



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL
ESCUELA SECUNDARIA

Programa Asignatura

Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Espacio de Conocimiento: Lenguajes y Comunicación

Curso: 5° año | **CICLO:** Orientado

Docente: Esp. Prof. Silvina Bellini

Objetivos:

- Reconocer y representar gráficamente el concepto de PLE. Colaborar en la construcción de una base de herramientas digitales.
- Analizar críticamente los usos problemáticos de las tecnologías digitales. Comprender las motivaciones detrás del comportamiento de los jóvenes en línea y desarrollar estrategias para la prevención y educación sobre apuestas en línea y violencias digitales.
- Comprender los conceptos de cultura democrática y cultura participativa. Analizar y crear narrativas propias de la "cultura snack".
- Reconocer la situación comunicativa que da origen al Curriculum Vitae. Analizar la estructura y formato de un CV efectivo.
- Definir y diseñar un proyecto de gestión de recursos representativos para la etapa universitaria o el mundo del trabajo. Explorar y seleccionar recursos adecuados para el proyecto.

Contenidos:

Bloque I: Los entornos personales de aprendizaje o PLE (Personal Learning Environment)



Reconocimiento del concepto de entorno personal de aprendizaje o PLE.

Representación personal del PLE (producciones gráficas).

Fichaje de herramientas y aplicaciones en línea de acuerdo al análisis de sus características. Construcción colaborativa de una “base” de herramientas digitales.

Análisis crítico de los conceptos de Autoría, Creatividad, Empleo, Privacidad y Seguridad; Relaciones interpersonales, en relación con el surgimiento de las Inteligencias Artificiales (IA). El caso de Chat GPT.

Bloque II: Adolescencias y tecnologías digitales: abordaje de problemáticas actuales

Usos problemáticos de las tecnologías digitales. Contornos de las problemáticas, posicionamiento teórico y crítico.

- Jóvenes y apuestas en línea. Adicción al juego y ludopatía digital. Motivaciones detrás del comportamiento de los jóvenes. Estrategias de marketing digital dirigidas a jóvenes. Estrategias de Prevención y Educación sobre las Apuestas en Línea. Marcos Legales y Regulatorios sobre Apuestas en Línea.
- Violencias digitales. Educación digital y alfabetización mediática.
- Redes Sociales, corporeidad e ideales de belleza. Construcción de la autoimagen en entornos digitales. Impacto de los filtros y la edición de imágenes en la percepción corporal. Comparación social y autoestima en plataformas digitales. Estrategias para el uso crítico de redes sociales desde la mirada de la ESI.

Bloque III: Cultura digital y cultura participativa

Cultura democrática y cultura participativa. Formas de participación. Competencias cívicas. Cultura snack. Los “Influencers”.

Indagación de diversos formatos y narrativas propios de la “cultura snack” (podcast, video, book trailer, tik tok, meme, sticker y microblogging, entre otros). Producciones individuales y grupales.

Bloque IV : El Curriculum Vitae.

Reconocimiento de la situación comunicativa que da origen al Currículum Vitae (CV) y análisis de la estructura y formato. Recorrido y abordaje colaborativo de ejemplos disponibles en la red. Elaboración de guías para la producción del CV. Simulación de situación de entrevista laboral y presentación de CV. Producción de CV personal.

Bloque V: Proyecto Final: “Gestión de recursos representativos para la etapa



universitaria o el mundo del trabajo”.

Definición conjunta de soportes, herramientas y formatos. Exploración de recursos. Diseño de etapas. Producción y puesta en línea.

Bibliografía para el docente

-ADELL, J. Webinar #4: Entornos personales de aprendizaje.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xKUiBD6Ckmg>

-ALBARELLO, F. (2020). Henry Jenkins: “Las comunidades de fans se están volviendo políticas”. Austral Comunicación.

Disponible en: <https://doi.org/10.26422/aucom.2020.0901.alb>

-AREA MOREIRA, M. (2001). “Usos y prácticas con medios y materiales en el contexto escolar. De la cultura impresa a la cultura digital”, en: Quaderns Digitals, 42, no. 477.

Disponible en:

http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_42/nr_477/a_6370/6370.ht ml

-BERRASTRO, F. (2024). Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social. CONICET. Disponible en:

<https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-des-de-lo-biologico-y-lo-social/>

-BUSTOS SÁNCHEZ, A. y COLL, C (2010). “Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis”, en Revista Mexicana de Investigación Educativa RMIE, Enero-Marzo 2010, 15 (44), 163-184.

-BRINK, S. (2023). Henry Jenkins: “El pesimismo actual es producto de una capacidad de imaginación limitada”. Publicado en Palabra Pública, U de Chile. Disponible en:

<https://palabrapublica.uchile.cl/henry-jenkins-el-pesimismo-actual-es-producto-de-una-capacidad-de-imaginacion-limitada/>

-CASTAÑEDA, L. Y ADELL, J. (2013) Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil.

-Diseño curricular de la Escuela Secundaria de la UNL. Orientación Ciencias Sociales y Humanidades.

-DIEGUEZ, A. y SÁNCHEZ, N. (2021). ESI para jóvenes: una construcción compartida. 1era ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Colihue.

-DUSSEL, I. VII Foro Latinoamericano de Educación : aprender y enseñar en la cultura digital



. - 1a ed. - Buenos Aires : Santillana, 2011.

-EDUC.AR (Portal).

“Bienestar digital y adicción a internet”, Publicado en 2024. Disponible en:

<https://www.educ.ar/recursos/159084/bienestar-digital-y-adiccion-a-internet>

“Ludopatía digital: adicción a juegos en línea”. Publicado en 2024. Disponible en:

<https://www.educ.ar/recursos/159107/ludopatia-digital-adiccion-a-juegos-en-linea>

-LITWIN, E.Comp. (2005) “Tecnologías educativas en tiempos de Internet, Bs.As. Amorrortu. Citado en Diseño curricular de la Escuela Secundaria de la UNL. Orientación Ciencias Sociales y Humanidades.

-MORDUCHOWICZ, R. (2021). Adolescentes, participación y ciudadanía digital. 1era ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

-ORI, M. Lecciones de employability: enseñar a escribir un CV para planificar el futuro de los estudiantes y educarlos para el “pensamiento alternativo”. Escuela Internacional de Doctorado en Formación de la Persona y Mercado de Trabajo Universidad de Bérgamo (Italia) [consultado en marzo de 2018].

Disponible en: http://www.adapt.it/boletinespanol/docs/it_ori_construir_cv.pdf

Sitios de referencia para estudiantes:

-Faro Digital: <https://farodigital.org/>

-Ley 26.061. Derechos de niños, niñas y adolescentes. Disponible en:

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26061-110778>

-Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/es>

-Portal Argentina.gob: www.argentina.gob.ar

-Portal Educ.Ar <https://www.educ.ar/>

-Unicef Argentina: <https://www.unicef.org/argentina/>

Aplicaciones en línea:

- Chat GPT: <https://chat.openai.com/>
- Wix <https://es.wix.com/>
- Google Sites <https://sites.google.com/new>



Tutoriales:

- Google Sites. Intec. Min. de Educación Bs. As. Ciudad. Disponible en:

<https://intec.bue.edu.ar/course/view.php?id=154>

- Wix. Intec. Min. de Educación Bs. As. Ciudad. Disponible en:

<https://intec.bue.edu.ar/course/view.php?id=387>

Apuntes de cátedra elaborados por el equipo docente de la asignatura, disponibles en los ambientes virtuales de la asignatura.