



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

CARRERA/S: Profesorado de inglés

AÑO DE CURSADO: 2023

ORDENANZA/S PLAN DE ESTUDIOS: Ord 0430/09

AÑO LECTIVO: 2023

RÉGIMEN DE CURSADA:

CUATRIMESTRAL

(Marcar con una X la opción correspondiente)

1º CUATRIMESTRE **x**

2º CUATRIMESTRE

CARGA HORARIA: 32 horas

DEPARTAMENTO: Lingüística

ÁREA: Lingüística Aplicada

ORIENTACIÓN: Didáctica de las lenguas extranjeras

EQUIPO DE CÁTEDRA: María Jorgelina Plaza



1. Marco referencial y fundamentación

“Las tecnologías son posibilitadoras de encuentros y de permitirnos recorrer juntos partes del camino. Debemos enseñar a caminar con el otro, distinto a nosotros, ponernos en su lugar, aprender a apurar el paso y a detenernos.” (Litwin: 2006)¹.

En un escenario fuertemente atravesado por el desarrollo tecnológico, las amplias posibilidades de acceso a dispositivos y recursos redefinen las formas en que se desarrollan las prácticas educativas y las relaciones entre los diferentes actores. Luego de haber atravesado dos años en contexto de ASPO, donde la tecnología tomó protagonismo, se presenta ante el sistema educativo una modalidad de educación híbrida, donde la tecnología sigue teniendo un papel preponderante. Qué enseñar y cómo hacerlo adquieren nuevos significados a la luz de la mediación tecnológica deviniendo en relaciones complejas, multifacéticas, contextualizadas y dinámicas que movilizan a superar la concepción instrumental (Levis: 2007)² que suele regir la inclusión de las TIC en las propuestas educativas.

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 imperativo. 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 tercer año de la carrera. Tiene como correlativas a 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*

¹Litwin, E. (2006). *De caminos, puentes y atajos: el lugar de la tecnología en la enseñanza*. Memorias del Segundo Congreso Iberoamericano de EducRed. Buenos Aires: 30 de junio, 1 y 2 de julio de 2006.

²Levis, D. (2007). Enseñar y aprender con informática / Enseñar y aprender informática. Medios informáticos en la escuela Argentina. En Cabello R. y Levis D. Comp. (2007) Medios informáticos en la Educación. Ed. Prometeo.



reflexionar y planificar estrategias en el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje” (Martínez: 2012)³.

2. Propósitos

- Identificar las competencias digitales que, como docentes, nos exige el siglo XXI.
- Analizar los nuevos roles del docente y del estudiante en los entornos mediados por tecnología.
- Potenciar capacidades para el diseño y desarrollo de propuestas educativas mediadas por tecnología para la enseñanza de la lengua.
- Analizar los componentes de la educación a distancia.
- Comprender la importancia del trabajo en comunidades de práctica.

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. Competencias digitales para el siglo XXI

- Competencias digitales del docente
- Búsqueda Web, Google y Google Académico
- Búsqueda básica y avanzada
- La Web semántica y el Chat GPT
- Criterios de validación de la información

Unidad 2. La comunicación en escenarios digitales

- La comunicación en el Siglo XXI
- La era digital global y la comunicación
- La comunicación en escenarios digitales
- Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje

Unidad 3. Materiales didácticos

- La mediación didáctica
- Materiales y recursos digitales

³Martínez, 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.



- Recursos de la Web
- Materiales transmediales

Unidad 4. Gamificación

- ¿Qué es la gamificación?
- La importancia del juego en la enseñanza
- Estrategias del juego, ¿qué aportan en el aula?

5. Propuesta metodológica

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.

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, 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

7. Distribución horaria

El taller se dicta los días miércoles de 10 a 12

Horarios de consulta presencial: miércoles de 8 a 10

Horarios de consulta en línea a acordar con el estudiante



8. Cronograma tentativo

Unidades	fechas
Unidad 1-	15 de marzo al 5 de abril
Unidad 2	5 al 19 de abril
Unidad 3	26 de abril al 17 de mayo
Unidad 4	24 de mayo al 21 de junio
CIERRE Y PUESTA EN COMÚN	28 de junio

9. Bibliografía

Unidad 1

- Aviram, A., & Eshet-Alkalai, Y. (2006). Towards a theory of digital literacy: three scenarios for the next steps. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 9(1).
- Burin, D. Coccimiglio, Y. González, F. Bulla, J. (2016) Desarrollos recientes sobre Habilidades Digitales y Comprensión Lectora en Entornos Digitales. *Revista Scielo. Psicol. Conoc. Soc.* vol.6 no.1 Montevideo
- Guevara, A. (2023) La Revolución Educativa: cómo la Inteligencia Artificial está transformando la Educación Disruptiva <https://ined21.com/inteligencia-artificial-y-educacion-disruptiva/>
- 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_NUfQ2uONLYjamH5OzIk2bABnBZw0QhWmEw

Unidad 2

- Burbules, C. y Callister, T. (2008) Riesgos y promesas de las nuevas



tecnologías de la información. Buenos Aires. Granica. Capítulo 2 y 4

- Fernández, P. (2014). Consumos culturales en América Latina y la emergencia del prosumidor: un recorrido conceptual desde la Sociedad de la Información. <http://dugi-doc.udg.edu:8080/handle/10256/9319>
- Islas Carmona, O. (2008). El prosumidor: actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. Palabra Clave 11 (1), 29-39.
- Spiegel, A. (2013). Ni tan genios. Ni tan idiotas. Tecnologías: qué enseñar a las nuevas generaciones (que no sepan). Rosario: Homosapiens.

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 e 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>
- 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>

Unidad 4

- 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>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, 44.
- Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el



Universidad Nacional del Comahue
Facultad de Lenguas



aula. EDUTEC. Revista electrónica de tecnología educativa, (63), 29-41.
Disponible en <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>

Jorgelina Plaza
2023

Paola M. Scilipoti
Dirección de Departamento de Lingüística

M. Leticia Tacconi
Dirección de Departamento de Lingüística

Esp. PAOLA FORMICA
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE LENGUAS
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE