

Universidad Nacional de San Luis
Rectorado
Secretaría Académica

Elevo por la presente una propuesta de un curso de formación en línea para docentes y/o tutores en modalidad virtual sobre “producción de materiales”

Fundamentación

En la actualidad, existe una gran cantidad de materiales digitales disponibles y de fácil acceso. Su inclusión supone debates y un posicionamiento crítico acerca de la enseñanza, los aprendizajes, las interacciones y la comunicación mediada por las tecnologías. La disponibilidad de diversos dispositivos y materiales interpela las prácticas y nos invita a repensar una gestión inteligente de la información para una construcción del conocimiento enriquecida a través de producciones que fortalezcan la multiexpresividad, considerando las diferentes formas de representación, la diversidad cognitiva. En particular nos ofrece la oportunidad para replantear el rol de los docentes y de sus estrategias didácticas cuando se incorporan materiales digitales que median las relaciones entre los docentes, los estudiantes y el conocimiento.

Este curso ofrece una oportunidad para profundizar en la comprensión de la vigencia y del potencial de los materiales digitales; las estrategias que promueven la construcción del conocimiento; las interacciones que favorecen procesos reflexivos y el enriquecimiento de los caminos del conocimiento a través de la producción de materiales valiosos, consistentes con los desafíos contemporáneos de los aprendizajes en escenarios digitales y con las transformaciones en las maneras de concebir las disciplinas y de generar actividades transformadoras, situadas y epistemológicamente relevantes.

Título: Producción de materiales

Objetivos

- . Desplegar líneas conceptuales didácticas, cognitivas y tecnológicas que den cuenta de enfoques para el diseño de materiales digitales.
- . Proporcionar herramientas y aplicaciones tecnológicas para el diseño de materiales interactivos que ofrezcan multialfabetización y diversidad cognitiva.
- . Abordar el diseño de actividades situadas; significativas y consistentes con las perspectivas didácticas y disciplinares que se desarrollan en los materiales.

Contenidos

- 1. Escenarios digitales: tensiones y tendencias.** Transmedia, gamificación y multialfabetización como perspectivas innovadoras para el diseño de materiales didácticos. Las relaciones entre perspectivas curriculares, las configuraciones didácticas y los géneros textuales en materiales multimodales.
- 2. Diseño:** el lugar de la imagen y de la dimensión expresiva del conocimiento. Las múltiples formas de representación y su potencial para la diversidad cognitiva. Herramientas y lenguajes tecnológicos para el diseño de materiales interactivos.

3. **Propuestas:** las propuestas de enseñanza en los materiales y entornos digitales. Las relaciones entre estrategias didácticas y los contenidos disciplinares. El lugar del docente como curador de contenidos. Dilemas, desafíos y prospectiva para innovar en la producción de materiales digitales desde la perspectiva de la actividad situada.

Modalidad de dictado: virtual a través del campus de la UNSL (Plataforma MOODLE UNSL)

Duración: 40 hs (más 15 hs de tutorías a tutores Sied UNSL)

Docente a cargo: Dra. Carina Lion (Se adjunta CV).

Modalidad de evaluación: cada unidad del programa irá brindando herramientas diferentes para el diseño de materiales. La evaluación final consistirá en la producción de un material concreto que dé cuenta de las perspectivas didácticas, cognitivas y tecnológicas abordadas.

Bibliografía de base:

Eisner, E. (1998) Cognición y Curriculum. Buenos Aires: Amorrortu

Galdeano, M. (2006). "Los materiales didácticos en Educación a Distancia (I): Funciones y características". [PDF] En Boletín Informativo. Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Nacional del Nordeste.

Gardner, H; Davis, K. (2014). La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital. Barcelona: Paidós.

Lankshear, C.; Knobel, M. (2010). Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula. Morata: Madrid.

Lion, Carina (comp.) (2020) Aprendizaje y tecnologías. Habilidades del presente, proyecciones de futuro. Editorial Novedades Educativas: Buenos Aires.

Lion, Carina y Perosi, Verónica (comp.) (2019) Didácticas Lúdicas con videojuegos educativos. Escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender. Editorial Novedades Educativas, Buenos Aires.

Molas Castells, N. (2018) La guerra de los mundos. La narrativa transmedia en educación. Barcelona: UOC Editorial.

Scolari, C. (2018). Las leyes de la interfaz. Barcelona: Gedisa.



Dra. Carina Lion