Universidad Nacional del Comahue
Facultad de Lenguas

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA: Taller la tecnología en la enseñanza de las lenguas

CARRERA/S: Profesorado de inglés

AÑO DE CURSADO: 4to

ORDENANZA/S PLAN DE ESTUDIOS: Ord 0430/09

AÑO LECTIVO: 2025

RÉGIMEN DE CURSADA: **ANUAL**

(Marcar con una X la opción correspondiente)

1º CUATRIMESTRE **x**

2º CUATRIMESTRE

CARGA HORARIA: 32

DEPARTAMENTO: Lingüística

ÁREA: Lingüística Aplicada

ORIENTACIÓN: Didáctica de las lenguas extranjeras

EQUIPO DE CÁTEDRA: María Jorgelina Plaza

1. Marco referencial y fundamentación

"El escenario educativo hoy que se presenta en forma dinámica y multifacética, nos obliga a repensar las prácticas educativas y adaptarlas a las necesidades del Siglo XXI. La riqueza de la modalidad presencial se potencia con la flexibilidad de la modalidad a distancia, donde los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje son verdaderos protagonistas.

En este contexto, sumado a la inclusión de la inteligencia artificial, qué enseñar y cómo hacerlo se presentan como los grandes interrogantes. Por ende, la formación docente es un imperativo y debe estar acompañada por propuestas que den paso a que el docente se piense en una nueva aula, con los estudiantes de hoy. Es importa en los entornos de aprendizaje que pueden ser usados como complementos de la modalidad presencial o como espacio de encuentro en la modalidad a distancia.

Avanzar más allá de esta visión implica aceptar definitivamente que las tecnologías no tienen en sí mismas capacidades intrínsecas de cambio que conduzcan a una mejora en las prácticas cotidianas de sus usuarios. La decisión acerca de cuáles son las TIC que incorporamos en las prácticas educativas, es por sobre todo una decisión pedagógica, que responde a una intencionalidad educativa determinada y da cuenta del contexto particular de trabajo.

En estos contextos de hibridez, entender qué lugar ocupa la mediación tecnológica es un una necesidad ineludible. Así, el taller de Tecnología en la enseñanza de las lenguas se presenta con nuevos desafíos, ya que no sólo se debe trabajar el hecho de enseñar con tecnologías, sino también los fundamentos y componentes de la modalidad semipresencial.

La Tecnología en la Enseñanza de las Lenguas es un Taller que forma parte del plan de estudios del Profesorado en inglés y se encuentra como asignatura de cuarto año de la carrera. Tiene como predecesoras, asignaturas como Lengua Inglesa II, Didáctica Especial y el Taller de Didáctica Especial. En función de esto, el estudiante que cursa este taller ya ha recorrido temáticas como el rol docente en los procesos de enseñanza, las estrategias didácticas que potencian el aprendizaje significativo y además, cómo la inclusión de la tecnología modifica o potencia lo anteriormente planteado. En base a esto, los ejes de trabajo que atraviesan esta propuesta son el docente como acompañante cognitivo en los procesos de enseñanza y de aprendizaje mediados por tecnología, el docente como diseñador, productor y curador de materiales didácticos mediados por tecnología, el docente como sujeto de su propio aprendizaje permanente en entornos tecnológicos y entornos virtuales, participante activo de comunidades de aprendizaje mediadas por tecnología, entendidas como "*grupos de profesionales, en este caso docentes, que se reúnen en forma estable para reflexionar y planificar estrategias en el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje*" (Martínez: 2012)[1].

[1] 1Martinez, C. (2012). Dispositivos de formación docente: bases, criterios y orientaciones. Clase N°3 del Seminario Formación de formadores. Maestría en procesos educativos mediados por tecnología. UNC.

2. Propósitos

- Identificar las competencias digitales que, como docentes, nos exige el siglo XXI.
- Analizar las potencialidades de la IA en la enseñanza de un idioma
- Potenciar capacidades para el diseño y desarrollo de propuestas educativas mediadas por tecnología para la enseñanza de la lengua.
- Analizar los componentes de los entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje
- Comprender la importancia del juego en el aula

3. Contenidos mínimos según plan de estudios

Educación, tecnología y sociedad, el rol y las posibilidades de la tecnología en la enseñanza de la lengua extranjera, recursos digitales, análisis y evaluación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), selección de recursos para la enseñanza. diseño de materiales mediados por tecnología, uso y aplicación de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la (auto) evaluación.

4. Contenidos analíticos

Unidad 1. Alfabetización digital para el siglo XXI
- Qué implica ser alfabetizado hoy
- Búsqueda de la información
- La Web semántica y el Chat GPT
-Criterios de validación de la información

Unidad 2. Enseñar y aprender en EVEA
- Qué es un EVEA
- Los entornos que pueden considerarse EVEA
-La comunicación en escenarios digitales
-Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje

Unidad 3. Materiales didácticos
- La mediación didáctica
- Materiales y recursos digitales
- gamificación

5. Propuesta metodológica

Para el desarrollo del taller, optamos por la Modalidad de presencialidad alternada, donde las clases presenciales se complementan con clases asincrónicas. La modalidad de cursado es bajo la metodología de Flipped Learning. Se trabaja la teoría en el aula virtual, a través de materiales didácticos diseñados para el taller. En los encuentros presenciales se realizarán actividades prácticas.
Las actividades serán grupales. Trabajaremos en forma colaborativa a través del aula virtual, Google Drive y WhatsApp.
Dentro de la cursada, se realizarán trabajos de producción grupal. Como trabajo de producción individual se usará el recurso diario (PEDCO) para realizar un análisis de reflexión metacognitiva del recorrido de la cursada.
Tanto las actividades grupales como individuales se realizarán en casa. Para ello tendrán las horas destinadas al cursado del taller como tiempo para realizar los trabajos.
Las horas de clase presencial se utilizarán para realizar la puesta en común de cada unidad y para iniciar la temática siguiente.

6. Criterios de evaluación y condiciones de acreditación

La evaluación es un proceso que forma parte de la enseñanza y el aprendizaje. Evaluamos para diagnosticar si se está realizando un verdadero aprendizaje, para indagar si los conocimientos han sido aprehendidos y si el proceso de enseñanza va por buen camino o es necesario mejorar su rumbo.

En este sentido, la evaluación debe ser formativa. Debe formar parte de un diálogo retroalimentativo entre el alumno y el docente, donde ambos aprenden: el alumno adquiriendo las enseñanzas de la cátedra y el docente mejorando sus estrategias de enseñanza.

El taller se aprueba por promoción, nota mínima 7 (siete) siendo los requisitos del mismo:

- Aprobar el 80% de las actividades propuestas grupales e individuales
- Tener un 80% de participación en espacios de discusión
- Aprobar un trabajo de producción personal

Para aprobar cada unidad, deberán realizar el trabajo integrador de esa unidad que se presentará en clase presencial, ante sus compañeros. La presentación de esos trabajos dará pie a un debate general como cierre de la unidad.

7. Distribución horaria

El taller se dicta los días miércoles de 10 a 12

Horarios de consulta presencial: lunes de 8 a 10

Horarios de consulta en línea a acordar con el estudiante

8. Cronograma tentativo

Unidades	fechas	modalidad	actividad
Unidad 1	12 de marzo	presencial	Presentación del taller - expectativas
	19 de marzo	presencial	Presentación de PLE – conformación de grupos - Multialfabetizaciones
	26 de marzo	asincrónico	Búsquedas de la información- IA generativa
	2 de abril	feriado	
	9 de abril	Presencial	Presentación de actividades de búsqueda
Unidad 2	16 de abril	asincrónica	Aprender y enseñar en EVEA Actividad EXPRESS por WhatsApp
	23 de abril	presencial	El bakstage de Moodle. Entramos a moodle como docentes
	30 de abril	asincronica	Trabajo en Moodle
	7 de mayo	presencial	Cierre de la unidad
Unidad 3	14 de mayo	asincrónico	Los juegos serios Gamificación
	21 de mayo	presencial	Creaton de ideas diseño de un juego Materiales didácticos
	28 de mayo	asincronico	La cocina de los materiales didácticos – teoría
	04 de junio	presencial	Creatón didácticos – Lluvia de ideas
	11 de junio	asincrónico	Video - podcasts
	18 de junio	presencial	Muestra preliminar del trabajo
	25 de junio	asincrónico	Muestra final

9. Bibliografía

Unidad 1

- Area, M. (2010): "Multialfabetización, ciudadanía y cultura digital. Redefinir la es- cuela del S. XXI". Novedades Educativas, 22 (231), marzo, 2010, pgs.4-7
- Área Moreira, Gutierrez Martin, A. Vidal Fernandez, F. (2012) Alfabetización digital y competencias informacionales. Fundación Telefónica. http://www.pearltrees.com/plazajorgelina/alfabetizacion-digital/id29759872/item321675641
- Area Moreira, Manuel. (2014). La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI. Revista Integra Educativa, 7(3), 21-33. Recuperado en 09 de marzo de 2025, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432014000300002&lng=es&tlng=es
- Guevara, A. (2023) La Revolución Educativa: cómo la Inteligencia Artificial está transformando la Educación Disruptiva https://ined21.com/inteligencia-artificial-y-educacion-disruptiva/
- Pérez Gómez, A. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Ediciones Morata.
- Suárez Urquijo, S. L., Flórez Álvarez, J. y Peláez, A. M. (2019). Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprendizaje. Revista Reflexiones y Saberes, (10), 33-41
- Trujillo, F. (2023) ¿Puede una Inteligencia Artificial dar mi clase? Una conversación con ChatGPT sobre IA y enseñanza de lenguas https://fernandotrujillo.es/puede-una-inteligencia-artificial-dar-mi-clase-una-conversacion-con-chatgpt-sobre-ia-y-ensenanza-de-lenguas/?fbclid=IwAR3KVCzYY9TP8VcoLIig23U5_NUfQ2uQNLYjamH5OzIk2bABnBZw0QhWmEw

Unidad 2

- Algieri, R. et al. (2008). Implementación de TIC en la enseñanza universitaria de la anatomía del hígado: aspectos neurobiológicos y psicopedagógicos. Recuperado en: www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/tic_medicina.pdf
- Burbules, C. y Callister, T. (2008) Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Buenos Aires. Granica. Capítulo 2 y 4
- Bustos, A. y Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacio de enseñanza y aprendizaje: Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa 15* (44). Recuperado en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009
- Iturrioz, G- (2023) Formatos didácticos para la enseñanza universitaria virtual: disciplina, método y aprendizaje- Aula Cavila Recuperado de: https://blogs.ead.unlp.edu.ar/boletinaulacavila/2023/08/28/formatos-didacticos-para-la-ensenanza-universitaria-virtual-disciplina-metodo-y-aprendizaje/

- Rodera Bermúdez, A. (2012). Profesores 2.0 en la Universidad del Siglo XXI (Tesis doctoral). Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado en: http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/83342/Tesis_Ana_Rodera.pdf?sequence=1

Unidad 3

- Área Moreira, M. (2003) Los medios de enseñanza: contextualización y tipología. http://www.uclm.es/PROFESORADO/RICARDO/Clasificaciones_medios/doc_ConcepMed.html Criscuolo, M (2021) Translectores: Leer es mucho más de lo que era. Revista Utopia. https://utopia.fundacionbyb.org/vivir/translectores
- Edirisingha, P., & Salmon, G. Pedagogical Models for er Education. http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3128555.pdf
- Gadot, R., & Levin, I. (2012). Digital Curation as learning activity. Proc. of EDULEARN12, 6038-6045. http://www.tau.ac.il/~ilia1/publications/curation.pdf
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. Revista Educativa Hekademos, (27), 71-79. Disponible en https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17
- Montserrat Pose, M. (2021) Experiencias transmedia en la escuela y en la universidad. Utopia https://utopia.fundacionbyb.org/vivir/transmedia-experiencias
- Odetti, V. (2018) Narrativas Transmedia. El Abrojo. https://www.pearltrees.com/plazajorgelina/flacso/id48411652/item406449153
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, 44.
- **Jorge**

Jorgelina Plaza
2025

Mgtr. Paola M. Scilipoti & Prof. M. Leticia TacconiDepartamento de LingüísticaFadeL - UNCo