



BUENOS AIRES, 5 de septiembre de 2022

VISTO

El EXPD-UNIFE:433/2022 del Registro de esta UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL y;

CONSIDERANDO:

Que mediante Resolución R. N°623/2022, se creó la Comisión Académica para la elaboración y diseño de una propuesta de una carrera de Licenciatura en Educación y Cultura Digital como Ciclo de Complementación Curricular, modalidad a distancia.

Que, mediante nota de fecha de 6 de julio de 2022, dicha Comisión Académica presentó una propuesta de plan de estudios para la Licenciatura en Educación y Cultura Digital.

Que, la SECRETARÍA ACADÉMICA prestó conformidad, elevando la propuesta al CONSEJO del DEPARTAMENTO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

Que por disposición C.D. CyT N°50/2022 se eleva al CONSEJO SUPERIOR la propuesta para la creación de la Carrera Licenciatura en Educación y Cultura Digital, como Ciclo de Complementación Curricular – Modalidad a distancia.

Que, la presente medida se adopta en ejercicio de las atribuciones conferidas por el artículo 18, inciso f) del Estatuto de la UNIVERSIDAD.



Que el CUERPO trató y aprobó el tema en su sesión ordinaria del día 25 de agosto de 2022.

Por ello,

**EL CONSEJO SUPERIOR
DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
RESUELVE:**

ARTÍCULO 1º.- Créase la Licenciatura en Educación y Cultura Digital, Ciclo de Complementación Curricular – Modalidad a distancia, cuyo plan de estudios se incorpora como Anexo a la presente medida.

ARTÍCULO 2º.- Regístrese por la SECRETARÍA GENERAL. Comuníquese a las áreas competentes. Notifíquese a los/as interesados/as. Oportunamente, archívese.

RESOLUCIÓN C.S. N°0141/2022



**UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL**

"Las Malvinas son argentinas"

ANEXO – RESOLUCIÓN C.S. N°0141/2022

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN Y CULTURA DIGITAL

Formación de Grado

Ciclo de Complementación Curricular

-Modalidad a distancia-

I. IDENTIFICACIÓN DE LA CARRERA

a) Nombre de la carrera:

Licenciatura en Educación y Cultura Digital - Ciclo de Complementación Curricular

b) Fundamentación:

El presente Ciclo de Complementación Curricular propone un abordaje de las relaciones, articulaciones y tensiones que existen entre las escuelas, la enseñanza y la cultura digital contemporánea. Parte de la descripción, el análisis y la reflexión acerca de diferentes medios digitales en tanto objeto de estudio, habilitando así un enfoque que contempla y a la vez trasciende su concepción como recursos para la enseñanza.

Distintas perspectivas de estudio arqueológico y genealógico sobre los medios técnicos (McLuhan, 1996; Kittler, 2018, Gitelman, 2008) entienden que toda tecnología reorganiza la vida sensible y las maneras de percibir y experimentar el tiempo y el espacio, modificando así los modos de ser y hacer de los sujetos en el mundo. Es por esto que, desde este posicionamiento teórico, estudiar la materialidad de una tecnología, su arquitectura y sus protocolos de uso, permite comprender las transformaciones en las prácticas individuales y colectivas que produce el desarrollo de un nuevo medio.

Es desde este enfoque que, en el marco de esta formación, proponemos abordar el estudio de la cultura digital en relación con la educación (Dussel, 2011; Dussel y Trujillo, 2018). Porque la ininterrumpida y cada vez más acelerada digitalización de un conjunto cada vez más extenso de prácticas y experiencias, produce cambios en los modos de relacionarse: con uno mismo, con los otros, con las cosas (Sadin, 2017; Berardi, 2017; Turkle, 2019). En este sentido, lo digital como adjetivador de la cultura da cuenta entonces de una serie de transformaciones sociales, políticas, económicas y culturales, de la misma manera en que la imprenta de Gutenberg operó sobre los modos de escribir y de leer, sobre la circulación de los saberes, sobre la organización de la forma escolar y sobre los formas de enseñar y aprender. De esta manera, considerar la tecnificación de la socialidad, el capitalismo de plataformas, la gubernamentalidad algorítmica y la economía de la atención en el marco de la digitalización de la cultura (Van Dijck, 2016; Rodríguez, 2019; Srnicek, 2018; Crary, 2015; Touza, 2020) deviene imprescindible para pensar los modos de incorporación de medios digitales en las formas contemporáneas de hacer escuela y en las actuales prácticas de enseñanza.

Tal como afirma Inés Dussel (2012) a partir del trabajo de Lev Manovich (2006), los “nuevos medios” funcionan sobre soportes digitales que permiten reducir distintos tipos de información analógica (textual, sonora y visual) al lenguaje binario y se caracterizan por su programabilidad. En este sentido, tanto las computadoras y los teléfonos móviles como el amplio espectro que va desde las redes sociales a las plataformas de streaming y los videojuegos son entendidos como *medios digitales*. No hablamos entonces de “tecnologías digitales” ni de “tecnologías de la información y la comunicación” -o “TICs”, como suelen ser

nombradas-, pues es nuestra expresa intención visibilizar, siguiendo nuevamente la lectura que Dussel hace de la investigación de Lisa Gitelman (2008), que “las tecnologías no circulan solas, sino que lo hacen dentro de medios que conllevan protocolos de uso, con sus códigos, expectativas y definiciones sobre los productores y usuarios” (2012:188).

En este sentido, en cada uno de los espacios curriculares que integran esta Licenciatura, evitamos pensar los medios digitales como meros “recursos” con potencial pedagógico, tecnologías útiles para atraer la atención o motivar el aprendizaje, herramientas siempre disponibles para simplificar ciertas tareas. Pues, como es posible concluir a partir de lo anterior, estos medios están atravesados por dimensiones políticas, económicas, sociales, históricas y, a medida que docentes y estudiantes las incorporan en sus prácticas cotidianas para enseñar, estudiar, informarse o comunicarse, van modificando sus modos de concebir y habitar el mundo. Personas y tecnologías tenemos una relación dialógica, de negociación permanente, que nos va configurando, junto al mundo que habitamos.

Acorde con esta perspectiva, además de ofrecer herramientas conceptuales y metodológicas para diseñar y desarrollar propuestas pedagógicas con medios digitales, la formación reconoce a la escuela como un espacio indispensable para tematizar y problematizar las actuales transformaciones producto de la digitalización de la cultura. De esta manera, se trata de una propuesta que permite identificar continuidades, rupturas e innovaciones respecto de configuraciones mediáticas y escolares anteriores y, al mismo tiempo, trabajar, a partir de la experiencia, sobre las posibilidades y límites de los medios digitales como eje o parte de diferentes propuestas pedagógicas.

II. OBJETIVOS

- Brindar herramientas conceptuales y metodológicas para comprender los desafíos de la relación entre la cultura digital y la escuela en los diferentes niveles del sistema educativo.
- Brindar herramientas conceptuales y metodológicas para comprender los medios digitales desde sus arquitecturas y protocolos de uso en relación con las prácticas educativas.
- Aportar herramientas conceptuales y metodológicas para analizar, diseñar, desarrollar y evaluar propuestas de enseñanza que incorporen los medios digitales para su desarrollo.

III. CARACTERÍSTICAS DE LA CARRERA

a) Nivel académico de la carrera: Grado (Ciclo de Complementación Curricular).

b) Especificación de la modalidad: Distancia (Ver anexo).

c) Localización de la propuesta: Sede Metropolitana y las diferentes Unidades de Apoyo que están definidas en el SIED.

d) Duración de la carrera: 2 años y medio (5 cuatrimestres).

e) Asignación horaria total de la carrera (en horas reloj): 1040 horas reloj.

f) Nombre del Título a otorgar: Licenciado/a en Educación y Cultura Digital

g) Perfil del Graduado/a: El/la Licenciado/a en Educación y Cultura Digital:

- Comprende el contexto sociotécnico contemporáneo y los desafíos que implica la relación entre cultura digital y educación en los diferentes niveles del sistema educativo.

- Posee herramientas conceptuales y metodológicas respecto de la cultura digital en general y de diferentes medios digitales en particular: imágenes digitales fijas y audiovisuales, redes sociales, plataformas educativas, videojuegos, entre otros.

- Planifica, desarrolla y evalúa propuestas de enseñanza con medios digitales: secuencias didácticas, materiales educativos, entre otros.

- Diseña y coordina proyectos educativos de incorporación de tecnologías digitales en instituciones educativas.

- Participa en proyectos de investigación sobre educación y cultura digital.

- Integra distintos equipos técnicos ministeriales y asesora a distintos actores de instituciones educativas (directivos, docentes, entre otros) respecto de la incorporación de medios digitales en los procesos educativos.

h) Alcances del título: El título de Licenciado/a en Educación y Cultura Digital habilita a:

- Integrar equipos que desarrollen propuestas de enseñanza presenciales, sincrónicas y asincrónicas con medios digitales.

- Producir materiales educativos multimediales con medios digitales.

- Diseñar y coordinar proyectos educativos de incorporación de tecnologías digitales en instituciones educativas.

- Integrar distintos equipos técnicos ministeriales y asesorar a diferentes actores de instituciones educativas sobre las posibilidades y desafíos que implica la incorporación de medios digitales en la enseñanza y sobre los diferentes modos de llevarla adelante.

- Integrar equipos de investigación que generen conocimiento sobre educación y cultura digital.

i) Condiciones de ingreso:

La Licenciatura en Educación y Cultura Digital está destinada a docentes de los distintos niveles educativos (Inicial, Primaria, Secundaria, Superior), Licenciados/as en Educación y

profesionales que trabajan en el ámbito educativo (Psicopedagogos, Bibliotecarios, Referentes TIC, Lic. en Comunicación, entre otros).

Para ingresar al ciclo de Licenciatura en Educación y Cultura Digital las y los interesados deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Presentar título de carreras de al menos tres años de duración y cargas horarias de 1600 horas como mínimo, de instituciones universitarias o no universitarias de gestión estatal o privada (con reconocimiento oficial).
- En caso de ser profesionales no docentes o que sus carreras no estén vinculadas a la educación pero trabajan en ámbitos educativos se requerirá presentar constancia que acredite la pertenencia laboral a una institución educativa.

Eventualmente se podrá requerir una entrevista individual para evaluar algún caso en particular.

IV. DISEÑO Y ORGANIZACIÓN CURRICULAR

a) Organización de los espacios académicos (estructura curricular)

La estructura curricular de Licenciatura en Educación y cultura digital está organizada en cuatro espacios formativos: 1. Formación Especializada y Formación Especializada en Investigación, 2. Formación General, 3. Formación Pedagógica, y 4. Trabajo Final de Integración.

1. FORMACIÓN ESPECIALIZADA Y FORMACIÓN ESPECIALIZADA EN INVESTIGACIÓN

La **Formación Especializada** atiende a los problemas de la formación en el área específica. Las materias que integran la Formación Especializada son:

- 1.1. Alfabetización de las infancias y juventudes en la cultura digital
- 1.2. Escuelas y medios digitales
- 1.3. Plataformas educativas
- 1.4. Lenguaje y producción audiovisual en la enseñanza
- 1.5. Redes sociales y escuela
- 1.6. Cultura visual, medios digitales y escuela
- 1.7. Videojuegos en la enseñanza
- 1.8. Nuevos dilemas en torno a las tecnologías digitales y la educación

1.A. Formación Especializada en Investigación

Los siguientes espacios se dictan en los dos primeros años de la formación a través del trabajo en talleres y se complementan con el Taller de Trabajo Final de Integración:

- 1.A.1. Taller de investigación I
- 1.A.2. Taller de investigación II
- 1.A.3. Taller de investigación III

2. FORMACIÓN GENERAL

Los seminarios de Formación General apuntan a que las/los estudiantes: estén en condiciones de abordar problemáticas contemporáneas, particularmente aquellas que escapen a un marco estrictamente disciplinar, a partir de los grandes conceptos acuñados por las humanidades, la ciencia moderna y sus diversas tradiciones; puedan familiarizarse con aspectos de la historia reciente y las principales discusiones (conceptuales y metodológicas) de las humanidades y las ciencias sociales, no sólo en clave nacional, sino también latinoamericana y en el contexto de un mundo globalizado; sean capaces de articular la reflexión específica de su campo disciplinar con un enfoque que entiende la generalidad a la vez como una tensión respecto de cada disciplina particular y como el origen histórico de tradición intelectual y científica de Occidente; revisen y acrecienten sus conocimientos en relación al manejo crítico de la bibliografía (fundamentalmente de textos fuentes/clásicos). El espacio de Formación General, común a diferentes carreras y áreas, busca propiciar el intercambio y el trabajo colaborativo entre estudiantes de diferentes carreras, contribuyendo de este modo a crear ámbitos de interacción con una dinámica distinta de la tradicional, donde se encuentran sólo estudiantes de una disciplina o área. Los cursos serán optativos; las/os estudiantes deben cursar 3 (tres) seminarios no correlativos (equivalentes a 144 horas), que podrán elegir dentro de una oferta variable. Se garantizará la oferta de un número razonable de cursos en cada cuatrimestre.

Los espacios de la Formación General se identifican como:

- 2.1. Seminario Formación General I
- 2.2. Seminario Formación General II
- 2.3. Seminario Formación General III

3. FORMACIÓN PEDAGÓGICA

La Formación Pedagógica atiende problemas que se vinculan con la enseñanza de diversas áreas, enfocados desde una perspectiva educativa. Se vincula directamente con los módulos que se desarrollan en el contexto de la formación especializada, es decir, sirve de fundamentación más general, a la vez que la última muestra problemas concretos de las prácticas de enseñanza, en el contexto de la institución y el sistema educativo. La Formación Pedagógica abarca 96 horas; y se ofrecerá con modalidad a distancia a través de dos espacios:

- 3.1. Currículum y evaluación
- 3.2. Sistemas, instituciones, aulas

4. TRABAJO FINAL DE INTEGRACIÓN

4.1. Taller de Trabajo Final de Integración

El taller recupera el trayecto formativo de la Formación Especializada y Formación Especializada en Investigación en lo que respecta al diseño e implementación de propuestas de investigación mediante la problematización, reflexión y análisis crítico. Recupera el trayecto formativo efectuado durante toda la carrera en la focalización del aprendizaje situado de los principios teóricos y metodológicos de la investigación pertinente al área. Supone el asesoramiento constante de los estudiantes docentes para que culminen sus trabajos finales, mediante una modalidad colaborativa con los directores a cargo de cada alumno/a. El taller consta de 48 horas.

4.2. Trabajo Final de Integración

El Trabajo Final de Integración (TFI) constituye el requisito final de graduación de la carrera y será de elaboración individual. Las condiciones y pautas para su elaboración y defensa serán establecidas en el reglamento específico que establezca la carrera. Para la realización del TFI se asignará 96 horas de trabajo autónomo, con la posibilidad de cumplimiento a través de encuentros presenciales o vía remota optativos.



b) Asignación horaria semanal y total (en horas reloj) de cada espacio académico, régimen de cursado y modalidad de dictado

Campo formativo	Instancia Curricular	Asignación horaria		Régimen de cursado	Modalidad de dictado
		Semanal	Total		
1. Formación Especializada	1.1. Alfabetización de las Infancias y Juventudes en la cultura digital	4	64	cuatrimestral	distancia
	1.2. Escuelas y medios digitales	4	64	cuatrimestral	distancia
	1.3. Plataformas educativas	4	64	cuatrimestral	distancia
	1.4. Lenguaje y producción audiovisual en la enseñanza	4	64	cuatrimestral	distancia
	1.5. Redes sociales y escuela	4	64	cuatrimestral	distancia
	1.6. Cultura visual, medios digitales y escuela	4	64	cuatrimestral	distancia
	1.7. Videojuegos en la enseñanza	4	64	cuatrimestral	distancia
	1.8. Nuevos dilemas en torno a las tecnologías digitales y la educación	4	64	cuatrimestral	distancia
1.A. Formación Especializada en Investigación	1.A.1. Taller de investigación I	3	48	cuatrimestral	distancia
	1.A.2. Taller de investigación II	3	48	cuatrimestral	distancia
	1.A.3. Taller de investigación III	3	48	cuatrimestral	distancia
2. Formación General	2.1. Seminario Formación General I	3	48	cuatrimestral	distancia
	2.2. Seminario Formación General II	3	48	cuatrimestral	distancia
	2.3. Seminario Formación General III	3	48	cuatrimestral	distancia
3. Formación Pedagógica	3.1. Curriculum y Evaluación	3	48	cuatrimestral	distancia
	3.2. Sistemas, Instituciones, Aulas	3	48	cuatrimestral	distancia
4. Trabajo Final de Integración	4.1. Taller de Trabajo Final de Integración	3	48	cuatrimestral	distancia
	4.2 Trabajo Final de Integración		96		distancia
Carga horaria total			1040		

c) Régimen de cursado

Año 1 / Cuatrimestre 1		Año 1 / Cuatrimestre 2	
1.1. Alfabetización de las Infancias y Juventudes en la cultura digital	64	1.3. Plataformas educativas	64
1.2. Escuelas y medios digitales	64	1.4. Lenguaje y producción audiovisual en la enseñanza	64
2.1. Seminario de Formación General I	48	1.A.1. Taller de investigación I	48
3.1. Curriculum y evaluación	48	2.2. Seminario de Formación General II	48
Año 2 / Cuatrimestre 1		Año 2 / Cuatrimestre 2	
1.5. Redes sociales y escuela	64	1.7. Videojuegos en la enseñanza	64
1.6. Cultura visual, medios digitales y escuela	64	1.8. Nuevos dilemas en torno a las tecnologías digitales y la educación	64
1.A.2. Taller de investigación II	48	1.A.3. Taller de investigación III	48
3.2. Sistemas, instituciones, aulas	48	2.3. Seminario de formación general III	48
Año 3 / Cuatrimestre 1			
4.1. Taller de Trabajo Final de Integración	48		
4.2. Trabajo Final de Integración	96		

d) Contenidos mínimos

1. FORMACIÓN ESPECIALIZADA

1.1. Alfabetización de las infancias y juventudes en la cultura digital

Esta materia propone abordar las transformaciones socioculturales ocurridas a partir de la expansión de la cultura digital, así como los desafíos que enfrenta el sistema educativo. Pensar en una educación digital y, especialmente, el campo de la tecnología educativa implica desanudar supuestos históricos ligados a la capacidad de las tecnologías de transformar la educación por su sola presencia y evidenciar que las mismas se encuentran atravesadas por relaciones económicas, políticas, sociales y de poder que estructuran el mundo contemporáneo. Pero también implica un replanteo sobre aquellos saberes que es necesario construir en términos de lo que significa actualmente la alfabetización como vía para desarrollar la capacidad de agencia de las y los estudiantes. Asimismo, esta materia busca entender las prácticas y los modos de habitar la cultura digital de las infancias y juventudes actuales, para así poder establecer puentes intergeneracionales que permitan

construir conocimientos de manera significativa y enriquecer sus entornos personales de aprendizaje.

Contenidos:

- Historia y actualidad de la tecnología educativa. El campo de la tecnología educativa, estado del arte en la investigación, controversias.
- Cultura digital: De la cultura letrada y escritural a la cultura digital. Transformaciones de las prácticas culturales de los sujetos. La evolución de internet: de la web 1.0 a la 3.0.
- La alfabetización en la cultura digital como concepto que fue adquiriendo diversos sentidos a lo largo de los años. Saberes y habilidades que es necesario enseñar para que los estudiantes puedan participar del mundo que habitan de un modo crítico, creativo y responsable.
- Ciudadanía digital: implicancias, responsabilidades, derechos, el rol de las redes sociales en la participación ciudadana. Ciudadanos reemplazados por algoritmos. Infancias y adolescencias en las redes sociales.

1.2. Escuelas y medios digitales

Esta materia analiza la escuela como construcción histórica y entorno sociotécnico en nuestro tiempo contemporáneo. Propone abordar la dimensión material de la escuela y el lugar de los medios digitales en relación con los vínculos y los saberes que permiten promover. Busca problematizar las concepciones sobre los medios digitales como objetos neutrales de comunicación y como redes transparentes de diseminación de información.

Enmarcada en los estudios sobre la cultura digital, propone focalizar sobre la materialidad de los medios digitales para pensar las transformaciones sociales y culturales contemporáneas. De este modo, pensar a la cibernética como forma de gobierno, a la gubernamentalidad algorítmica, al capitalismo de plataformas y a la economía de la atención permiten revisar las transformaciones en los modos de percibir, de hacer, de saber y de relacionarnos (cambios en las maneras de experimentar el tiempo y espacio, en las formas de experimentar las relaciones con las cosas, con uno mismo y con los otros).

Finalmente, pone énfasis en la relación de la escuela con la cultura digital deteniéndose en algunos nudos pedagógicos, por ejemplo, las tensiones entre el "para todos" y el "a cada uno" de la escuela, los conflictos entre la atención y la distracción, las tensiones entre la enseñanza curricular y la motivación o interés de los alumnos, entre otros.

Contenidos:

- Escuela como construcción histórica, entorno sociotécnico y experiencia de transmisión de la cultura. Este entorno condiciona formas de circulación de los saberes, materialidades y

vínculos que configuran escenarios escolares. Los pizarrones, ventanas y pantallas en relación con los cambios que afectan en los modos de enseñar.

- Tiempos y espacios de trabajo escolar. Modos de experimentar el aula y la enseñanza. Presencialidad, virtualidad, bimodalidad, alternancia. Regímenes de atención: la atención frontal, la atención electrificada, la atención conjunta. Nuevos modos de entender la cultura y el conocimiento: los buscadores y la autoridad de los algoritmos. El currículum y el archivo en la cultura digital.

- Pedagogías de lo escolar: formas y contenidos de la escolarización. Los ejes del trabajo pedagógico: la problematización del interés, la motivación, lo divertido y lo aburrido. Materialidad de la escuela en lo digital. Lo que se hace presente en el aula y en la escuela.

1.3. Plataformas educativas

Esta materia tiene por objeto a un actor complejo de definir pero expandido en la vida cultural contemporánea: las plataformas digitales. Los consumos y experiencias culturales se han plataformizado en los últimos años, al punto que las plataformas constituyen nuevos y poderosos intermediarios para escuchar música, mirar cine o televisión, leer literatura y artículos académicos y, por supuesto, para enseñar y aprender. Distintas plataformas educativas destinadas al estudio y la gestión institucional se han expandido rápidamente en todos los niveles de enseñanza, contribuyendo a virtualizar prácticas y afianzando nuevas modalidades educativas.

Campus virtuales desarrollados en plataformas de acceso abierto o cerrado, plataformas de acceso a recursos educativos, sistemas de gestión de la enseñanza (LMS por su nombre en inglés) y paquetes educativos como Google Classroom son parte de los usos más extendidos en los sistemas educativos. Estos desarrollos amplifican el acceso a la vez que plantean nuevos dilemas en torno a la datificación de la educación y a la restricción de la participación en espacios que pueden constituir "jardines cerrados" (Boyle, 2008).

Este módulo explora con perspectiva histórica los usos de plataformas educativas, su expansión en ámbitos de la formación, las posibilidades y dilemas que conlleva la creciente plataformización de procesos de enseñanza y aprendizaje y de gestión de la vida escolar.

Contenidos:

- Una definición de plataforma digital. El crecimiento de un actor intermediario en los ámbitos de la cultura digitalizada. La expansión de las plataformas en el mundo educativo.

- Las plataformas educativas. Usos, posibilidades y dilemas asociados a la expansión de las plataformas en experiencias de enseñanza y aprendizaje y de gestión escolar. Tipos de plataformas: del código abierto al negocio Ed-tech.

- Caso exploratorio: el diseño y desarrollo en Moodle. Experimentación en Moodle, análisis de prototipos de diseño de clases y formas de tutoría.

1.4. Lenguaje y producción audiovisual en la enseñanza

El lenguaje audiovisual antecede al mismo cine. Ya desde los primeros experimentos cronofotográficos y del llamado “precinema”, el ser humano tuvo inquietudes relacionadas con contar historias vinculando imágenes y sonidos. El cine constituyó un paso histórico fundamental en términos de una estructuración sistemática de este lenguaje, con reglas propias que con los años se fueron complejizando. Luego la televisión y el video, y posteriormente las redes sociales, herederas del cine en tanto lenguaje, expandieron sus posibilidades atravesándonos no solamente como espectadores, sino también como productores. Hoy, todas y todos podemos “hacer cine” en el sentido más abarcador del término, ya que contamos de manera permanente con una cámara en nuestros bolsillos: algo inimaginable hace no más de 20 años. Esta materia parte del supuesto de que el conocimiento del lenguaje audiovisual y su apropiación pueden constituir un enorme provecho para la práctica docente: no sólo permite incorporar criterios para la selección de materiales audiovisuales, sino que además habilita una producción ajustada a las posibilidades y necesidades, de acuerdo a nuestras pretensiones como docentes y los objetivos de nuestro trabajo.

El objetivo principal del espacio curricular es brindar y compartir tanto una serie de reflexiones como un conjunto de herramientas, que permiten una apropiación crítica de recursos visuales y sonoros, con la finalidad de habilitar la creación de materiales audiovisuales específicos y de calidad, significativos para el trabajo de enseñanza.

Respecto del trayecto propuesto, cabe señalar que, en sus comienzos, el cine estuvo mucho más vinculado con la práctica que con la teoría. En este sentido, durante sus primeros años, e incluso décadas, se trató más de un oficio que de una profesión. Con el tiempo, el cine se fue enriqueciendo también con su reflexión y la teoría que se deriva de ella. Éste es el marco de la materia: el diálogo constante entre la práctica y la teoría, entre el hacer y el pensar. El objetivo de este proceso es ir construyendo y enriqueciendo una pieza audiovisual con el paso de las clases, de la práctica y de la teoría. En este sentido, los contenidos temáticos propuestos no se desarrollan necesariamente de manera secuencial, sino de forma interrelacionada. La diferenciación que aquí se realiza obedece más bien a una finalidad expositiva para este plan de estudios.

Contenidos:

- El cine como representación de la realidad y como dispositivo de narración. El afán occidental por representar la realidad. Los primeros usos del cine (y antes, del *precinema*) tenían más una finalidad científico-documental que narrativa (“El cine es un invento sin futuro”, decían los hermanos Lumière). Pero al poco tiempo de su aparición, el cine fue

apropiado por artistas con el fin de contar historias. El lenguaje del cine / el lenguaje audiovisual: su especificidad. Relación dialéctica de la imagen y el sonido que se plasma en el montaje (desde el uso más rudimentario de Méliès hasta los experimentos soviéticos). El “trabajo” del espectador/a. La educación de la mirada. Criterios estéticos para la valoración de una pieza audiovisual. La digitalización de la imagen y sus consecuencias en el consumo de películas y videos. Puesta en escena. Aproximaciones semióticas: el valor semántico del plano y el valor sintáctico de las relaciones entre planos. El impacto de la imagen digital en la producción audiovisual.

- Construyendo una pieza audiovisual. Los recursos y su historia. El encuadre/desencuadre. Reglas básicas de composición, cuadro armónico, el “fuera de campo”. Herramientas plásticas para la composición. Los usos de las luces y sombras, los colores, el sonido, el montaje. Imagen digital y posproducción. El uso de softwares para el retoque de imágenes (recorte, contraste, tono y saturación). Producir para y en la escuela: El guión como secuencia didáctica. Herramienta fundamental de planificación de un discurso audiovisual. Estrategias de revelación de la información al espectador/a: intriga, sorpresa y suspenso y sus posibles aplicaciones didácticas. La producción audiovisual como consigna.

- La imagen digital. Docentes y estudiantes como productores de imágenes. Consecuencias de la digitalización en la gestión de imágenes fijas y en movimiento. El píxel. Calidades, resoluciones más comunes, relaciones de aspecto (en el cine y redes sociales). Imágenes propias y “*foundfootage*” o imágenes de archivo, licencias. Música y sonidos. Diegéticos y extradiegéticos, licencias, accesibilidad, voz en off y busto parlante. Distribución. Pública (en redes) y privada (en plataformas educativas). Gestión de archivos para distribución (Google Drive y otros).

1.5. Redes sociales y escuela

Esta materia propone estudiar las redes sociales en su dimensión sociotécnica y las tensiones con la escuela como institución porosa y precaria. Recupera nociones de la plataformización de las sociedades y la educación abordado en seminarios anteriores y avanza en la singularidad de las redes sociales como objetos culturales y epistémicos. Se pone énfasis en las tecnopedagogías de las redes sociales: ubicuidad, omnipresencia, conectividad, mercantilización, algoritmo de la popularidad, adhesiones instantáneas y el trabajo con el conocimiento y construcción de vínculos en la escena escolar.

Contenidos:

- Pedagogías de la participación y del interés en relación con los públicos afectivos en las redes sociales. Lógicas del odio, cyberbullying, sexting, grooming (ley, uso responsable)
- Prácticas epistémicas: Oralidad digital, emocionalidad, mercantilización de la identidad (anonimato, huella digital, derecho al olvido) y autopromoción del yo. Saberes de divulgación y saberes escolares. Evaluación de fuentes, fakenews, viralidad, economía de la atención.

- Experiencias pedagógicas en redes sociales, institucionales, entre docentes, edutubers, booktubers, instagrammers

1.6. Cultura visual, medios digitales y escuela

La reflexión acerca de la cultura visual en relación con la educación en general y la escuela en particular ha recorrido ya un trecho considerable en Argentina. Sin embargo, a pesar del camino transitado y de la lenta pero creciente expansión de los interrogantes a propósito de la enseñanza con imágenes en los distintos niveles del sistema educativo, los espacios de formación docente todavía no han terminado de reflejar institucional ni curricularmente este problema pedagógico. Al mismo tiempo, el actual escenario tecnológico y cultural - caracterizado por la digitalización de los procesos de producción, circulación y consumo mediático- ha impactado sobre los modos como nos relacionamos con las imágenes en nuestras prácticas cotidianas y en las maneras como las utilizamos pedagógicamente, evidenciando aún más aquella vacancia. Con este horizonte, la materia propone un recorrido que se extiende a lo largo de tres módulos temáticos con el objetivo de que los estudiantes sean capaces de: apropiarse de la perspectiva teórica de los estudios visuales con el fin de entender y reflexionar sobre la cultura visual contemporánea; reflexionar sobre los vínculos de la escuela con las imágenes desde una perspectiva histórica, para poder analizar los problemas y desafíos que implica actualmente la cultura visual para la enseñanza; explorar y apropiarse de herramientas teóricas que, a partir de la identificación de límites y posibilidades de la utilización de las imágenes digitales en la enseñanza, contribuyan en sus prácticas docentes.

Contenidos:

- Pensar la cultura digital contemporánea desde los estudios visuales. El campo de estudio de los estudios visuales. Regímenes visuales: visión, visualidad, visibilidad. La mirada como construcción social. Las imágenes como prácticas sociales. La visión en las sociedades modernas y el régimen visual contemporáneo. Tecnologías de la visión y espectáculo. La escuela y la organización del campo visual. El cine y la construcción de la posición de espectador. Las imágenes en la cultura digital. Transformaciones en los modos de mirar producto de la digitalización de la producción, circulación y consumo de imágenes: ubicuidad, fugacidad, espectacularización, atención, sensación. Otras maneras de mirar: estrategias de contravisualidad.

- La escuela y las imágenes: articulaciones y tensiones históricas. Una historia de las relaciones entre imágenes y discurso pedagógico: de las vistas cinematográficas a los videojuegos. Aproximación a partir de un caso particular para revisar las políticas y prácticas contemporáneas: el cine en la escuela argentina durante el siglo XX: amenaza y posibilidad; reconciliación y apertura crítica; reivindicación de lo formativo y explotación de la espectacularidad. Otros modos de relación entre la escuela y las imágenes: La enseñanza del cine como arte: el cine como alteridad de la forma escolar; el docente como pasador; la

necesidad de ofrecer puntos de referencia culturales; la posibilidad de un encuentro revelador con el arte.

- Las imágenes digitales en las escuelas contemporáneas. Producción, circulación, consumo y utilización de imágenes digitales en la escuela. Continuidades, rupturas y novedades en las relaciones entre la escuela y la cultura visual: postfotografía y redes sociales; streaming audiovisual. Análisis de casos particulares: producción y circulación de imágenes en redes sociales; usos escolares del streaming; memes como imágenes contemporáneas. Límites y posibilidades de la incorporación de imágenes en la enseñanza. Crítica a la transparencia de las imágenes: representación y construcción de la realidad. Verdad y posicionamiento, reflexividad y emocionalidad en los usos pedagógicos de las imágenes. Alcances de los usos ilustrativos. Análisis de la materialidad de las imágenes: el estudio de la producción, la circulación y el consumo de imágenes en la construcción de conocimiento. Prácticas de curaduría de imágenes.

1.7. Videojuegos en la enseñanza

La materia parte del estudio de la historia de los videojuegos, entendidos como industria, forma de narración, práctica cultural y modo de acceso al saber, para pensar luego sus diálogos con la escuela y la enseñanza. En este sentido, propone revisar primero la concepción de los videojuegos en el discurso docente donde, al igual que históricamente sucedió con otros medios audiovisuales, aparecen como "amenaza" o "peligro" y, de manera simultánea y contradictoria, con una notable potencia educativa. Asimismo, el espacio abre la posibilidad de pensar los videojuegos en situaciones específicas de enseñanza, a partir de la experimentación con juegos independientes y "radicales"; y, por otro lado, de pensarlos como un medio que permite repensar estas prácticas a partir de la reflexividad que demanda el uso de un recurso pedagógico poco habitual. La materia contempla también dos momentos destinados a pensar críticamente problemas vinculados a los videojuegos en la enseñanza: las iniciativas de gamificación de la educación y la incorporación de simulaciones en la enseñanza.

Contenidos:

- La relación de los videojuegos con la escuela. Breve historia de los videojuegos. Los videojuegos como forma de narración, industria, práctica cultural y modo de acceso al conocimiento. Los videojuegos como pharmakon en el discurso docente: amenaza y salvación de la educación.

- Otras articulaciones posibles entre los videojuegos y las situaciones de enseñanza. Los videojuegos como medio para pensar el rol docente en la curación de contenidos en el marco de la cultura digital. Uso de los videojuegos en situaciones específicas: exploración y experimentación a partir de casos. Juegos independientes, "seriousgames" y "radical games".

- Gamificación de la educación. ¿Qué es la gamificación y qué propone? Una mirada crítica: retórica empresarial de la cultura digital y sus derivas en la educación.
- Modelización y simulación. Herramientas para la construcción y prueba de hipótesis en la cultura digital.

1.8. Nuevos dilemas en torno a las tecnologías digitales y la educación

En esta materia de cierre, se pretende poner en diálogo a los distintos temas y problemas que se recorrieron durante la cursada. El propósito es integrar a la discusión algunos dilemas emergentes de la creciente digitalización de la educación, tanto en procesos de enseñanza y en los de aprendizaje así como para la gestión de los sistemas educativos y escolares.

Contenidos:

- Data y big data en la gestión educativa. Datos de quiénes y para quiénes.
- Plataformización y datificación de las experiencias educativas.
- Usos de la inteligencia artificial y (sesgos de género, racismo)
- Experiencias con realidad virtual
- El mundo gafam: quién y cómo regular el mundo digital.
- La cultura maker: objetos 3D y la cultura de la colaboración
- Nuevas tecnologías, ¿nuevas desigualdades?

1.A. FORMACIÓN ESPECIALIZADA EN INVESTIGACIÓN

Los talleres de investigación se diseñan con el objetivo principal de fortalecer las prácticas investigativas de los y las estudiantes, se orientan a desarrollar una práctica que sistematice conocimientos, explore modos de hacer y produzca conocimiento en torno a una problemática presente en la cursada del CCC. Se propone realizar un trayecto integral, que contemple actividades propias de la investigación académica, actividades de producción y desarrollo, y la concreción de un trabajo final que se vincule con el TFI, de modo de poder trazar un camino que vincule investigación y práctica desde el comienzo del trayecto.

La idea de estos talleres es que los y las estudiantes puedan adquirir habilidades propias de las tareas de investigación educativa y académica, puestas en diálogo con las propias prácticas y con los contenidos que se trabajan a lo largo de los diversos seminarios y materias. La cultura digital, que es contemporánea, muchas veces implica que hacemos

cosas que se asumen naturalizadas y que no se desarmen para una mejor comprensión y reflexión. Estos talleres tienen como objetivo poder abrir algunas de estas cuestiones que suceden y mutan al tiempo que se cursa la propuesta.

1.A.1. Taller de investigación I

El propósito de este taller es que las y los cursantes adquieran las herramientas necesarias para desarrollar un trabajo de investigación sobre un tema de interés vinculado a la educación y la cultura digital. El taller proporcionará herramientas metodológicas de la investigación, con especial énfasis en la construcción de problemas y preguntas de investigación y en el desarrollo de capacidades para el diseño de un plan de trabajo investigativo.

Como se señala más arriba, se busca problematizar cuestiones vinculadas a la cultura digital en su relación con la escuela, los modos de enseñar y de aprender. El objetivo central es poder dotar de herramientas para formular preguntas y desarrollar caminos posibles para encontrar respuestas a esas preguntas, nunca acabadas, nunca definitivas y que siempre llevan a más inquietudes en torno a conceptos, prácticas y experiencias con los medios digitales.

Esta instancia servirá de orientación para quienes decidan realizar un trabajo de investigación teórica para el final de la carrera y también como base para poder construir metodológicamente proyectos de investigación - acción.

1.A.2. Taller de investigación II

Arte y cultura digital, estudio y curaduría de experiencias formativas a través de imágenes. La propuesta de este taller es identificar un conjunto de recursos visuales y audiovisuales para su investigación y producción de conocimiento a partir del trabajo con las mismas. Para ello se analizarán diversas prácticas de enseñanza con imágenes a fin de generar el diseño de nuevas propuestas didácticas por parte de los y las cursantes. Como señalamos en el Taller I, se propone problematizar el uso de imágenes y recursos visuales y audiovisuales y, a partir de allí, trabajar el concepto y la práctica de curaduría.

1.A.3. Taller de investigación III

Este taller propone investigar acerca del proceso de desarrollo de Recursos Educativos Abiertos (REA). La investigación y producción de este tipo de materiales presenta nuevas posibilidades para ir constituyendo paulatinamente un nuevo espacio de recursos abiertos y una comunidad que promueva el libre acceso y la reutilización de los mismos. Aborda el concepto de curaduría en el ámbito pedagógico, el rol del docente como curador y productor de contenidos, las etapas de producción de recursos educativos abiertos, las licencias y posibilidades de uso, los repositorios REA, entre otros temas. A lo largo de la cursada se llevará a cabo un trabajo de investigación que será acompañado de un prototipo que contribuya a dar respuesta -no de manera exclusiva- a un problema pedagógico planteado

previamente por el o la cursante.

2. FORMACIÓN GENERAL

2.1. Seminario Formación General I

2.2. Seminario Formación General II

2.3. Seminario Formación General III

El perfil de los seminarios a ofrecer se orienta al trabajo sobre un concepto o problema de amplio alcance que corresponda a la tradición de las humanidades y/o las ciencias sociales. Esta tarea se desarrolla según dos modalidades: de un lado, en la forma de la introducción (por ejemplo, "Introducción a la noción de sujeto" o "Introducción al pensamiento sociológico"), la conceptualización o la historización de un concepto (por ejemplo, "El concepto de técnica" o "El concepto de belleza"), de una problemática o, inclusive, de un período o un movimiento cultural o intelectual relevante (por ejemplo, "Qué es la modernidad" o "¿Qué es el estructuralismo?"). Del otro, a partir de la lectura de un texto clásico, donde "clásico" ha de entenderse no únicamente en el sentido historiográfico de un cierto período ya pasado y fundacional de la cultura, sino como un punto de referencia relevante y necesario para comprender la cultura, la ciencia, etc. (por ejemplo, lectura de "El malestar en la cultura" o "La sociedad del espectáculo"). En este sentido, el interés no estará centrado en la reconstrucción erudita, con pretensiones exegético-filológicas, sino en la puesta de relieve de la actualidad de lo clásico, es decir: aquello que se puede pensar a partir de un clásico. De este modo, se aspira a mostrar la relevancia de las fuentes de nuestra cultura en el horizonte contemporáneo y, a un tiempo, el modo en que las más actuales innovaciones (mundo digital, globalización, transformaciones sociales, etc.) pueden comprenderse e iluminarse a partir de su puesta en relación con tales fuentes.

Los seminarios de Formación General se vinculan de manera equilibrada con las materias de formación específica de cada carrera, dado que no buscan complementar los saberes disciplinares, sino dialogar con ellos. Estos seminarios tienen un carácter abierto y flexible, abordan temas y problemáticas diversas y ofrecen a las/ los estudiantes la posibilidad de elegir de acuerdo con sus intereses. Así, integran diversos enfoques y perspectivas con independencia de la especificidad disciplinar, lo cual hace que su inserción en los planes de estudio correspondientes no solo sea fluida sino también enriquecedora.

En cuanto a la articulación de los contenidos de los seminarios de Formación General con los contenidos específicos de cada carrera, la misma tendrá lugar en un doble nivel. De un lado, en tanto los seminarios de Formación General apuntan a brindar al estudiante herramientas de lectura, comprensión de textos y saberes procedimentales, en general de carácter transdisciplinario, los mismos podrán complementar la reflexión metodológica y

herramental propia de cada disciplina. Este aspecto se halla especialmente enfatizado en los espacios curriculares orientados a la reflexión sobre los presupuestos disciplinares. Del otro, los seminarios de Formación General apuntan a poner a disposición y en discusión una serie de textos y tópicos clásicos –en un amplio abanico que va de la filosofía a la historiografía, de la literatura a la psicología– que posibilitarán al estudiante: reflexionar sobre lo específico de su disciplina a partir de un terreno extradisciplinar; brindarle herramientas para el abordaje de situaciones por medio de una ganancia reflexiva sobre las diferencias culturales, la complejidad y no linealidad del legado de Occidente, la constitutiva historicidad de todo saber, etc.; enriquecer su acervo cultural con vistas a incentivar sus intereses en otras áreas del saber, entre otros. Con ello se intenta evitar la compartimentación de saberes que caracteriza a la creciente tendencia a la especialización.

El equipo coordinador de los seminarios de Formación General realizará un seguimiento con los referentes de cada área para evaluar la necesidad de producir ajustes en los mismos, para potenciar la articulación con sus contenidos específicos y la dinámica propia de cada carrera

3. FORMACIÓN PEDAGÓGICA

3.1. Curriculum y evaluación

CURRICULUM: A.- El campo del curriculum: debates y perspectivas. Hacia una noción de curriculum. Discursos y teorías del curriculum. Los efectos sociales del curriculum: el curriculum justo. Lo básico y lo común. B.- Un análisis complejo del curriculum escolar. De las prescripciones curriculares a las aulas. Los procesos curriculares: los niveles de especificación curricular. Las políticas curriculares. Desafíos en contextos de pandemia: el curriculum prioritario.

EVALUACIÓN: A.- Sentidos y significados de la evaluación. Hacia una conceptualización de la evaluación. Los referentes de la evaluación. Tipos de evaluación y sus sentidos. Las decisiones acerca de la evaluación: intencionalidad, criterios e instrumentos. Elementos básicos del proceso de evaluación. La evaluación de los aprendizajes. B.- Los efectos políticos de la evaluación. Las lógicas de la evaluación: jerarquías de excelencia y desigualdades de capital cultural. Otros tipos de Evaluación. Evaluación del sistema. El debate acerca de las pruebas estandarizadas y su relación con el curriculum diseñado.

3.2. Sistemas, instituciones, aulas

SISTEMAS EDUCATIVOS. La educación moderna como asunto de Estado. Sistemas de enseñanza nacionales (I): profesionalización docente y escolarización masiva. Sistemas de enseñanza nacionales (II): procesos, estructuras, prácticas. Estado y políticas educativas. El declive del programa institucional moderno. Desigualdad, fragmentación social y circuitos

educativos. La integración social amenazada. La crisis contemporánea de los referentes culturales de la educación. Los retos educativos de nuestras sociedades. Los ciclos de reformas educativas en América Latina. Las reformas educativas argentinas de los años '90 y 2000. El sistema educativo nacional, hoy.

INSTITUCIONES EDUCATIVAS. La cultura institucional escolar. Lo instituido, lo instituyente. De la gestión institucional al gobierno escolar. La relación entre institución, organización y territorios como clave de estudio e intervención educativos. Culturas escolares, culturas institucionales: una mirada analítica situada. El sistema, las instituciones, los agentes educativos. La Escuela como máquina de educar: sus piezas, sus promesas. La escolarización como empresa de la modernidad. Gramática de la escuela argentina: rituales.

AULAS. La invención del aula: un estudio genealógico. Sociología del oficio de docente. El análisis de las situaciones profesionales con foco en la formación docente. La interacción maestro-alumno en las aulas. El aula en pandemia. La educación obligatoria argentina. Las trayectorias socioeducativas de nuestros estudiantes. Algunas problemáticas emergentes. La AUH: alcances y límites en la inclusión escolar de una política social de nuevo tipo. La relación entre escuelas y familias. Escuela y Comunidad. Los estudios feministas y étnico-raciales sobre Escuela y Nación. Escuela y TIC en los contextos actuales.

4. TRABAJO FINAL DE INTEGRACIÓN

4.1. Taller de Trabajo Final de Integración

En este espacio curricular se espera discutir la elección del tema del trabajo final, su justificación y pertinencia, las referencias y fuentes bibliográficas que serán consultadas para enmarcar el trabajo final.

Se espera que este consista en alguna de las siguientes alternativas:

- La elaboración de un trabajo de investigación sobre alguna de las temáticas abordadas a lo largo de este CCC que dé cuenta de los desafíos de la relación entre la cultura digital y la educación en los diferentes niveles del sistema educativo.
- El análisis de alguna propuesta de enseñanza con medios digitales
- El diseño de una propuesta pedagógica o un proyecto educativo que contemple la integración de medios digitales
- El desarrollo de un material educativo digital que contribuya a dar respuesta a una necesidad pedagógica concreta.

4.2. Trabajo Final de Integración

Se prevé la realización del trabajo final de integración (TFI) que recupere e integre el producto de lo trabajado en los talleres de Investigación precedentes y fundamentalmente, permita concretar las decisiones tomadas por el o la cursante en el Taller de Trabajo Final de Integración.

V. SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de Evaluación de la carrera se ajusta a lo prescripto en el Régimen Académico de la Universidad.

VI. RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES

Instancia Curricular	Para poder cursar debe tener regularizada:
1.1. Alfabetización de las Infancias y Juventudes en la cultura digital	-----
1.2. Escuelas y medios digitales	-----
1.3. Plataformas educativas	-----
1.4. Lenguaje y producción audiovisual en la enseñanza	-----
1.5. Redes sociales y escuela	1.2. Escuela y medios digitales
1.6. Cultura visual, medios digitales y escuela	1.4. Lenguaje y producción audiovisual en la enseñanza
1.7. Videojuegos en la enseñanza	1.4. Lenguaje y producción audiovisual en la enseñanza
1.8. Nuevos dilemas en torno a las tecnologías digitales y la educación	-----
1.A.1 Taller de Investigación I	-----
1.A.2. Taller de Investigación II	1.4. Lenguaje y producción audiovisual en la enseñanza
1.A.3. Taller de Investigación III	1.6. Cultura visual, medios digitales y escuela
2.1. Seminario Formación General I	-----
2.2. Seminario Formación General II	-----
2.3. Seminario Formación General III	-----
3.1. Currículum y evaluación	-----
3.2. Sistemas, instituciones, aulas	-----
4.1. Taller de Trabajo Final de Integración	1.A.1 Taller de Investigación I 1.A.2. Taller de Investigación II 1.A.3. Taller de Investigación III
4.2. Trabajo Final de Integración	Para entregar y defender el TFI los/as estudiantes deben tener aprobados todos los espacios curriculares

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Berardi, Franco (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.

Crary, Jonathan (2015). *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*. Buenos Aires: Paidós

Dussel, Inés (2012). Más allá del mito de los “nativos digitales”. Jóvenes, escuela y saberes en la cultura digital. En: Southwell, M. (comp.) *Entre generaciones. Exploraciones sobre educación, cultura e instituciones*. Rosario: Homo Sapiens.

Dussel, Inés y Blanca Flor Trujillo Reyes (2018). ¿Nuevas formas de enseñar y aprender? Las posibilidades en conflicto de las tecnologías digitales en la escuela. En: *Perfiles Educativos*. Vol. XL, Número especial, pp. 142 a 178. México: IISUE-UNAM.

Gitelman, Lisa (2008). *Always already new. Media, history and the data of culture*. Cambridge: MIT Press.

Kittler, Friedrich (2018). *La verdad del mundo técnico. Ensayos para una genealogía del presente*. México: Fondo de Cultura Económica.

Manovich, Lev (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós.

McLuhan, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Buenos Aires: Paidós.

Rodríguez, Pablo (2019) *Las palabras en las cosas. Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. CABA: Cactus.

Sadin, Éric (2017). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.

Srnicek, Nick (2018). *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.

Touza, Sebastián (2020). La corporalidad de la atención y el deseo de dispositivos. En Andrés Maximiliano Tello (ed.) *Tecnología, política y algoritmos en América Latina* (pp. 209-222). Viña del Mar: Cenaltes.

Turkle, Sherry (2019). *En defensa de la conversación. El poder de la conversación en la era digital*. Barcelona: Ático de los Libros.

Van Dijck, José (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

ANEXO

Modalidad a distancia - UNIPE

El sistema de educación a distancia (SIED) de la UNIPE es un nodo central de la universidad. Fue concebido como parte integral del proyecto, contemplando la modalidad virtual como una dimensión clave de la actividad académica. En este sentido, la UNIPE se define como una institución mixta, donde los procesos de enseñanza y aprendizaje se conciben, diseñan e implementan contemplando la presencialidad y la virtualidad. Por un lado, las propuestas o trayectos a distancia permiten ampliar el alcance de la formación universitaria, sobre todo, aquella destinada a comunidades que trabajan en relación al sistema educativo —docentes, directivos, supervisores, investigadores, entre otros perfiles—; y, por el otro, poner en funcionamiento una dinámica de enseñanza y aprendizaje que ponga en uso y saque partido de los usos extendidos de los nuevos medios para mejorar esas dinámicas. Esta condición mixta, asimismo, es una apuesta institucional por el desarrollo de un modelo universitario en diálogo estrecho con la cultura contemporánea, marcada por un proceso de conversión digital, donde un aspecto fundamental es el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje como escenarios significativos e importantes para la educación del futuro. De este modo, apela a la construcción de una comunidad de saberes múltiples; acompaña y complejiza las operaciones con las herramientas digitales; y apuesta por la expansión de usos significativos de las tecnologías digitales con fines pedagógicos.

Las acciones previstas para el desarrollo y fortalecimiento del SIED incluyen la conformación de un equipo de gestión académico y pedagógico especializado en entornos virtuales de aprendizaje. Se considera específicamente la condición de universidad pedagógica de la UNIPE, de modo tal que es objetivo de este equipo producir conocimiento sobre la dimensión pedagógica de la educación virtual. Como se mencionó en párrafos precedentes, la UNIPE se concibe como mixta, con un sistema de educación virtual integrado con y a todas las acciones de la universidad.

Estas acciones incluyen:

- El trabajo articulado con las direcciones de departamentos para el diseño de propuestas de formación a distancia de grado y posgrado que se centren en la excelencia académica.
- El diseño y desarrollo de actividades que atiendan a las necesidades pedagógicas y los objetivos de aprendizaje que hagan uso de herramientas digitales y expandan la experiencia y los saberes de docentes y estudiantes.
- La integración institucional del sistema de educación a distancia dentro de los organismos de gestión académica de la UNIPE.
- La sistematización de las experiencias en el entorno virtual para alimentar con mejoras el funcionamiento del sistema.

- La implementación de una política de seguimiento y monitoreo que detecte dificultades comunes, estrategias pedagógicas, modos de uso de docentes y estudiantes y otras cuestiones con el fin de producir mejoras en el funcionamiento general, producir conocimiento sobre las experiencias de educación a distancia y mejorar las prácticas de docentes, estudiantes diseñadores pedagógicos y desarrolladores.
- La utilización del sistema Moodle, desarrollado y sostenido por la propia universidad.

La unidad de gestión del dispositivo de educación virtual —UNIPE Digital— se concibe como una unidad transversal a la universidad, que trabaja en articulación con los distintos departamentos académicos, con la secretaría académica, con la secretaría de investigación, con la secretaría de extensión y con la dirección de sistemas. Depende organizativamente de la secretaría académica. Define su estructura de la siguiente manera:

Coordinación Ejecutiva: a cargo de la gestión integral del sistema de Educación a Distancia, interactuando con los distintos departamentos de la universidad.

Unidad de gestión académica: a cargo de la organización de las actividades a desarrollar en función de la planificación estratégica institucional y demandas emergentes por parte de la Secretaría Académica y de las coordinaciones de los distintos departamentos, así como del diseño, planificación y dictado de propuestas formativas para actualizar a los equipos docentes y el desarrollo de las propuestas de grado y posgrado que se definen como parte del proyecto institucional (oferta académica).

Unidad seguimiento y evaluación: a cargo del diseño de instrumentos de seguimiento y evaluación de los cursos dictados con el fin de llevar una estadística del funcionamiento de las modalidades y realizar los ajustes necesarios en caso de que se requiera.

La modalidad a distancia requiere un trabajo multidisciplinario que aborde aspectos pedagógicos, comunicacionales y tecnológicos. Las miradas especializadas que aporta cada uno/a de los/as que conforman el equipo potencian y garantizan el desarrollo y el profesionalismo. Desde UNIPE Digital, un equipo especializado ofrece asesoramiento y apoyo para la planificación y durante el diseño y el dictado de las asignaturas en modalidad a virtual (combinada presencial-virtual, o virtual). Quienes conforman esta área son especialistas en educación y en comunicación, y cuentan con una trayectoria en la gestión de entornos digitales de aprendizaje. A partir de las resoluciones del Consejo Consultivo de Educación a Distancia se organiza el trabajo multidisciplinario de las/los integrantes del programa con directores de los Departamento Pedagógicos, directores de Carrera, docentes responsables y docentes auxiliares (si los hubiera).

Por otra parte, la producción de materiales que forman parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje para la opción a distancia responde a un trabajo conjunto entre la unidad de gestión de UNIPE Digital, articulado con el laboratorio de medios, las direcciones de las carreras y los/las docentes. El objetivo es contar con una unidad de producción de materiales especializada en la formación docente y la producción de materiales específicos

para la educación a distancia que ponga en común diversas capacidades estéticas, pedagógicas y tecnológicas.

El Entorno Virtual de Aprendizaje o Campus Virtual es un espacio creado con el fin de que profesores y estudiantes tengan el lugar de encuentro para el desarrollo del cursado de la carrera, mediante la utilización de distintas herramientas, las actividades de enseñanza y de aprendizaje.

Algunas características específicas del Campus Virtual de la UNPE son:

- la posibilidad del acceso remoto a profesores y estudiantes en cualquier momento y desde cualquier lugar conectado a Internet,
- la presentación de la información en formato multimedia (hipertextos, gráficos, animaciones, audio y video);
- la posibilidad de acceso a recursos e información disponible en Internet, a través de enlaces o a través del propio entorno del campus.

Asimismo, el Campus Virtual dispone de herramientas para que el/la docente cree materiales, publique notificaciones, glosarios, links, calendarios, archivos, vídeos, actividades, etc.; admite el encuentro y la comunicación sincrónica y asincrónica (mensajería, correo, chat, audio y/o videoconferencia, envío de notificaciones, blog, wiki, etc.), se vincula con las herramientas Web 2.0 y las redes sociales y, por último, permite seguir las actividades que ocurren en el curso, obtener estadísticas y administrar calificaciones. La metodología de la enseñanza a distancia posee un carácter teórico-práctico basado en el trabajo colaborativo.