

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
Facultad de Ciencias y Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales

Espacio Académico: Medios, Nuevas Tecnologías de la información

CÓDIGO: 155-1
CAMPO DE FORMACIÓN: Comunicación y Estética.
INTENSIDAD: 2 créditos.
PROFESOR: Sergio Briceño Castañeda
CORREO ELECTRÓNICO: sbricenoc@udistrital.edu.co
AULA VIRTUAL EN: <https://pregradoaulas.udistrital.edu.co/course/view.php?id=8348>

El seminario Medios y Nuevas Tecnologías de la información hace parte del componente comunicativo-estético de la Licenciatura en Ciencias Sociales de la Facultad de Educación y tiene como propósito responder a la necesidad de formación de los futuros licenciados en relación con el uso y apropiación didáctica y pedagógica de diferentes tecnologías de manera crítica y reflexiva. Los cambios en los procesos, las actividades y las cotidianidades de la comunicación producto del impacto social de las tecnologías digitales, así como la transformación de la escuela, ameritan una reflexión profunda y la toma de decisiones frente a los recursos que se nos ofrecen. La propuesta de formación contempla tres componentes que corresponden a: Formación inicial o Alfabetización digital, Formación en profundidad y Formación para la innovación. Este syllabus retoma los tres momentos haciendo énfasis en aspectos de la formación en el campo de las ciencias sociales.

JUSTIFICACIÓN

En las nuevas exigencias que emergen del ejercicio docente, aparece un nuevo rol que implica el uso y apropiación crítica de las nuevas tecnologías, su reflexión frente a las nuevas propuestas educativas y la toma de decisión frente a la pertinencia de su uso en el aula de clase. Las facultades de educación deben incluir en las preocupaciones de formación, el manejo crítico de las tecnologías, discutir sobre estos discursos de manera profunda y reconocer en estas narrativas nuevas oportunidades para la transformación de la escuela y de la sociedad, y en particular, considerando el principio educativo de la facultad “Pensar en una educación orientada mucho más hacia la transformación social que a la transmisión cultural” (PEF. 2013, p. 18. s.s.).

Lo anterior implica el desarrollo de propuestas que aborden el estudio de la tecnología de manera compleja, que permita superar la idea instrumental que históricamente se ha instalado de manera exclusiva en el desarrollo de las propuestas de enseñanza y aprendizaje, pasando a un campo más amplio de reflexión, análisis y desarrollo práctico que apoye el desarrollo individual y social.

En suma, la alfabetización, desde esta perspectiva, alude al principio de “Educar en y para la autonomía” (PEF, 2013), para lo cual las tecnologías se erigen no como fines sino ante todo como nuevas formas de mediación. En este orden de ideas, la formación inicial de docentes de cualquier área de conocimiento, pasa por la alfabetización digital, entendida como el acercamiento a la comprensión, reflexión y desarrollo competencias tecnológicas, en particular, aquellas de carácter digital, informático, transmediático, de diseño, etc. Lo anterior implica que este tipo de formación no solo hacer referencia a un manejo técnico, sino también a un proceso de conceptualización, comprensión temática y reflexión crítica sobre las potencialidades, posibilidades, limitaciones, amenazas y riesgos de las tecnologías para la labor pedagógica a la vez que implica la apropiación del uso y lógicas propias de la Cuarta Revolución Industrial (4RI) referidas a Inteligencia artificial, Web, Apps, Cloud computing, Ciberseguridad, Bigdata, Biotecnología, Robótica, Metaverso, Blockchain, Nanotecnología, entre otros temas.

En este sentido, es necesario recalcar la participación de los grupos académicos y de investigación en educación en tecnología de la Universidad Distrital, en el planteamiento de las Nuevas orientaciones para el área de Tecnología e Informática -T&I-, en tanto se contemplan allí cuatro componentes de formación: naturaleza de la T&I, uso y apropiación de la T&I, solución de problemas con T&I y T&I y sociedad. Estos componentes son el trasfondo de la formación de futuros docentes.

OBJETIVOS

Analizar la tecnología, desde el contexto de la filosofía, como un constructo socio-cultural desde diversos enfoques, el instrumental-artefactual, el cognitivo, el sistémico, el sociotécnico y el tecnocultural.

Identificar el potencial democratizante de las tecnologías digitales de la información y la comunicación.

Hacer una aproximación a un marco teórico-analítico de las tecnologías digitales comunicacionales en relación con la educación, la hipertextualidad, la transmedia, la conectividad, la interactividad y la cibercultura.

Reconocer y explorar las potencialidades de las tecnologías para la creación, re-creación y co-creación de productos simbólicos dentro de procesos pedagógicos de las ciencias sociales.

Proporcionar un espacio de acceso a la información, al uso, la reflexión crítica e implementación de nuevas tecnologías.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar las nuevas tecnologías y sus características.
- Hacer uso de las nuevas tecnologías
- Asumir una postura frente a estas nuevas tecnologías.

- Avanzar en la propuesta de un proyecto integral que muestre los resultados de aprendizaje.

TEMÁTICAS DE TRABAJO

Esta asignatura se estructura y organiza en torno de las siguientes temáticas:

Temas	Subtemas
Aproximaciones a la filosofía de la tecnología	Las concepciones de la tecnología La escuela alemana La escuela española La mirada norteamericana La perspectiva en Colombia
Las nuevas tecnologías y la democratización de la información y el conocimiento una perspectiva crítica.	La Academia frente a la democratización de la información. Bases de datos, wikipedia, sitios de acceso a información libre. Libgen, Sci-Hub, fenómenos de liberación de información académica. Licencias Creative commons Derechos de autor, Wikileaks, ley SOPA, Ley Lleras. TLC y derechos de autor Movimientos participación colectiva y tecnología: avaaz.org , change.org
Las TIC y sus potencialidades didácticas y pedagógicas, perspectiva crítica.	Tecnología, TIC y educación en tecnología <ul style="list-style-type: none"> - Hipertextualidad - Conectividad - Interactividad Modelos pedagógicos y didácticas emergentes <ul style="list-style-type: none"> - Conectivismo Didácticas de la educación con tecnología
Uso pedagógico de herramientas de información, comunicativas y redes sociales	Redes sociales Videoconferencias – TEDs Foros Blogs Wikis Ambientes bimodales Redes virtuales de aprendizaje
Transmedia y competencias tecnológicas	Hipertexto, multimedia e hipermedia. Narrativas transmedia <ul style="list-style-type: none"> - Storytelling - Características y principios - Universos narrativos Competencias transmediáticas Competencias digitales, informáticas, de diseño.
Cuarta Revolución Industrial	Cuatro revoluciones industriales <ul style="list-style-type: none"> - Las tecnologías de la 4RI <ul style="list-style-type: none"> o Web, Apps, Cloud computing, Ciberseguridad

Temas	Subtemas
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Bigdata, IA, Biotecnología, Robótica, Metaverso, Blockchain, Nanotecnología. Contextos de la Cuarta RI <ul style="list-style-type: none"> - En la sociedad - En la escuela
Propuesta de proyecto	Creación de narrativa transmedia
Uso pedagógico de herramientas de información, comunicativas y redes sociales	Redes sociales Videoconferencias – TEDs Foros Blogs Wikis Ambientes bimodales Redes virtuales de aprendizaje

METODOLOGÍA

El seminario implica uso y apropiación de las herramientas, como reflexión didáctica pedagógica, es necesario que metodológicamente se puedan abordar estos dos componentes de formación por lo que se propone que se asuma como un seminario taller. Entendido éste como espacio de elaboración conceptual desde la práctica y usos de las TIC, mediante el desarrollo de actividades de aprendizaje que implican usos pedagógicos o didácticos de las tecnologías a la vez que se hace apropiación técnica de ellas.

El curso tiene como uno de sus componentes un aula virtual como espacio tanto de apoyo al desarrollo temático como lugar de experiencia de la virtualidad. De igual manera se vivencian estrategias, diseñadas por el docente, que incorporan, entre otros, usos y producción de foros, blogs, videoconferencias, hipertextos, transmedias, consultas de bases de datos, objetos virtuales de aprendizaje, redes sociales etc, de tal manera que las vivencias de uso pedagógico de estos recursos hacen parte de los recursos didácticos y pedagógicos propios del curso.

Otro componente metodológico central es el desarrollo de proyectos por parte de los estudiantes relacionados con las temáticas propuestas y dentro del contexto de los estudios sociales. Tales proyectos han de concebirse y desarrollarse con la asesoría del docente quien orientará la realización del mismo potenciando al máximo el logro tanto instrumental como reflexivo por parte de los estudiantes.

EVALUACIÓN

La evaluación tiene un carácter formativo orientado a identificar las dificultades y propiciar los avances de cada uno de los estudiantes. Así como valorar las transformaciones, resultado de los procesos adelantados.

Se valorarán los trabajos prácticos y el discurso teórico y/o argumentativo que los soporta. Es importante que los estudiantes puedan identificar sus logros y proyectar la formación de este espacio académico tanto en su propio proceso como en su futuro desempeño

laboral, por lo tanto un factor importante de la evaluación es la actividad de reflexión constante de la pertinencia, adecuaciones y proyecciones de lo tratado en el curso, esta se constituye en una dinámica permanente de coevaluación.

De otra parte, la asistencia y participación son factores considerados en la evaluación y por tanto se tendrán en cuenta según el reglamento estudiantil de la universidad.

Por lo anterior los parámetros para la evaluación son:

- Asistencia, participación y desarrollo de actividades de aprendizaje (primer corte) **35%**
- Asistencia, participación y desarrollo de actividades de aprendizaje (segundo corte) **35 %**
- Desarrollo del proyecto (corresponde al examen) **30 %**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Caracterización de los enfoques de tecnología.
- Manejo jerárquico de conceptos afines a storytelling, transmedia, universos narrativos, fans....
- Diferenciación de las tecnologías de la 4RI
- Planear, diseñar y desarrollar un proyecto transmedia sobre los contextos sociales y/o educativos de la 4RI

Bibliografía

- Abdelrazeq, A., Janssen, D., Tummel, C., Richert, A., & Jeschke, S. (2016). Teacher 4.0: requirements of the teacher of the future in context of the fourth industrial revolution. Aquisgrán - Alemania: ICERI.
- Aronowitz, S., & Martinsons, B. (1998). *Tecnociencia y cibercultura: la interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Bacher, S. (2009). *Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital*. Buenos Aires, Paidós.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires, Manantial.
- Canclini, N. G. (2004) *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona, Gedisa.
- Canclini, N. G. (1995). *Consumidores y ciudadanos. México*: Grijalbo.
- Carr, N. (2011). *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Madrid. Editorial Taurus.
- Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente: Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Penguin Random House.

- Cobo, C., & Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación*. Laboratori de Mitjans Interactius/Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Downes, S. (2005) An introduction to connective knowledge. 1-24. https://www.researchgate.net/publication/248290359_An_Introduction_to_Connective_Knowledge
- Downes, S. (2012). E-Learning generations. Recuperado de <http://halfanhour.blogspot.be/2012/02/elearning-generations.html>
- Escobar, A. (1999). *El final del salvaje: naturaleza, cultura y política en la antropología contemporánea* (Vol. 3). Cerec.
- Escobar, A. (1998). *La invención del Tercer Mundo: construcción y deconstrucción del desarrollo*. Editorial Norma.
- Galindo Arranz, F., Ruiz Blanco, S., & Ruiz San Miguel, F. (2017). Competencias digitales ante la irrupción de la Cuarta Revolución Industrial. *Estudos em Comunicação* , 1 (25), 1-11.
- Gvirtz, S., & Necuzzi, C. (2014). Educación y tecnologías. Las voces de los expertos. Buenos Aires, 1a ed. – CABA.
- Jenkins, H. J., & Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (No. 316.7 (73)). Paidós.
- Landow, G. P. (Comp.) (1997). *Teoría del Hipertexto*. Barcelona. Ed. Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona. Anthropos.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud. Perre Lévy. Washington, DC, 2004. Disponible en< URL<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/>>
- Lévy, P. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona, Anagrama.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Martín-Barbero, J., López de la Roche, F. (1998). *Cultura, medios y sociedad*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Martín-Barbero, J., López de la Roche, F. (1998). *Cultura, medios y sociedad*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. segunda parte.

- Martín-Barbero, J. (2002) *La educación desde la comunicación*. Buenos Aires. Norma.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona. Paidós.
- Minsky, M. (2010). *La máquina de las emociones: Sentido común, inteligencia artificial y el futuro de la mente humana*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Moravec, J. W. (Ed.) (2017). *Knowmad Society*. Minneapolis, Education Futures.
- Observatorio de innovación educativa (2017) Storytelling. <https://observatorio.tec.mx/edutrends-storytelling>
- Ojeda, B. M. (2006). *Homo digitalis: etnografía de la cibercultura*. Universidad de los Andes Facultad de Ciencias Sociales-Ceso.
- Ospina Mejía, O., Otero Zafra, L. C., Cabrera Cruz, J. D., Fernández del Moral, J. G., Valencia, J., Gaona Pisonero, C., ... & Said Hung, E. (2012). *Educación 2.0: Retos educativos en las sociedades hiperconectadas*. Barranquilla, Universidad del Norte.
- Papert, S. (1995). *La máquina de los niños: replantearse la educación en la era de los ordenadores*. Barcelona. Paidós.
- Petrillo, A., De Felice, F., Cioffi, R., & Zomparelli, F. (2018). Challenges, and Opportunities Fourth Industrial Revolution: Current Practices, Challenges, and Opportunities. INTECH , 1-20.
- Piscitelli, A., Adaime, I., & Binder, I. (2010). *El proyecto Facebook y la posuniversidad*. Madrid: Ariel.
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires. Paidós.
- Piscitelli, A. (2010). *1@ 1 Derivas en la educación digital*. Buenos Aires. Ediciones Santillana.
- Raymond, W. (2000). *Palabras clave. Un vocabulario de la cultura y la sociedad*.
- Rincon, A., & Avila, D. (2016). Una aproximación desde la lógica de la educación al pensamiento computacional. Sophia: Colección de filosofía de la educación , 161-176.
- Rivoir, A., Ferrando, M., Kachinovsky, A., Machado, A., & Martínez, S. (2013). *Plan Ceibal e Inclusión Social. Perspectivas interdisciplinarias*. Montevideo, Uruguay, Plan Ceibal/Udelar.
- Rodríguez, J. A. (2004). *Trece motivos para hablar de cibercultura*. Pontificia Universidad Javeriana.

- Rodríguez, J. A. Editor. (2011). *Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Romaní, C. C., & Kuklinski, H. P. (2007). *PLANETA WEB 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Group de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic.
- Sae-Lim, P., & Jermsittiparsert, K. (2019). Is the Fourth Industrial Revolution a Panacea? Risks toward the Fourth Industrial Revolution: Evidence in the Thai Economy. *International Journal of Innovation, Creativity and Change* , 5 (2), 732-752.
- Scolari, C. A. (2013). *Homo Videoludens 2.0: de Pacman a la gamification*.
- Scolari, C. (2018) Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas: Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. Universitat Pompeu Fabra. https://issuu.com/educlyc/docs/scolari_teens_es
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires. Fondo de cultura económica.
- Siemens, G. (2004) Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era Digital. <http://www.slideshare.net/lepirex/siemens2004-conectivismopdf-presentation>
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de identidad en la era de Internet*. Barcelona. Paidós.
- UNESCO. (2014). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona. Ediciones Paidós.
- @Xebra, et. al. (2012). *Cultura libre digital: nociones básicas para defender lo que es de todos*. Barcelona: Icaria.