

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

SEMINARIO: ABORDAJE MULTIDISCIPLINARIO PARA EL ANÁLISIS DE MATERIALES

PROFESORES: Angeles Soletic y Alejo González López Ledesma

CUATRIMESTRE: 2° cuatrimestre de 2023

Carga horaria: 48 horas reloj, equivalentes a 3 créditos.

Fundamentación

Desde los inicios de la Tecnología Educativa como campo de conocimiento, los materiales de enseñanza han constituido un objeto privilegiado de reflexión en tanto artefactos u objetos culturales que vehiculizan la comprensión de los contenidos curriculares y la construcción del conocimiento escolar. Si bien los enfoques tecnicistas dominaron durante décadas la teoría y la práctica de la concepción, elaboración y producción de los materiales, en los últimos años la investigación se ha orientado a un análisis multidimensional que procura contextualizar su diseño en el marco de las políticas curriculares, las reflexiones epistemológicas disciplinares y los condicionamientos políticos, socioinstitucionales, económicos, pedagógicos y culturales que modelan las prácticas educativas concretas.

El escenario digital, por su parte, ha transformado las condiciones de producción de los materiales de enseñanza y ha permitido el desarrollo de una nueva generación de artefactos digitales hipertextuales, multimodales, transmedia e interactivos que conviven y dialogan con los materiales tradicionales en el espacio escolar y fuera de él. Más allá de explorar la multiplicidad de recursos disponibles, el análisis de materiales requiere reconocer las características y modos de producción y circulación de estas tecnologías considerando sus potencialidades y también, sobre todo, analizar su valor para la enseñanza. Así pues, comprender los sentidos de su inclusión en la clase, su posibilidad de plantear a los estudiantes desafíos cognitivos genuinos, favorecer la comprensión de problemas complejos y abrir la enseñanza y el currículum a los consumos culturales en medios digitales se transforman en propósitos centrales de esta propuesta formativa.

En este marco, el seminario procura poner a disposición de lxs participantes una serie de herramientas conceptuales y metodológicas que permitan construir criterios para el análisis, la selección, el diseño y la evaluación de materiales que brinden a lxs estudiantes nuevas oportunidades para aprender. El estudio de los materiales será abordado teniendo en cuenta dimensiones textuales, curriculares, culturales y tecnológicas; y se aportarán referencias históricas pertinentes para su contextualización. Las tendencias contemporáneas serán exploradas con referencia a casos concretos de diseño e implementación en instituciones educativas de distintos niveles.

A lo largo del curso, los participantes no solo tendrán oportunidades para analizar materiales y los supuestos que sostienen su elaboración, sino también para diseñar y elaborar productos concretos atentos a los desafíos que plantea el escenario de la contemporaneidad y las oportunidades que abre para la interacción, la personalización de los recorridos, la producción colaborativa, el codiseño, la reutilización flexible de contenidos educativos y la puesta en diálogo del currículum con las prácticas culturales que se desarrollan en medios digitales.

Propósitos

- Reconocer y conceptualizar los problemas vinculados al análisis y al diseño de materiales educativos desde una perspectiva multidisciplinar, que contemple dimensiones didácticas, cognitivas, culturales, tecnológicas y políticas; e identificar relaciones entre los materiales y los contextos de producción, circulación y uso.
- Analizar continuidades y rupturas en el diseño y desarrollo de materiales de enseñanza en la historia reciente y contemplar sus potencialidades para la selección, organización y comunicación de los conocimientos (adaptabilidad, multimodalidad, interactividad, hipertextualidad).
- Reflexionar sobre las decisiones de diseño y su contextualización en las prácticas de enseñanza.
- Explorar tendencias pedagógicas emergentes en el diseño y producción de materiales que dan cuenta de cambios en los modos de enseñar y aprender emergentes en el escenario digital y la ubicuidad del acceso a la información.
- Diseñar materiales educativos digitales originales y relevantes para distintos niveles del sistema educativo y la educación no formal, recuperando las dimensiones analizadas.

Contenidos

Tema 1. Del texto escolar a la inteligencia artificial: análisis y debates en torno a la conceptualización y la definición de los materiales de enseñanza. El estudio de los materiales en perspectiva pedagógica, cultural, cognitiva, tecnológica y política. Continuidades y rupturas en la concepción y desarrollo de materiales impresos y digitales, considerando sus potencialidades para la comunicación, la apropiación y la producción de conocimientos. Las relaciones entre los paradigmas curriculares, las configuraciones didácticas y los géneros textuales en los materiales educativos.

Tema 2. Visiones del conocimiento en los materiales y entornos digitales. El lugar de la imagen y la dimensión expresiva del conocimiento. Las múltiples formas de representación y su potencial para la diversidad cognitiva. Los modos de ver y los efectos visuales desde una perspectiva histórica y cultural. La construcción de materiales digitales y los desafíos del pensamiento visual, la hipertextualidad, la multimodalidad y la interactividad.

Tema 3. Los materiales y los entornos en el marco de las propuestas de enseñanza. Las relaciones entre materiales, estrategias didácticas y contenidos disciplinares. La apropiación y la curaduría de contenidos como parte de la enseñanza. Dilemas, desafíos y prospectiva para innovar en la producción de materiales digitales.

Tema 4. Perspectivas contemporáneas en el diseño, la producción y el análisis de materiales para la enseñanza. Exploración de tendencias emergentes: consumos culturales en medios digitales; narrativas transmedia; creaciones inmersivas -videojuegos y realidad aumentada / alternativa / virtual); microcontenidos y cultura snack; gamificación; inteligencia artificial. Los contenidos abiertos, los desafíos del codiseño y la mirada etnográfica.

Metodología

A lo largo de la cursada, los estudiantes participarán de diversas propuestas orientadas a:

- La revisión bibliográfica para el reconocimiento de las diversas dimensiones de análisis en el estudio de materiales y entornos de enseñanza.
- La exploración y análisis crítico de las propuestas didácticas que subyacen al diseño tecnológico de materiales, recursos y entornos digitales (ejemplos y estudios de caso).
- El intercambio y el debate con expertos provenientes del campo de la producción académica y profesional de materiales educativos.
- La exposición dialogada, articulada con desafíos individuales y grupales centrados en la producción y análisis de materiales y entornos valiosos para la enseñanza.
- La posibilidad de realizar recorridos flexibles en función de la elección de temáticas afines a los intereses y prácticas profesionales de los participantes.
- La experimentación con recursos y herramientas digitales de diseño y producción.

Evaluación

La evaluación del curso consiste en una propuesta de producción y análisis en torno a un material de enseñanza concreto. Los participantes podrán elegir una de las siguientes líneas de trabajo:

- Diseño o prototipado de un material para la enseñanza. La producción deberá incluir una fundamentación que recupere el análisis del producto en distintas perspectivas (curricular, disciplinar, didáctica, comunicacional, tecnológica) y del contexto de uso previsto.
- Análisis y evaluación de un recurso ya disponible. El trabajo incluye en un segundo momento, una propuesta de reversión para su mejora o recontextualización.
- Elaboración de una guía de orientaciones para la producción de materiales digitales dirigida a docentes de distintos niveles del sistema educativo (a definir).

A través de distintas actividades pautadas a lo largo de las cuatro semanas, los participantes irán avanzando en el diseño, desarrollo y evaluación de su propio proyecto.

Bibliografía obligatoria

AREA MOREIRA, M.: "La transformación digital de los *materiales didácticos*. De los libros de texto a la Red". En AREA MOREIRA, M. (dir.) (2020) *Escuel@ Digit@l*. Los materiales didácticos en la Red. Barcelona: Graó.

AUGUSTOWSKY, G. (2008) *Enseñar a mirar imágenes en la escuela*. Buenos Aires: Tinta fresca.

https://www.academia.edu/34361300/ENSE%C3%91AR_A_MIRAR_IM%C3%81GENES_EN_LA_ESCUELA_Cap%C3%ADulo_3

BENHAMOU, F. (2015) *El libro en la era digital*. Buenos Aires. Paidós. Cap.4.- El lector vagabundo. Cap. 6. La marca y la página. Cap. 13. Las nuevas escrituras. Cap.17. El impacto de los Massive open Online Courses.
<https://fdocuments.in/document/el-libro-en-la-era-digital-francoise-benhamou.html>

CARBONE, G. (2017) Libros de texto en la era de la información. Una interpretación de su reconocimiento y de sus apropiaciones. En *Balance y análisis de la investigación sobre el libro de texto escolar y los medios digitales*. Memorias de la Conferencia Regional para América Latina de la "International Association for research on textbooks and educational media". 7, 8 y 9 de septiembre de 2016. Universidad Tecnológica de Pereira.
<http://www.utp.edu.co/facultades/educacion/iartem-colombia-2016>

CHARTIER, A. M. "La lectura y la escritura escolares ante el desafío de las nuevas tecnologías" En GOLDÍN, D., KRICAUTZKY, M. Y PERELMAN, F. (2012) *Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas*. México.

COBO, C. (2016) *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Capítulo 3: Contenido, contenedores y contextos. Colección Fundación Ceibal/ Montevideo: Debate.
https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La_innovacion_pendiente.pdf

CUESTA, C. (2010). La etnografía es un enfoque, no un método o sobre cómo podría el mundo llegar a ser de otro modo. *Lulú Coquette. Revista de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 5(5), 130-143.

DUSSEL, I. Educar la mirada. Reflexiones sobre una experiencia de producción audiovisual y de formación docente
<https://seccionreg6ta.files.wordpress.com/2016/09/educar-la-mirada-dussel.pdf>

EISNER, E. (1998) *Cognición y curriculum*. Buenos Aires: Amorrortu editores

GARCÍA CANCLINI et.al (2015) *Hacia una antropología de los lectores*. Madrid: Fundación Telefónica
<https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/publicaciones/469/>

GOLDSMITH, K. (2015) *Escritura no creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital*. Buenos Aires: Caja Negra

HERNÁNDEZ, F. (2005). "¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?" En *Educação & Realidade*, 30(2).

MAGGIO, M. (coord.) (2021) *Clases fuera de serie*. Buenos Aires. Fundación Telefónica Movistar
<https://www.fundaciontelefonica.com.ar/cultura-digital/publicaciones/clases-fuera-de-serie/729/#close>

NEGRÍN, M. (2009). "Los manuales escolares como objeto de investigación". En *Educación, lenguaje y sociedad* (6), 187-208.
<http://www.biblioteca.unlpam.edu.ar/pubpdf/ieles/n06a10negrin.pdf>

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. (2013) "Remix: la nueva escritura popular", En SACRISTÁN, A. (comp.) *Sociedad de Conocimiento, tecnología y educación*. Madrid: Morata

LION, C y PEROSI, V. (2012) "Conocimiento, hipertexto y enseñanza: perspectivas interpeladoras para el análisis crítico". En Seminario Manuales, libros por áreas e itinerarios hipertextuales en la historia reciente de la educación.1958-2008. Universidad Nacional de Luján

ODETTI, V. (2020) *De lo hipermedial a lo performativo: el devenir de los materiales didácticos digitales*. Buenos Aires: PENT Flacso
<http://www.pent.org.ar/sites/default/files/institucional/publicaciones/De%20lo%20hipermedial%20a%20lo%20performativo.%20Odetti.pdf>

ROCKWELL, E. (2001). La lectura como práctica cultural: conceptos para el estudio de los libros escolares. *Educação e pesquisa*, 27(1), 11-26.

SCOLARI, C. (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Universidad de Deusto
<http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

SCOLARI, C. (ed.) (2013) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Colección Transmedia XXI. Barcelona. Universidad de Barcelona

Bibliografía complementaria

ADELL, J. y BERNABÉ, I. (2006) Los libros de texto de la escuela en red. *Perspectiva CEP*, N° 11. Págs. 21-33.

AREA MOREIRA, M.: "Los medios de enseñanza o materiales didácticos. Conceptualización y tipos". En AREA MOREIRA , M (2009) *Introducción a la tecnología educativa*. La Laguna: ULL <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>

BERGER, J. (1972) *Modos de ver*. Capítulo 1. Barcelona: Gustavo Gilli Ed. <http://comprenderparticipando.com/wp-content/uploads/2017/05/Modos-de-ver-John-Berger.pdf>

CARBONE, G. (2003) *Libros escolares. Una introducción a su análisis y evaluación*. Buenos Aires: FCE <https://hear.unr.edu.ar/wp-content/uploads/2016/04/carbone.pdf>

CIAFARDO, M. (2010). ¿Cuáles son nuestras sirenas?: aportes para enseñanza del lenguaje visual. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52(2).

COLL, C. y MONEREO, C. (2008), *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata.

LITWIN, E. (2008) *El oficio de enseñar*. Cap. 5: El oficio en acción: construir actividades, seleccionar casos, plantear problemas. Buenos Aires: Paidós https://des-for.infed.edu.ar/sitio/profesorado-de-educacion-inicial/upload/EL_OFICIO_DE_ENSEN_AR_-_EDITH_LITWIN-_CAPITULO_5.pdf

RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, J. (2017) IARTEM y los estudios sobre el libro de texto escolar y los medios en educación. En *Balance y análisis de la investigación sobre el libro de texto escolar y los medios digitales. Memorias de la Conferencia Regional para América Latina de la "International Association for research on textbooks and educational media"*. 7, 8 y 9 de septiembre de 2016. Universidad Tecnológica de Pereira. <http://www.utp.edu.co/facultades/educacion/iartem-colombia-2016>

DIDI HUBERMAN, G. (2011) *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial

FERRARELLI, M. (2015) La textualidad des-bordada: transmedia y educación en la cultura digital. En *Lenguas Vivas*. N° 11 https://www.academia.edu/21040947/La_textualidad_desbordada_transmedia_y_educaci%C3%B3n

IGARZA, R (2012) "El libro-pantalla: los contenidos digitales y el futuro de la lectura. En ARTOPOULOS, A. (coord.) *La Sociedad de las Cuatro Pantallas Una mirada latinoamericana*. Buenos Aires: Fundación Telefónica <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/Diplomatura/Modulo3/La-sociedad-de-las-4-pantallas.pdf>

MARTÍN BARBERO, J. (2002): "Jóvenes: comunicación e identidad". En *Revista Iberoamérica. Pensar la cultura*. Número 0.

SCHWARTZMAN, G; ODETTI, V. (2013) Remix como estrategia para el diseño de materiales didácticos hipermediales. En PENT FLACSO.

<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/remix-como-estrategia-para-diseno-materiales-didacticos-hipermediales>.

WEBER, Verónica (2018) Nuevos escenarios en educación: Museos virtuales como espacios de aprendizaje informal. Buenos Aires: FLACSO Virtual.
https://nanopdf.com/download/de-manera-creciente-internet-nos-acerca-a-una-nueva-realidad-los_pdf