educational Technology. (2021). *Innovating Pedagogy 2021*. The Open University. Recuperado de <https://iet.open.ac.uk/file/innovating-pedagogy-2021.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

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

Tishman, S. y Palmer, P. (2005). *Visible Thinking*. Project Zero. Recuperado el 07/05/2021 de <https://pz.harvard.edu/resources/visible-thinking-article>

UNESCO. (2021). Distance Learning Solutions <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>

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

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

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: UNESCOIITE.

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

Modalidad

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 los estudiantes que puedan conectarse, y las grabaciones de cada sesión se pondrán a disposición en el aula virtual para su visualización por parte de todos los estudiantes en forma semanal.

Tomando como punto de partida la auto-reflexión sobre el grado de alfabetización tecnológica, *habitus* y posibilidades de acceso a recursos tecnológicos de los alumnos 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 alumnos 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 alumno.
- c. Búsqueda y análisis crítico de multimedios disponibles en el entorno del alumno.
- 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, u otros)

Cursada, evaluación y aprobación de las instancias curriculares

Por tratarse de un taller, la instancia curricular dictada en forma remota se aprueba con **promoción directa** para quienes cumplan los siguientes requisitos:

- 75% de participación en las actividades virtuales y presenciales.

- Cumplimiento en tiempo y forma de los trabajos prácticos y aprobación de los mismos, consistentes en:

- 1 presentación individual de carácter reflexivo sobre aspectos teóricos
- Al menos 1 participación significativa por mes en cada espacio virtual.
- 1 parcial grupal domiciliario consistente en una síntesis conceptual elaborada colaborativamente usando recursos multimediales

- 1 autoevaluación de carácter formativo sobre la calidad de la participación personal en los entornos virtuales.
- 1 autoevaluación de carácter formativo sobre el propio progreso en las concepciones y en los usos tecnológicos.
- 1 trabajo final integrador domiciliario consistente en un proyecto de enseñanza –aprendizaje de inglés que incorpore multimedios, justificando su utilización basándose en los conceptos aprendidos en la cursada.
- Defensa oral del trabajo final integrador.

-Criterios de recuperación de evaluaciones y contenidos

Todas las evaluaciones y actividades deben ser recuperados dentro del cuatrimestre.

-Criterios de evaluación para estudiantes que presenten problemas de conectividad

Quienes presentaran problemas de conectividad deberán presentar actividades alternativas en igual cantidad y calidad que el resto de los/las estudiantes de modo de garantizar el aprendizaje de los contenidos y el desarrollo de las competencias establecidas.

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

Prof. Nora Lizenberg
2021