



Cipolletti 28 de agosto de 2023

Disposición N° 58/23

VISTO:

La Ordenanza N° 485/91 que establece el instructivo de presentación de programas de las distintas asignaturas, y;

CONSIDERANDO:

Que la Disposición de Secretaría Académica N° 03/11 implementa un formato tipo para la presentación de programas;

Que la asignatura que abajo se detalla corresponde al dictado del Profesorado Universitario de Enseñanza en Educación Primaria en el 2° cuatrimestre del año 2023 del Departamento Académico de Didáctica, Área Didáctica, Orientación Didáctica General;

Que el presente programa se ajusta a los objetivos generales establecidos para cada asignatura en los Planes de Estudio de la Universidad y los formatos establecidos por la Facultad;

POR ELLO:

**LA DIRECTORA DEL DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA
DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DISPONE:**

Artículo 1°: **APROBAR** el programa del seminario **Tecnologías en la Enseñanza (a distancia)**, del 2° cuatrimestre año 2023 correspondiente al siguiente detalle:

Carrera	Plan de Estudio	PAD E/C	Año	Cuat
Profesorado Universitario de Enseñanza en Educación Primaria	Ord N° 608/16 Modif 911/21	Prof. Sonia Sansot	3°	2°

Artículo 2°: Elevar el programa aprobado a la Secretaría Académica.

Artículo 3°: Registrar, comunicar y cumplido archivar.


Lorena M. Gallosi
Directora de Dpto. Didáctica
Fa.C.E. - U.N.Co.



DEPARTAMENTO: Didáctica
ÁREA: Didáctica
Orientación: Didáctica General

Carrera:

Prof. Univ. de Enseñanza en Educación Primaria -ORD 068/16 y 186/23-

SEMINARIO:

Tecnologías en la Enseñanza

Equipo Docente

Prof. Adjunta: Sonia Sansot

Prof. Auxiliar: Luciana Scarpecci

2023

2° Cuatrimestre

Programa

1. FUNDAMENTACION

La presente propuesta se orienta a promover prácticas de enseñanza mediadas por Tecnologías Digitales en el marco del Profesorado Universitario de Enseñanza en Educación Primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional del Comahue. Se trata de un Seminario Cuatrimestral de cursado híbrido, con una carga horaria de 4 hs semanales, destinado a estudiantes que cursan el tercer año.

Enseñar hoy implica una gran diversidad de desafíos que nos interpelan y nos requieren prácticas de enseñanza concebidas desde la complejidad. Imaginar dispositivos formativos alternativos es una clave central para fortalecer este oficio intelectual, entendiéndolo como narración, como experimentación y no solo como información (Alliaud, 2009). Se trata de vincular el saber sobre la enseñanza mediada por tecnologías con los sujetos, en la particular situación de su encuentro, para incidir en la producción de subjetividades que consideren sus efectos, aprender de la experiencia compartida conectando un hacer y pensar creativo y reflexivo. En este sentido, se establecen profundas líneas de continuidad con la perspectiva crítica de la Didáctica y por ello se reconoce en la enseñanza, una relación asimétrica que implícita o explícitamente: se asienta en supuestos respecto del significado de enseñar y de aprender y supone la opción por una determinada manera de entender estos procesos y sus efectos. Estar preparados/as para lo incierto, lo que escapa de todo cálculo en los escenarios tecnoculturales actuales requiere algunas certezas ante el declive de las instituciones (Dubet, 2006). Enseñar nos compromete éticamente en la enorme responsabilidad de generar las mejores condiciones para promover aprendizajes, por ello afrontar las posibilidades y desafíos de las tecnologías digitales es cada vez más necesario para disminuir desigualdades en la sociedad del conocimiento. Propiciar en nuestros/as estudiantes el pasaje de receptores a creadores ya no es solo un asunto didáctico y ético sino profundamente *político*.

Por ello en esta propuesta es fundamental la autonomía profesional en el desarrollo de Competencias Digitales Docentes (CDD) mediante la promoción de decisiones sobre qué compartir y cómo hacerlo de manera segura, ejerciendo una permanente vigilancia ante el riesgo de fascinación con la herramienta (Merieu, 2001) dado que la inclusión de tecnologías en nuestras prácticas de enseñanza es un proyecto educativo antes que tecnológico. Las tecnologías digitales y el ciberespacio no son espacios neutros, están habitados social, ideológica y axiológicamente, se encuentran intervenidos con lenguajes y formas culturales con efectos subjetivantes y presentan relaciones complejas, dinámicas y muchas veces opacas en relación al ejercicio de derechos. La cultura digital y los consumos que instala requiere promover una Formación Docente centrada en la desocultación del imaginario tecnológico hegemónico tras la plataformización y la datificación así como en la construcción de criterios y estrategias para el desarrollo de una ciudadanía digital plena, activa, democrática y consciente, capaz de aprovechar sus potencialidades para el ejercicio de derechos e interpretar las lógicas que las subyacen para tomar decisiones con el máximo nivel de autonomía posible.



Sonia Sansot

La inmersión en la Cultura Digital interpela a la Cultura Académica desde un mundo fragmentado y veloz que formatea rasgos cognitivos novedosos *“pensamiento atomizado, sin jerarquización semántica, no relacional, no explicativo, no argumentativo”* (Litwin, 2008, p 144). Este entramado genera efectos subjetivos: las/los estudiantes construyen saber con los recursos disponibles, organizan tareas con criterios personales y reutilizan producciones, propias o ajenas, desafiando las nociones clásicas de autoría. Estos rasgos se oponen a los que intenta desarrollar la Academia, por ejemplo el “corte y pegue” requiere revisar consignas de escritura de textos que ya existen en internet e implementar estrategias que apelen a la validación y reformulación de información, ajustada a criterios como confiabilidad y precisión (Burbules y Callister, 2008).

La omnipresencia de dispositivos digitales personales, con sus pantallas individuales y conectividad, redefinen la estructura material del aula y la estructura comunicacional de la clase con su propuesta de enseñanza frontal, simultánea y homogénea. Las limitaciones del tiempo y el espacio se desdibujan cuando las/los estudiantes mediante sus celulares, corroboran en línea las explicaciones docentes, capturan imágenes del pizarrón, graban videos y comparten inmediatamente en las redes sociales, con repercusiones que desafían el adentro-afuera escolar (Dussel, 2010).

Las tecnologías de la conectividad, viene generando, paulatina pero velozmente, nuevas formas de acceder, construir, comunicar (entretenimiento e información) y formas de aprender. Sin embargo, también fragmenta la atención, instala recorridos personalizados y secuencias no lineales mediante la hipertextualidad y la multimodalidad. Reconfigura la organización de los saberes y las jerarquías de una relación inherentemente asimétrica, pero no parecieran modificarse los procesos de la cultura académica moderna. Pareciera existir una percepción compartida por los formadores según la cual, las/los estudiantes de profesorado, dominan diversidad de tecnologías y dispositivos digitales en su vida cotidiana, poseen otros consumos culturales y, en el marco particular de la Formación Docente, hacen un uso pedagógico autónomo de las Tecnologías. Buckingham (2008) advierte en torno a estos estereotipos sobre el acceso a la tecnología, dado que no solo desconocen diferencias socio-económicas sino que abonan la brecha digital y con ello *“la fantasía contemporánea de la ‘generación digital’ que oculta las dificultades y frustraciones” que tanto niños, jóvenes como adultos pueden experimentar en su interacción con los nuevos medios* (p 67). Las nuevas generaciones dominan tecnologías y dispositivos pero en igual medida manifiestan dificultades para gestionar información de diversa naturaleza y procedencia, así como para aplicar criterios al construir conocimiento o gestionar la privacidad a sus prácticas digitales. Hoy relacionarse en la red implica “naturalmente” el uso intensivo de dispositivos y aplicaciones, pero esas destrezas no resultan alfabetización suficiente para el ejercicio de una ciudadanía digital plena.

2. OBJETIVOS

- Promover la comprensión de las relaciones entre Enseñanza y Tecnologías como un complejo entramado tecnocultural para deconstruir discursos y desnaturalizar miradas hegemónicas.
- Propiciar la construcción de saberes didácticos mediados por tecnologías digitales así como el desarrollo de Competencias Digitales Docentes que enriquezcan el oficio intelectual docente.
- Favorecer la construcción de propuestas de enseñanza con Tecnologías Digitales orientadas al ejercicio de la ciudadanía digital plena, enriqueciendo el propio entorno personal de aprendizaje.

3. CONTENIDOS

Unidad 1. Enseñar hoy: saberes requeridos. Tecnología Educativa: debates históricos y epistemológicos. Sobre la triple experticia: Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido. Competencia Digital y Competencia Digital Docente. Entorno Personal de Aprendizaje (PLE). Código Abierto. Cultura Maker. Educación híbrida.

Bibliografía obligatoria

- ADELL, J. y CASTAÑEDA, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En Roig Vila, R. & Fiorucci, M. (Eds.) Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/17247/1/Adell&Casta%C3%B1eda_2010.pdf
- CASTAÑEDA, L. et al (2018). “¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital?” RED. Revista de Educación a Distancia. Núm. 56, Artículo 6, pág. 31-01-2018 http://www.um.es/ead/red/56/castaneda_et_al.pdf
- DE PABLOS PONS, J. (2008). Historia de la Tecnología Educativa. En De Pablos Pons, Juan (Coordinador) Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Málaga: Aljibe
- KOEHLER, M. J.; MISHRA, P. y CAIN, W. (2015) ¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK). Virtualidad, Educación y Ciencia, 10 (6), p. 9-23. <http://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/11552/11983>
- LIBOW, S. y STAGER, G. (2013) Inventar para aprender. Bs As: SXXI. Cap 1.
- LION, C. (Coord.) (2023). Repensar la educación híbrida después de la pandemia. Oficina para América Latina y el Caribe del Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385359>
- MAGGIO, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Cap. 1. Paidós. Bs. As.

Videografía

Castañeda, L. (2010). *Identidad digital*. Archivo de video: <https://youtu.be/PvogyP1vBQQ>

Bibliografía ampliatoria

- BURBULES, N (2014). El aprendizaje ubicuo: nuevos contextos, nuevos procesos. Revista Entramados. Educación y sociedad; No 1. Universidad Nacional de Mar del Plata. <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/1084>
- COBO, C. (2009). Conocimiento, creatividad y software libre: una oportunidad para la educación en la sociedad actual. *UOC Papers*. N.º 8. UOC. <http://www.uoc.edu/uocpapers/8/dt/esp/cobo.pdf>
- SCOLARI, C. (ed.) (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. Barcelona: Transliteracy H2020 Research Project. URL: <https://transmedialiteracy.org/> <https://alfabetismotransmedia.org/kit-del-profesor/>
- SOLETIC, A. (2021) Modelos híbridos en la enseñanza: claves para ensamblar la presencialidad y la virtualidad. Bs. As. CIPPEC. <https://www.cippec.org/wp-content/uploads/2021/08/INF-EDU-Modelos-hi%CC%81bridos.pdf>
- VALVERDE BERROCOSO, J., GARRIDO ARROYO, M. y FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, R. (2010). Enseñar y aprender con tecnologías: un modelo teórico para las buenas prácticas educativas con TIC”. En De Pablos Pons, J. (Coord.) Buenas prácticas de enseñanza con TIC [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 11, nº 1. Universidad de Salamanca, pp. 203-229. http://revistatesi.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/5840/5866

Unidad 2. Enseñar con Tecnologías Digitales. Diseñar propuestas de enseñanza hoy. Búsquedas web orientadas: cazas de tesoro y Web Quest. Gamificación: juegos de escape educativos. Narrativas digitales y Transmedia: cómics digitales, gifs, memes, celumetrajés, stop motion, remix, cuentos interactivos. Propuestas inmersivas: videojuegos, realidad virtual y aumentada, robótica y programación. Crear y compartir contenido digital: presentaciones animadas, redes conceptuales, líneas de tiempo, mapas interactivos, infografías, publicaciones digitales, podcasts, webs, blogs y microbloggings, redes sociales, códigos QR. Co-creación y trabajo colaborativo: wikis, Plataformas Multiformato, crear con Inteligencia Artificial. Evaluar con Tecnologías Digitales.

Bibliografía obligatoria

- ADELL, J. (2007). Internet en el aula: la caza del tesoro. Centre d'Educació i Noves Tecnologies. Universitat Jaume I
- ÁREA MOREIRA, M. (2008). Web Quest: una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet.
- EDUCAR S.E. (2021). Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas. Educar S.E., dirigido por Laura Marés, 1 ed. Buenos Aires.
- FERRARELLI, M. (2021). Alfabetismos aumentados: producir, expresarse y colaborar en la cultura digital. Austral Comunicación, 10(2), 395-411 <https://ojs.austral.edu.ar/index.php/australcomunicacion/article/view/613>
- FURMAN, M. (2021) Enseñar distinto. Bs As: SXXI. Cap 5.
- MINISTERIO Nacional de Educación (2018) NAP de Educación Digital, Programación y Robótica
- SANSOT, S. (2013). Materiales Didácticos potentes para la enseñanza. Ficha de Circulación interna. FACE, U.N.Co.
- SCOLARI, C. A., LUGO, N. y MASANET, M. L. (2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. Revista Latina de Comunicación Social, (74), 116-132. <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07es.html>

Videografía

FERRARELLI, M. (2022). *Proyectos Transmedia en Educación*. Grupo Magro Editores. https://youtu.be/j_yJkn0i-hg

Bibliografía ampliatoria

- BLÁZQUEZ SEVILLA, A. (2017). Realidad aumentada en educación. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid. España.
- CACHEIRO González, M. L. (2011) Recursos Educativos TIC de Información, Colaboración Y Aprendizaje en Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, núm. 39, julio, 2011, pp. 69-81. Universidad de Sevilla. Sevilla, España <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=36818685007>.
- CASABLANCAS, S. (2021) Tecnologías urgentes, pedagogías postergadas. Las tecnologías irrumpen en el pensamiento educativo de la pandemia. En Correa Cortez, E; Luna Rizo, M; Tarasow, F. (Coord.) De la emergencia a la estrategia. Experiencias y aprendizajes sobre educación híbrida en México y Argentina. Universidad de Guadalajara. Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas.
- FRACCHIA C., Alonso de Armiño A., Martins A. (2015). Realidad Aumentada aplicada a la enseñanza de Ciencias Naturales. Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación N°16, ISSN 1850-9959, Diciembre 2015. <http://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/356/572>
- GEE, J. (2005). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre aprendizaje y alfabetismo. Aljibe: Málaga. Cap.2.
- PITTÍ PATIÑO, K., Curto Diego, B. y Moreno Rodilla, V. (2010). Experiencias constructoras con robótica educativa en el centro internacional de tecnologías avanzadas. En De Pablos Pons, J. (Coord.) *Buenas prácticas de enseñanza con TIC*. Revista Teoría de la Educación. Vol. 11, nº 1. Universidad Salamanca, pp. 310-329. http://revistatesi.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/6294/6307
- SALOMON, G. (2000). No es la herramienta lo que cuenta sino los fundamentos educativos. University of Haifa. <http://www.pent.org.ar/centro-de-recursos/no-herramienta-lo-que-cuenta-sino-fundamentos-educativos>

Unidad 3. Enseñar en escenarios tecnoculturales contemporáneos. Transformaciones Culturales. La Revolución Tecnológica. Internet. Sociedad de la Información/conocimiento. Cultura Letrada y Cultura Digital. Subjetividades tecnoculturales. Consumos culturales de las infancias. Ciudadanía digital. Cultura de la Conectividad. Datificación y Plataformización de la educación.

Bibliografía obligatoria

- CASTELLS, Manuel (2002). La dimensión cultural de Internet. UOC.
- DUSSEL, I. (2010). Aprender y enseñar en la cultura digital. VII Foro Latinoamericano de Educación. Bs As: Santillana. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003074.pdf> Cap.1.
- OEI (2022). Primera infancia en la era de la transformación digital. Una mirada iberoamericana. Madrid: OEI.
- SCOLARI, C. (2019) Narrativas transmedia, nuevos alfabetismos y prácticas de creación textual. En Lectura y Escritura digital. Ministerio de Educación España.
- SITEAL (2014). Políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina. Cap 1: Subjetividades juveniles de la tecnocultura digital. IIPÉ-UNESCO, OEI, Informe Digital, Bs. As.
- VAN DIJCK, J. (2016) La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales. Cap 1. Siglo XXI. Bs. As.

Videografía

DUSSEL, I. (2016). *Formación docente y culturas contemporáneas*. Primera Conferencia Magistral del 5º Congreso del Sistema Incorporado. Disponible en: <https://youtu.be/Wm-J80YhqAI>

Bibliografía ampliatoria

- BURBULES, N y CALLISTER, T. (2008). *Educación: riesgos y promesas de las Nuevas Tecnologías de la Información*. Buenos Aires. Granica Selección. Cap. 3
- CASTELLS, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid: Alianza editorial.
- COBO, C, y Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Colección Transmedia XXI. <http://www.razonypalabra.org.mx/varia/AprendizajeInvisible.pdf>.
- COBO, C. (2019). Acepto las Condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales, Fundación Madrid: Santillana. https://static.wixstatic.com/ugd/cd84b5_07c284bde2864e42ad51f7f1e2ac8c02.pdf
- GARCÍA CANCLINI, N. (1997). "Culturas híbridas y estrategias comunicacionales". En Estudios sobre las culturas contemporáneas, III (5), 109-128. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31600507>
- SCOLARI, C. (2010). "Convergencia, educación y narrativas transmedia en la nueva ecología de los medios". RELPE. http://www.relpe.org/wpcontent/uploads/2010/11/RELPE_convergencia_scolari-.pdf
- SCOLARI, C. (2018). Las leyes de la Interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología. Barcelona: Gedisa.
- SERRES, M. (2013). Pulgarcita. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- SPIEGEL, A (Comp.) (2017). Pantallas, derechos, cultura y conocimiento: nuevos desafíos para las humanidades. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 1a ed. Buenos Aires. <http://publicaciones.filo.uba.ar/sites/publicaciones.filo.uba.ar/files/Pantallas%2C%20derechos%2C%20cultura%20y%20conocimiento.pdf>

4. PROPUESTA METODOLÓGICA

La enseñanza con tecnologías digitales en la Formación Docente Universitaria requiere de los entornos virtuales de aprendizaje que proveen las plataformas educativas, centrados en la cooperación y la interacción. Por ello, será fundamental el Aula Virtual del Seminario, alojada en la Plataforma Virtual PEDCO bajo entorno MOODLE (software libre), que facilita la integración, el acceso, la producción y reflexión sobre artefactos culturales potentes para la enseñanza como: filmes ficcionales o documentales, videos, blogs, aplicaciones web, presentaciones multimedia, revistas digitales, etc. En este sentido, el cursado hibridará modalidades (virtual y/o presencial), tiempos (sincrónicos y asincrónicos) y estrategias tendientes a integrar entornos tecnológicos y prácticas de enseñanza en un espacio tecno-pedagógico especialmente diseñado para desarrollar tareas de alta exigencia cognitiva, con consignas basadas en materiales didácticos que promueven actividades on-line de exploración, producción individual y colectiva y reflexión sobre lo producido. Las actividades partirán de la bibliografía para luego expandir sus formatos textuales involucrando a las/los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje y desde sus propios consumos culturales cotidianos.

Las actividades previstas articulan Metodologías Activas como simulaciones y análisis de casos (Davini, 2008) en el entorno virtual, con diferentes Tecnologías tendientes a desarrollar *Competencias Digitales Docentes*. La convergencia digital posibilita narrativas digitales, antes impensadas, que apelan a la fragmentación, hiperactualización de información e interacción entre múltiples actores de un mismo proceso comunicativo (Tíscar, 2008). Su lenguaje posee características propias tales como: hipertextualidad, interactividad y multimedialidad que se potencian con la conectividad y la movilidad. Se enfatizarán las posibilidades de la secuencia exploración-producción-reflexión para crear y compartir contenidos como: Murales Digitales, Redes Conceptuales, Biografías, Cómic Digitales, Wikis y Documentos Colaborativos, Animaciones, Galerías Digitales e Infografías. El propósito de esta experimentación es comenzar a desarrollar algunas dimensiones de las Competencias Digitales Docentes explorando y participando.

Esta y otras propuestas, dan cuenta de una epistemología práctica que concibe a las tecnologías digitales como entornos no neutrales, reconociendo que mayoritariamente obedecen a leyes de mercado más que a propósitos formativos, con límites impuestos, tales como la obsolescencia programada, por cuanto requieren selección cuidadosa. Aunque promueven interacciones con diferentes plataformas tecnológicas y sus reglas de participación, resulta ingenuo pensar que por el simple hecho de exponerlos al contacto con dispositivos digitales, nuestros estudiantes desarrollarán habilidades de búsqueda y selección de información web, según criterios de fiabilidad, veracidad etc. (Burbules y Callister, 2001), sin necesidad de enseñanza intencional y sistemática.

Las actividades descriptas y otras que se realicen durante el Seminario, refieren experiencias formativas que requieren un elevado nivel de implicación para desarrollar las CDD. Conviene advertir que se trata de experiencias de difícil implementación dada la notable vacancia de investigaciones didácticas al respecto, la disponibilidad de recursos, la escasez de interlocutores institucionales para analizar resultados esperados y posiblemente *resistencias* a utilizar pedagógicamente las tecnologías digitales cotidianas para construir conocimiento en ámbitos académicos.

5. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

La reglamentación vigente (Ordenanza N° 273/18) establece que la aprobación del Seminario se obtendrá con la evaluación por parte del docente responsable, sin examen final. Dicha evaluación se propone aquí como proceso permanente a lo largo de toda la cursada, desde la perspectiva de la evaluación formativa.

Los requisitos de acreditación son:

- Participación activa en los Foros definidos para cada unidad temática (individual)
- Participación en los encuentros presenciales físicos y/o remotos (individual)
- Aprobar todos los Desafíos grupales e individuales propuestos

6. BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA Y DE CONSULTA

- ALLIAUD, A. (2009). Algunas claves para afrontar los desafíos de enseñar hoy; en ALLIAUD y otros. Los gajes del oficio. Enseñanza, pedagogía y formación. Bs As: AIQUE
- BARBERO, J. (1999) La educación en el ecosistema comunicativo. Comunicación, educación y democracia. Colombia: <https://doi.org/10.3916/25272>.
- BARBERO, M. (2009) Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.
- BAUMAN, Z. (2007) Los retos de la educación en la modernidad líquida. España: Gedisa.
- BUCKINGHAM, D. (2006). La educación para los medios en la era de la tecnología digital. Ponencia para el Congreso del décimo aniversario de MED "La sapienza di comunicare", Roma, http://www.signis.net/IMG/pdf/Buckingham_sp.pdf
- BUCKINGHAM, D. (2008) *Más allá de las tecnologías*. Manantial, Buenos Aires
- BURBULES, N. y CALLISTER T. (2008). Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Barcelona: Granica.
- CAMILLONI, A. (2007). El saber didáctico. Buenos Aires: Paidós.
- CASTELLS, M. (2006). La sociedad red. Alianza Editorial.
- COICAUD, S. (2016) Planteos y replanteos acerca de la Tecnología Educativa como campo de conocimiento y de formación. En: *Espacios en Blanco - Serie Indagaciones* - N° 26 - Junio 2016 (81-104).
- DAVINI, M. C. (2008). Métodos de enseñanza. Bs As: Santillana.
- DUBET, F. (2010). *Crisis de la transmisión y declive de la institución*. Burdeos: Univ. Victor Segalen.
- DUSSEL, I. (2012). La formación docente y la cultura digital: métodos y saberes en una nueva época. En A. Birgin (Ed.) *Más allá de la capacitación. Debates acerca de la formación de los docentes en ejercicio*. Buenos Aires, Paidós.
- FORESTELLO, R. (2021) La Formación Docente en la cultura contemporánea: lo conveniente, lo deseable, lo posible. Córdoba, Argentina. Edit. FCEfYN UNC.
- GARCÍA CANCLINI, N. (2020) Ciudadanos reemplazados por algoritmos. Mexico: Universidad Guadalajara.
- GISBERT, M., González, J. y Esteve, F. (2016). Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 0, 74-83. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2016/257631> [05/09/17].
- INTEF (2017). Marco de Competencia Digital Docente. <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf> [03/03/2018].

- JEWITT, C. (2005). Multimodalidad, “lectura” y “escritura” para el siglo XXI. Universidad de Londres, Reino Unido en *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, Vol. 26, N° 3, Septiembre de 2005. pp. 315–331.
- KAP, M. (2020) Una didáctica transmedia: derivas sobre mutaciones y nuevas mediaciones en el campo de la didáctica. En *Revista Argentina de comunicación*. [Vol. 8 Núm. 11: Comunicación y Educación](#).
- KOZAK, D. (2009). Las TIC y la formación docente. <http://es.slideshare.net/deborakozak/formacin-docente-y-tic-dborakozak-2009> [04/04/15].
- LÉVY, P. (2007) *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- LION, C. (2015). La creación didáctica expandida tecnológicamente. En Simposio “Imaginar como desafío: entre la tecnología y la didáctica”, Coordinado por M. Maggio. En el marco de las VIII Jornadas Nacionales y 1° Congreso Internacional sobre la Formación del Profesorado: Narrativa, Investigación y Reflexión sobre las Prácticas. En URL <http://www.mdp.edu.ar/humanidades/pedagogia/jornadas/jprof2015/simposios/lion.pdf>
- LION, C. (1995) “Mitosis y realidades de la tecnología educativa”. En: Litwin, E. (Comp.) (1995) *Tecnología Educativa. Política, historias y propuestas*. Buenos Aires. Paidós.
- LITWIN, E. (2005) “La tecnología educativa en el debate didáctico contemporáneo”. En Litwin, E. (Comp.) *Tecnología Educativa en tiempos de Internet*. Buenos Aires. Amorrortu editores.
- LITWIN, E. (2008). *El oficio de enseñar*. Buenos Aires: Paidós.
- MASNATTA, M. (2017). *Clase 12: Engranajes tecnoeducativos: entre la cultura digital, las prácticas y las formas expresivas contemporáneas*. En Diploma Superior en Currículum y prácticas escolares en contexto. Buenos Aires: FLACSO Virtual Argentina.
- MERIEU, P. (2001). *La opción de educar*. Barcelona: Octaedro.
- PALAMIDESSI, M. (2006) Las escuelas y las tecnologías, en el torbellino del nuevo siglo. En Palamidessi, Mariano. (comp.) *La escuela en la sociedad de Redes*. Bs As: FCE.
- QUIROGA, S. (2014) Educación digital e hibridez escolar en argentina. Contextos de Educación Año 14 - 17.
- REIG, D. Y VÍLCHEZ, L. (2013) Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas. Madrid: Fundación Encuentro.
- RONDEROS, Paula y Valderrama, Andrés (2003) “El Futuro de la Tecnología: una aproximación desde la historiografía”. En *Revista Número 5*. OEI. <http://www.oei.es/revistactsi/numero5/articulo5.htm>
- SALOMON, G. (1992) "Las diversas influencias de la tecnología en el desarrollo de la mente". En: *Revista Infancia y Aprendizaje*. Nº 58. Madrid.
- SALOMON, G., PERKINS, D. y GLOBERSON, T. (1992). *Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con tecnologías inteligentes*. Comunicación, lenguaje y educación. Nº 13. Madrid.
- SANCHO, J. (Comp.) (1994) *Para una Tecnología Educativa*. Barcelona: Horsori.
- SANSOT, S. (2013). La Didáctica entre la Cultura Mediática y la Cultura Académica. Ponencia de las I Jornadas Internacionales “Problemáticas en torno a la Enseñanza en la Educación Superior: diálogo abierto entre la Didáctica y las Didácticas Específicas”. Universidad Nacional Villa María.
- SCOLARI, C. (2018). *Adolescentes, Medios De Comunicación y Culturas Colaborativas*. Barcelona: Editor.
- SPIEGEL, A. (2016) *Decidir frente a las pantallas. Enseñar ciudadanía en tiempos de Internet*. Buenos Aires. Mandioca. Capítulo 1.
- TÍSCAR, L. (2008). *Alfabetizar en la cultura digital*. Preprint cap en: La competencia digital en el área de Lengua. Madrid. Octaedro. Disponible en: <http://tiscar.com/2011/07/17/alfabetizar-en-la-cultura-digital/>
- UNESCO (2008). Estándares de competencia en TIC para docentes. Disponible en: <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf> [05/10/17].
- UNESCO (2011). Alfabetización mediática e informacional. Currículum para profesores. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099s.pdf> [05/10/17].