

Nuevos Entornos y Lenguajes:

La producción de conocimiento en la cultura digital

Datos de la actividad curricular:

Nombre de la actividad curricular: Nuevos Entornos y Lenguajes: La producción de conocimiento en la cultura digital.

Carreras: *Licenciatura en Informática*

Carga Horaria:

- Carga horaria total: 32 horas
- Carga horaria semanal: 2 horas
- Carga horaria práctica: 16 horas

1. FUNDAMENTACIÓN

En el último medio siglo, y vertiginosamente en los últimos años, los cambios tecnológicos han redefinido los modos de comunicación, de circulación y producción de la información a nivel mundial. Emerge la globalización como fenómeno que impacta lo económico, lo social, la comunicación, los estilos de aprendizaje. En definitiva, cambian las maneras de constituirse como sujetos y ciudadanos de un mundo global.

En el ámbito nacional estos cambios paradigmáticos se reflejaron en los últimos años en prácticas y políticas que dieron cuenta de este proceso, lo potenciaron y lo desafiaron en Programas jurisdiccionales y nacionales como Conectar Igualdad, el Plan Nacional de Inclusión Digital y la ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. La circulación y construcción del conocimiento adopta nuevas reglas y formatos. Para participar de esta cultura se hacen necesarias habilidades y competencias que resultan claves y requieren de una alfabetización específica. La socialización en un mundo globalizado trasciende la participación en la web y resulta crucial la recuperación del valor y el sentido de lo local, orientando y resaltando el acceso a la pluralidad de voces, formatos y entornos. La transmedia penetra en la vida cotidiana a través de diferentes dispositivos fijos y móviles que acompañan y modifican las actividades diarias.

**Instituto de
Tecnología e Ingeniería**

En este sentido es fundamental construir espacios de alfabetización digital académica para favorecer tanto el desarrollo de competencias que estimulen el análisis crítico y promuevan la producción de contenidos y su circulación, como el desarrollo tecnológico en el ámbito universitario. Por otra parte, las derivaciones de investigaciones constructivistas, cognitivas y socioculturales plantean que los cambios sociales y culturales traen aparejados, y a la vez producen, modificaciones significativas en los modos de construcción del conocimiento individual y colectivo. El creciente acceso a las tecnologías digitales denominadas “inteligentes” (dada su posibilidad de conectarse a otros dispositivos o redes) permite, estimula y genera nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje en colaboración que enriquecen y transforman la comunicación, la lógica temporal y espacial. Y aún más: tal acceso impacta en los vínculos entre diferentes actores de los sistemas educativo, productivo y la sociedad en general posibilitando propuestas más democráticas en las que la comunicación, la producción y difusión del conocimiento circule de un modo más horizontal.

Desde este punto de vista, también se hace imprescindible replantear las prácticas de enseñanza, promoviendo la inmersión de los estudiantes en contextos de producción académica y profesional, y aprovechando para ello las tecnologías digitales disponibles. La Universidad apunta a garantizar la equidad en el acceso y apropiación de las TIC para favorecer la circulación y producción de conocimiento y propiciar la inclusión social, cultural y educativa. Desde esta perspectiva promover una inclusión de las TIC orientada a la calidad implica sostener estrategias en las cuales las TIC estén al servicio de las prácticas pedagógicas cotidianas, imprimiéndoles un sentido innovador.

El campo de práctica, objeto de estudio y reflexión de la asignatura “Nuevos entornos y lenguajes: la producción del conocimiento en la cultura digital” en tanto espacio curricular; es el de las tecnologías digitales en el contexto de la cultura de época caracterizada, en la actualidad, por nuevos modos digitales de acceso, producción y circulación de la información y el conocimiento. La cultura de la colaboración es el fundamento y el modelo de trabajo, propiciándose la horizontalidad entre los grupos heterogéneos de cursantes (de distintas edades, pertenecientes a diferentes carreras, con diversidad de intereses, conocimientos, disponibilidad tecnológica, experiencias de usos, etc.).

Por todo lo expuesto se presenta e incentiva la inclusión de recursos y aplicaciones potentes en tanto herramientas de apoyo para el estudio, la comunicación y el trabajo. Se propicia la participación activa en una comunidad de pares con propuestas de inmersión tecnológica cuya inclusión resulte inspiradora y transformadora para potenciar la construcción de conocimientos significativos y duraderos, favoreciendo y enriqueciendo la comprensión. Asimismo, a lo largo de la materia se problematiza la naturaleza de las vinculaciones entre educación, conocimiento y tecnología en el marco de los contextos sociales, políticos y culturales que le otorgan sentido.

2. OBJETIVOS

- Promover la reflexión sobre los desafíos que los nuevos contextos sociales, políticos y culturales plantean a la formación académica y profesional.

**Instituto de
Tecnología e Ingeniería**

- Contribuir al análisis crítico del uso y apropiación de las tecnologías de época en diferentes ámbitos de la vida de cada uno de los estudiantes: personal, profesional y académico.
- Instalar la noción de cultura colaborativa como fundamento de la comunidad UNAHUR.
- Generar un espacio de laboratorio para explorar y experimentar recursos, aplicaciones y herramientas que garanticen una alfabetización digital acorde a los requerimientos de la vida académica y necesarios para el desarrollo de su vida profesional en cada momento histórico.

3. CONTENIDOS

a) Contenidos mínimos

Web 2.0. - Web 3.0. Lectura y escritura en la nube: hipertextualidad e hipermedialidad. Búsqueda de información: criterios, análisis e interpretación de fuentes de información. Escritura colaborativa. Nueva formas de producir conocimiento en las redes. Comunidad de práctica. Lenguaje audiovisual: producción e interpretación. Narrativas transmedia: convergencia de formatos

Convergencia tecnológica. Inteligencia colectiva.

b) Contenidos analíticos

Unidad Temática I

Título:

Objetivos Específicos:

Contenidos: Tecnologías de la información y la comunicación: implicaciones políticas, sociales y culturales. Su integración en diferentes esferas de acción. Sociedad de la información y del conocimiento. Perspectiva epistemológica, filosófica y ética. Cultura digital: implicaciones para el aprendizaje, el desempeño profesional y la vida cotidiana. Tendencias culturales: la convergencia digital.

Unidad Temática II

Título:

Objetivos Específicos

Contenidos: Extensiones para la mente y la producción: usos contextualizados. Alfabetización digital: enriquecimiento y transformación del aprendizaje y la producción. Brechas y competencia digital. Acceso, producción y circulación del conocimiento. Documentos colaborativos. Procesador

**Instituto de
Tecnología e Ingeniería**

de textos. Planillas de cálculo y presentaciones. Selección y utilización de herramientas y recursos: programas comerciales y de código abierto. Creative commons.

Unidad Temática III

Título:

Objetivos Específicos:

Contenidos: Redes y colaboración. Conectivismo y constructivismo. Uso académico de recursos, entornos y redes sociales desde una perspectiva crítica. Entornos digitales como escenarios de producción e intercambio. Identidad y autoría. Producción colaborativa mediada por tecnologías. Estrategias de Búsquedas de información: texto, imagen y otros recursos. El campus virtual de la UNAHUR como extensión del espacio físico de la institución.

c) Trabajos Prácticos

La propuesta supone la inmersión en el uso y la reflexión sobre las tecnologías digitales. A lo largo de la cursada los estudiantes desarrollan diversos trabajos tanto en la clase presencial como en el campus virtual. Se trata de ejercicios, prácticas y producciones en diferente soporte que permiten la apropiación gradual o el fortalecimiento de los saberes instrumentales en cuanto al uso de herramientas, programas, aplicaciones y entornos: apoyados fundamentalmente en programas básicos de interés para la vida académica como procesador de textos, planilla de cálculo y diseño de presentaciones multimedia.

Búsquedas académicas: actividades de aproximación y construcción de criterios de búsquedas académicas en sitios especializados(revistas científicas, portales especializados, organismos oficiales, etc).

Se trabaja en la construcción de criterios que permitan a los estudiantes buscar información de sus campos disciplinares. Cada estudiante contribuye a la construcción de un glosario colaborativo que reúne aquellos sitios de referencia de sus campos.

Resolución de situaciones simuladas, construidas a partir de las actividades más frecuentes que tendrán que desarrollar en su práctica profesional, que requieren el uso avanzado de la planilla de cálculo.

Producción de textos propios de su campo disciplinar: a partir del uso avanzado del procesador de texto, se trabaja la escritura de los formatos textuales propios de sus campos disciplinares (ejemplos: reseñas, informes hipertextuales que incorporen normas APA, etc) .

d) Cronograma de actividades

Semana	Contenido	Distribución horaria
1	Tecnologías de la información y la comunicación: implicaciones políticas, sociales y culturales. Su integración en diferentes esferas de acción. Dispositivos y medios. Usos personal, profesional, académico. Bandeja de entrada de Gmail UNAHUR, etiquetas y carpetas. Organización de Mi unidad en Drive	1 hs teórica 1 hs práctica
2	El campus virtual de la UNAHUR como extensión del espacio físico de la institución. Tendencias culturales: la convergencia digital. Programas comerciales y de código abierto. Creativecommons. Identidad y autoría. Dispositivos y medios. Creación y guardado de archivos y carpetas.	1 hs teórica 1 hs práctica
3	Perspectiva epistemológica, filosófica y ética. Cultura de la colaboración. Correo electrónico.	1 hs teórica 1 hs práctica
4	Alfabetización digital: enriquecimiento y transformación del aprendizaje y la producción. Campus. Drive. Colaboración.	1 hs teórica 1 hs práctica
5	Brechas y competencia digital. Documentos colaborativos. Producción colaborativa mediada por tecnologías. Escritura colaborativa. Redes sociales	1 hs teórica 1 hs práctica
6	Extensiones para la mente y la producción: usos contextualizados. Escritura: edición de textos.	2hs prácticas
7	Extensiones para la mente y la producción: usos contextualizados.	1 hs teórica 1 hs práctica



	Escritura en redes sociales.	
8	Primer parcial	Primer parcial: 2hs
9	Redes y colaboración. Recolección y análisis de datos. Formularios y Planilla de cálculo	2hs prácticas
10	Producción colaborativa Estrategias de Búsquedas de información: texto, imagen y otros recursos. Planilla de cálculo	1 hs teórica 1 hs práctica
11	Segundo parcial	Segundo parcial: 2hs
12	Conectivismo y constructivismo. Uso académico de recursos, entornos y redes sociales desde una perspectiva crítica. Difusión de contenidos: Presentaciones	1 hs teórica 1 hs práctica
13	Entornos digitales como escenarios de producción e intercambio. Búsquedas en internet. Criterios. Validez y confiabilidad.	1 hs teórica 1 hs práctica
14	Sociedad de la información y del conocimiento Cultura digital: implicaciones para el aprendizaje, el desempeño profesional y la vida cotidiana.	1 hs teórica 1 hs práctica
15	Producción del trabajo final: Presentaciones	2hs prácticas
16	Exposiciones grupales. Recuperatorio	Exposición de trabajos y entrega notas finales: 1 hs Recuperatorio: 1 hs

4. Bibliografía

1. Bibliografía obligatoria

- Doueihi, M. (2010) Las fracturas digitales y la emergencia de la alfabetización digital. En: M. Doueihi La gran conversión digital. FCE: Buenos Aires (pp. 35 -86)
- Grimson, A y TentiFanfani, E. (2014) Mitomanías de la educación Argentina. Selección. Editorial Siglo XXI: Buenos Aires.
- Thomas, B. y Buch, A (2013) (coordinadores) Actos, actores y artefactos Sociología de la tecnología. Introducción. UNQui: Buenos Aires.
- Serres, M. (2014) Pulgarcita. Buenos Aires: FCE.
- Castañeda, L. y Adell, J. (eds.). (2013). Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil. Capítulo1.
- Lévy, P. (2007) "La inteligencia colectiva, nuestra más grande riqueza" entrevista en el periódico Le Monde publicada en <http://sociologiac.net/2007/07/19/pierre-levy-la-inteligencia-colectiva-nuestra-mas-grande-riqueza/> (Consultado marzo 2018)
- Perkins, D. (2001). La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje.En

**Instituto de
Tecnología e Ingeniería**

- G. Salomón (2001). Cogniciones distribuidas. Buenos Aires: Amorrortu. Disponible en: http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/3EEDU_Perkins_Unidad_2.pdf (Consultado marzo 2018)
- Informe Horizon 2016 educación superior: tendencias, retos y tecnologías importantes. Disponible en: <http://cent.uji.es/octeto/node/4478> (última consulta marzo 2018)
 - Entrevista a Marshall McLuhan: La comprensión de los medios: Las extensiones del cuerpo humano (por Eric Norden). Publicación original 1969. En: C. Scolari (2015) Ecología de los medios. Madrid: Gedisa.
 - Bauman, Z (2015) Dilemas del vecino contemporáneo. Revista Ñ: Buenos Aires http://www.clarin.com/ideas/zygmunt-bauman-dilemas-vecino-contemporaneo_0_BkMxIKQFPQe.html (última consulta marzo 2018)
 - Byung-Chul, H (2014) En el enjambre. Barcelona: Herder (capítulos seleccionados)
 - Scolari, C. (2013) Qué son las narrativas transmedia. En: Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto. Disponible en: <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf> (última consulta marzo 2018)
 - Dussel, I (2014) "Posibilidades y límites de las nuevas plataformas". Publicado en Revista El Monitor, Julio 2014. Disponible en: <http://flacso.org.ar/noticias/posibilidades-y-limites-de-las-nuevas-plataformas/> (último acceso marzo de 2018)
 - Entrevista a José Van Dijk (2016) UNA CALLE DE DOS MANOS <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/libros/10-5919-2016-08-28.html> (última consulta marzo 2018)

2. Bibliografía complementaria

- Paula Sibilia - La era digital. Entrevista Lineas Editoriales AFACOM. Bogotá, Colombia, 3/9/2014. <https://www.youtube.com/watch?v=K-EvCcOMIZO> (última consulta marzo 2018)
- Nota periodística: Michel Serres: 'Nuestras instituciones han sido creadas en un mundo que ya no existe' <http://www.elmundo.es/espana/2013/12/21/52b4e6c022601db6358b4584.html> (última consulta marzo de 2018)
- M. Serres habla sobre pulgarcita: <https://www.youtube.com/watch?v=4-LHiGq8QLI> (última consulta marzo de 2018)
- Recesión de La gran conversión digital, de Milad Doueihi, por Laura Marotias, Propuesta Educativa Número 34 – Año 19 – Nov. 2010 – Volé 2 – Págs. 119 a 121. Disponible en: <http://www.propuestaeducativa.flacso.org.ar/archivos/libros/39.pdf> (última consulta marzo de 2018)
- Pierre Lévy - O que é o virtual?, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=sMyokl6YJ5U> (Consultado marzo 2018)
- Roca, G. (2012) "La sociedad digital" TedxGalicia, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=kMXZbDT5vm0> (Consultado marzo 2018)
- Documento TV: Big data, conviviendo con el algoritmo. TVE (Televisión Española) 2017. http://www.rtve.es/alacarta/videos/documentos-tv/documentos-tv-big-data-conviviendo-algoritmo/3893978/?utm_source=Rtve&utm_campaign=e884ae50e7-Newsletter-feb17&utm_medium=email&utm_term=0_0fa4bab61b-e884ae50e7-95407017 (Última consulta marzo 2018)
- Adell, J. (2010) Entornos personales de aprendizaje (PLE). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=PblWWlQbkUQ> (Consultado marzo 2018)
- Brailovsky, D. (s/d), El uso académico de Internet en la formación docente. Disponible en: <https://glosarioeducativo.wikispaces.com/file/view/Las+b%C3%BAsquedas+en+Internet+en+la+formaci%C3%B3n+docente.pdf> (Consultado marzo 2018)

**Instituto de
Tecnología e Ingeniería**

- Burbules, N. (2012) El aprendizaje ubicuo. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=GbWdQCMS4VM> (Consultado marzo 2018)
- Educ.ar Búsqueda de información útil en internet. Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/90926/busqueda-de-informacion-util-en-internet> (Consultado marzo 2018)
- Toffler, A. (2009) Qué es un prosumidor. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=rT5ta1zEZdI> (Consultado marzo 2018)
- Igarza, R. (2016) Escenas transmediales. Acerca del no diferimiento en el consumo cultural. En:
- F. Irigaray y D. Renó. Transmediaciones. Creatividad, innovaciones y estrategias en nuevas narrativas. Buenos Aires: Crujía.
- Tutoriales y guías producidas por la cátedra
- Pico I. y Rodríguez C. (2011) Conectar Igualdad (Trabajos colaborativos. Serie Estrategias en el aula para el modelo 1 a 1. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación). Disponible en: http://bibliotecadigital.educ.ar/uploads/contents/trabajos_colaborativos0.pdf (Consultado marzo 2018)

5. METODOLOGÍA

METODOLOGÍA DE TRABAJO

La materia se desarrolla en dos planos: el primero, apunta a la reflexión y el análisis crítico sobre los usos y el lugar de la tecnología digital en contexto; teniendo en cuenta las dimensiones: social, cultural, educativa, política y comunicativa. El segundo plano es de orden más práctico o instrumental, ligado al uso de recursos, herramientas y entornos. En la secuencia de las clases se promueve la exploración de recursos, herramientas y aplicaciones vinculados a los contenidos de la materia.

Los ejes temáticos del programa estructuran conceptualmente la propuesta y atraviesan cada clase. La secuencia en la utilización de recursos, herramientas y aplicaciones se organiza a partir del planteo de situaciones problemáticas, tareas y actividades propias de la vida académica y profesional que generen nuevos esquemas de acción. Se recuperan experiencias de uso como punto de partida y se modeliza con casos que pueden favorecer la construcción de estrategias y esquemas de acción para el acceso, la producción y la difusión del conocimiento. Se apunta así a la construcción de estrategias y actividades específicas para favorecer la comprensión y la producción individual y colectiva; presencial y virtual.

a) INTEGRACIÓN DE TIC A LA PROPUESTA PEDAGÓGICA:

En esta asignatura la alfabetización digital y la integración de tecnologías a la formación académica es objeto de estudio y medio para llevarlo a cabo. Durante toda la cursada se trabaja con variadas aplicaciones, programas y entornos digitales utilizando distintos dispositivos tecnológicos (computadoras, tabletas, teléfonos). Se desarrollan clases con modalidad de talleres de uso y apropiación de recursos y herramientas. Se abordan situaciones y casos de uso haciendo foco en la inclusión genuina de tecnología para el desempeño académico y profesional.

b) USO DEL CAMPUS VIRTUAL

La propuesta busca incorporar las tecnologías digitales, a la vez que propiciar la construcción de una comunidad de aprendizaje, en el marco de la cual se desarrolla la materia. Todas las clases son teórico-prácticas y tienen correlato, profundización y/o extensión en el campus virtual de la universidad. Se realizan allí actividades de diverso tipo, individuales y grupales, con especial hincapié en el intercambio entre estudiantes y con las profesoras.

6. SISTEMAS DE REGULARIDAD Y EVALUACIÓN

a) Sistema de Regularidad

Para la regularidad de la asignatura los alumnos deben cumplir con el 75% de asistencia y deben demostrar acabadamente el aprendizaje de los contenidos abordados durante su dictado. En este sentido se prevé la realización de dos evaluaciones parciales y de un trabajo práctico consistente en un informe de laboratorio, lo cual deberá ser aprobado bajo las condiciones descritas en el inciso b).

Para la aprobación de las evaluaciones parciales se deberá contar con el 50% de los contenidos teórico-prácticos correctamente desarrollados. En caso de desaprobación, los estudiantes contarán con una instancia de recuperación para cada evaluación parcial.

Se prevé un informe de laboratorio que deberá ser entregado en tiempo y forma, con nota en escala numérica del 1 al 10, con una instancia de pre entrega para rehacer si es necesario.

La materia puede aprobarse mediante régimen de promoción directa (sin examen final): los/las estudiantes deberán aprobar las materias con siete (7) o más puntos de nota final, formada por el promedio entre todas las instancias evaluativas, parciales o sus recuperatorios, y el informe de laboratorio, debiendo tener una nota igual o mayor a seis (6) puntos en cada una de éstas. Aquellos/as estudiantes que hayan obtenido una calificación de al menos de 4 (cuatro) y no se encuentren en las condiciones de promoción anteriormente descriptas, deberán rendir un examen final que se aprobará con una nota no inferior a 4 (cuatro) puntos.

b) Formato de evaluación

De acuerdo con la normativa institucional vigente.

Los alumnos serán evaluados procesualmente por su trabajo en diferentes actividades y producciones apoyadas en soporte diverso. Los trabajos prácticos o parciales serán producciones de tipo variado, acordes al desarrollo de la asignatura tanto en sus aspectos teóricos como prácticos. El trabajo final será una producción acorde a la propuesta de la materia tanto desde la perspectiva teórica como práctica y será evaluada por los docentes y los pares. Se considerará la apropiación de los contenidos teóricos básicos de la materia y el uso adecuado y pertinente de los recursos y herramientas de referencia en prácticas contextualizadas.

 **Instituto de
Tecnología e Ingeniería****Acreditación:**

Para acreditar la materia será requisito:

- 75% de asistencia a clases prácticas.
- Acceso al campus virtual por lo menos dos veces por semana.
- 100% de participación en actividades virtuales obligatorias.
- Aprobar los trabajos prácticos obligatorios. Criterios:
 - Se tomará como referencia los propósitos de la materia.
 - Se consideran aspectos teóricos y prácticos en diferentes instancias formativas.
 - Se valorará la participación, producción e interacción en el entorno virtual y en la presencialidad.