



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno
"1983/2023 -40 AÑOS DE DEMOCRACIA"

Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

Disposición

Número: UNM-DHYCS 29/23

Ciudad de MORENO
Viernes 29 de diciembre de 2023

Referencia:

INFORMÁTICA ORIENTADA AL USO DE INTERNET (3323)

VISTO el Expediente N° UNM: 00000801/2015 del Registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO, y CONSIDERANDO:

Que el REGLAMENTO GENERAL ACADÉMICO, aprobado por Resolución UNM-R N° 37/10 y sus modificatorias, el que fuera ratificado por el Acta de la Sesión Ordinaria N° 01/13 del CONSEJO SUPERIOR de fecha 25 de Junio de 2013, establece el procedimiento para la aprobación de las obligaciones curriculares que integran los Planes de Estudios de las carreras que dicta esta UNIVERSIDAD NACIONAL.

Que por Disposición UNM-DHYCS N° 02/16, se aprobó el Programa de la asignatura: INFORMÁTICA ORIENTADA AL USO DE INTERNET (3323) del ÁREA: DIDÁCTICO-CURRICULAR correspondiente a la carrera LICENCIATURA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA del DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES, de esta UNIVERSIDAD, con vigencia a partir del 1er. Cuatrimestre del ciclo lectivo 2016.

Que conforme lo dispuesto en el citado REGLAMENTO GENERAL se ha evaluado una nueva propuesta de Programa de la asignatura antes referida y en sustitución del vigente, aconsejando su aprobación con vigencia a partir del 1er. Cuatrimestre del ciclo lectivo 2023, a tenor de la necesidad de introducir cambios de interés académico y en armonía con el resto de las obligaciones curriculares.

Que la SECRETARÍA ACADÉMICA de la UNIVERSIDAD ha emitido opinión favorable, de conformidad con lo previsto en el artículo 3° de la Parte I del citado REGLAMENTO GENERAL, por cuanto dicho Programa se ajusta a las definiciones enunciadas en el artículo 4° de la Parte I del REGLAMENTO en cuestión, así como también, respecto de las demás disposiciones reglamentarias previstas en el mismo.

Que la SECRETARÍA LEGAL Y TÉCNICA ha tomado la intervención de su competencia.

Que el CONSEJO del DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES, en la Sesión Ordinaria N°60/23 de fecha 14 de diciembre de 2023, trató y aprobó la decisión

propiciada, en virtud de las atribuciones conferidas por el artículo 51, inciso f) del ESTATUTO de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO, aprobado por la Resolución ME N° 1.533/13, publicada en el Boletín Oficial N° 32.691 del 31 de julio de 2013.

Por ello,

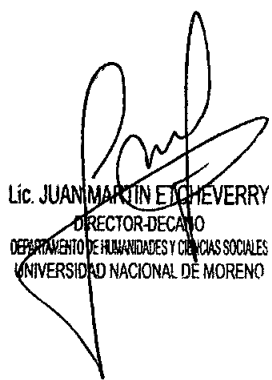
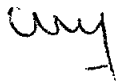
EL CONSEJO del DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
DISPONE:

ARTÍCULO 1°.- Dejar sin efecto a partir del 1er. Cuatrimestre del Ciclo Lectivo 2023, la Disposición UNM-DHYCS N° 02/16.

ARTÍCULO 2°.- Aprobar el programa de la asignatura: INFORMÁTICA ORIENTADA AL USO DE INTERNET (3323) del ÁREA: DIDÁCTICO-CURRICULAR, correspondiente a la carreras de LICENCIATURA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA del DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES, de esta UNIVERSIDAD, con vigencia a partir del 1er. Cuatrimestre de 2023 que como Anexo I forma parte integrante de la presente Disposición.

ARTÍCULO 3°.- Regístrese, comuníquese, dese a la SECRETARÍA ACADÉMICA a sus efectos y archívese.-

Disposición UNM-DHyCS N° 29/23



Lic. JUAN MARTÍN ECHEVERRY
DIRECTOR-DECAÑO
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno
"1983/2023 -40 AÑOS DE DEMOCRACIA"

Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

Disposición

Número: UNM-DHYCS 29/23

Referencia: Anexo

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA DE ASIGNATURA: INFORMÁTICA ORIENTADA AL USO DE INTERNET (3323)

Carreras: Licenciatura en Educación Secundaria (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-R N° 21/10 y su modificatoria UNM-R N° 392/11 y UNM-R N° 487/13)¹

Área: Didáctico-Curricular

Trayecto curricular: Ciclo de Licenciatura

Período: 3° cuatrimestre – Año 2

Modalidades: Presencial o Virtual Con Encuentros Presenciales

Carga horaria: 80 (ochenta) horas totales con un máximo de 60 (sesenta) horas virtuales

Vigencia: A partir del 1° cuatrimestre 2023

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: de regularidad

Elaboración del programa: Verónica TOMAS

Responsable de la asignatura: Verónica TOMAS

FUNDAMENTACIÓN

Las tecnologías están cada vez más presentes en las aulas de los diferentes niveles del sistema educativo. Las políticas públicas nacionales y regionales que promueven ambientes de alta dotación tecnológica, el crecimiento de los recursos digitales disponibles para los y las docentes, el diseño de dispositivos de formación en temas de informática y educación; entre otras líneas de consolidación política, iluminan horizontes de posibilidad y representan una oportunidad para abordar tanto teórica como metodológicamente proyectos educativos y prácticas de enseñanza renovadas e innovadoras vinculadas con la informática y la educación.

La formación inicial docente se encuentra interpelada hacia la consideración de estos nuevos escenarios por un lado, como a la necesidad de inclusión de competencias digitales para garantizar los nuevos requerimientos para la alfabetización en sus múltiples dimensiones.

El planteo de la materia es ofrecer un marco de indagación de escenarios que permitan favorecer la comprensión y entendimiento sobre las formas de vida y de conocer que se experimentan en una sociedad atravesada por la tecnología. Entender cuáles son los desafíos que atraviesan a la enseñanza hoy y la necesidad de comprender los escenarios culturales que

¹Reconocimiento oficial y validez nacional otorgado por R.M.N° 1334/2012.

impactan en los sujetos.

OBJETIVOS GENERALES

- Conocer las herramientas básicas que permitan un uso cotidiano y apropiado de tecnologías informáticas. Esto incluye equipamiento y aplicaciones relacionadas, particularmente con Internet.
- Incorporar conceptos referidos a la navegación en Internet.
- Introducir conceptos como: aprendizaje abierto, inteligencias colectivas, sabidurías digitales, conectivismo, construcción de conocimiento en el ámbito de redes sociales

CONTENIDOS MÍNIMOS

Introducción. Sistemas operativos Windows y Linux Introducción aplicaciones de ofimática Navegadores. Explorer. Mozilla. Google. Google Chrome. Servicios de Internet: correo electrónico – Web Aplicaciones en Internet para compartir contenidos. Aplicaciones para streaming de video.

PROGRAMA

Unidad I: Escenarios y tendencias

Escenarios actuales en relación con la tecnología en la vida cotidiana. Comportamientos, costumbres, tendencias y consumos culturales en relación con la tecnología.

Bibliografía

- Baricco, A. (2019). The game. Anagrama.
- Serres, M. (2012). Pulgarcita. Fondo de Cultura Económica.
- Lugo, M. T., Ithurburu, V., Sonsino, A., & Loiacono, F. (2020). Políticas digitales en educación en tiempos de Pandemia: desigualdades y oportunidades para América Latina. EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (73), 23-36. <https://doi.org/10.21556/edutech.2020.73.1719>
- Guàrdia, L., Maina, M., & Fernández, M. (2020). El ePortfolio en el contexto educativo. SMART PAPERS EDUL@B, (4), 1-15.

Recursos audiovisuales

Entrevista a David Buckingham, 2018. OEI <https://panorama.oei.org.ar/quien-sabe-mas-sobre-uno-google-o-nuestra-madre-entrevista-a-david-buckingham/?print=print>
Jenkins, H. Henry Jenkins. Hemisferio Sur Documentales
<https://www.youtube.com/watch?v=o18eEVjgrWQ>



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno
"1983/2023 -40 AÑOS DE DEMOCRACIA"

Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

Disposición

Unidad 2: Derivaciones e implicancias

Impactos en los escenarios de la vida cotidiana. Implicancias para la educación y transformación de las sociedades. Indagación en laboratorios de experimentación y creación.

Bibliografía

- Sadin, E. (2017). La humanidad aumentada. Caja Negra Editora.

Recursos audiovisuales

Bilinkis, Santiago. El impacto de la IA y ChatGPT en la educación
<https://www.youtube.com/live/9fCUtDnIDWE?feature=share>

Unidad 3: Escuela e innovación tecnológica

Las escuelas, sus proyectos como escenarios para la innovación. Ideas y propuestas de experimentación que pueden ser trabajadas en el ámbito de la escuela.

Bibliografía

- Area Moreira, M. (2009). Manual de tecnología educativa. Universidad de la Laguna.
- Grupo de trabajo de Inteligencia Artificial Generativa de la UNAM. (2023). Recomendaciones para el uso de Inteligencia Artificial Generativa en la docencia. Ciudad de México: UNAM. Recuperado de <https://cuaieed.unam.mx/descargas/recomendaciones-uso-iagen-docencia-unam-2023.pdf>

Recursos audiovisuales

Proyecto Humanía. Chicosnet. <https://www.chicos.net/humania/>

METODOLOGÍA DE TRABAJO

La propuesta de la materia se ofrecerá a través de un encuentro presencial mensual y el resto con encuentros virtuales sincrónicos, que se brindan y graban mediante la plataforma BBB, de manera que quedan como recurso a disposición en el aula virtual. Además, la propuesta virtual ofrece material y actividades que están montados en el aula virtual de la materia.

Las actividades comprenden, por un lado, trabajos de comprensión e interpretación de los escenarios y las tendencias actuales para el análisis de proyectos y de contenidos curriculares en relación con la informática y la educación que recuperen los debates políticos y disciplinares del campo. La propuesta prevé un trabajo ubicuo y permanente en el aula

virtual. Las propuestas y los diálogos iniciados en las clases presenciales o virtuales se continúan con las propuestas de participación y producción que quedan abiertas en el aula virtual. Para esto se utilizan foros de debate, foros de análisis, propuestas de trabajo en murales y pizarras. Esto se suma a otra instancia de evaluación y aprendizaje que es la construcción y desarrollo por parte de cada estudiante de un e-portfolio. Elaboración de un portafolio de aprendizajes realizados en el curso utilizando la herramienta *Google sites*. Cada quince días los estudiantes tienen que ir haciendo nuevas inserciones en el e-portfolio de acuerdo a las indicaciones y actividades propuestas por la docente. Contar con un e-portfolio es habilitar un lugar de puesta en práctica de competencias y habilidades digitales que irán creciendo en complejidad de acuerdo a las actividades que los y las docentes propongan y a las producciones y reflexiones que puedan ir generando las y los estudiantes.

De este modo, la propuesta reconoce:

- nuevas estrategias para combinar con la propuesta de enseñanza que lleva adelante el/la docente;
- otros medios e instrumentos para evaluar;
- un entorno/ espacio ampliado o amplificado, donde los dispositivos, la distribución de la información y materiales se realiza en distintos medios y soportes; y
- la autonomía de los estudiantes en cuanto a la organización de sus materiales abriendo un recorrido no lineal.

Generalmente, las clases presenciales tienen por fin dar lugar a propuestas de presentación grupal de trabajos de los estudiantes donde ponen en juego en esa presentación herramientas virtuales.

Las propuestas de los virtuales sincrónicos tienen el propósito de presentar los temas, generar intercambios y debates. Se utilizan presentaciones y también propuestas de participación interactivas y pizarras digitales. La idea es que la pizarra de trabajo y expresión de ideas sea colectiva. Las herramientas mencionadas permiten mostrar en tiempo real los comentarios y participaciones de los estudiantes.

Evaluación

Evaluación y aprobación de la cursada

Se trata de una evaluación de tipo continua y formativa que tendrá como indicadores de aprobación:

- Participación en las actividades propuestas en el aula virtual.
- Armado y actualización del e-portfolio de recorrido personal.
- Registro y presentación de actividades en el e-portfolio.
- El 75% del cumplimiento de las actividades propuestas en el aula virtual.
- El 75% de asistencia instancias presenciales.





República Argentina – Universidad Nacional de Moreno
"1983/2023 -40 AÑOS DE DEMOCRACIA"

Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

Disposición

Evaluación y aprobación de la materia

No se admite aprobación por promoción directa. El examen final se aprobará con una calificación de 4 (cuatro) puntos. La evaluación final de la materia se realizará de manera asincrónica a través del aula virtual. Para esto en cada instancia de evaluación final se creará un aula virtual de examen donde la docente pondrá la consigna de una actividad de producción digital y escrita y también creará un foro de consultas que estará moderado por ella para acompañar la tarea de evaluación final asincrónica. Los estudiantes contarán con cuatro días para desarrollar una producción cuya consigna estará disponible en el aula virtual de evaluación. La docente luego de ese período corrige los trabajos finales. Los estudiantes que aprobaron se presentan en la mesa en el segundo llamado (en el primer llamado están trabajando en la propuesta asincrónica de evaluación) y en ese llamado se realiza un breve coloquio/ cierre y se firman las actas.