

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR N° 6017
"PROF. AMADEO R. SIROLLI". ANEXO CAMPO SANTO.

CARRERA: TECNICATURA SUPERIOR EN GESTIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS.

PLAN DE ESTUDIOS: N° 8966/18.

AÑO: 2.023

CAMPO: FORMACIÓN GENERAL.

CURSO: PRIMER AÑO.

DIVISIÓN: PRIMERA.

ASIGNATURA: TALLER: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

DOCENTE RESPONSABLE: LIC. MARCELO DAVID PLAZA

RÉGIMEN DE LA ASIGNATURA: 1° CUATRIMESTRE.

CANTIDAD DE HORAS-CÁTEDRAS: 3 HS.

CONDICIONES PARA REGULARIZAR:

1. **70 % de asistencia a clase** (60% con certificación médica o laboral probatoria), según dispuesto en el art. 36 del Reglamento Académico Marco N°2484/13 (RAM).
2. **Aprobación del 80% de los trabajos prácticos** (presenciales y en plataforma virtual).
3. **Aprobación de 1 (uno) parcial con una calificación no menor a 6 (seis), en primera instancia o en recuperatorio.**

CONDICIONES PARA RENDIR LA ASIGNATURA

ESTUDIANTES REGULARES

- Tener cumplimentadas las condiciones de regularidad al momento del examen final.
- Asistencia en mesa examinadora con DNI, libreta de estudiante y programa.
- Para aprobar el examen final en condición de regular, el alumno deberá obtener como mínimo una calificación de 4 (cuatro) puntos en una escala de 1(uno) a 10(diez) puntos.

- Según circular 001/16 de la D.G.E.S. establece que "los exámenes finales deben ser orales salvo espacios indicados".

CONDICIONES PARA RENDIR COMO ALUMNO LIBRE:

Dado que la materia se rige bajo la unidad curricular de Taller, los estudiantes no podrán rendir en condición de libre, según dispuesto en el artículo N° 22 del RAM N°2484/13.

FUNDAMENTACIÓN

El espacio curricular del "Taller: Tecnologías de la Información y la Comunicación" se ubica en el primer cuatrimestre del primer año de la carrera, perteneciente al ciclo de la Formación General, el cual busca integrar los aportes teóricos y prácticos respecto a los usos de las tecnologías en el escenario digital e interactivo. El mismo tiene como propósito que los alumnos desarrollen las competencias y habilidades necesarias para el manejo de las TIC en los distintos campos disciplinares, teniendo en cuenta tres puntos intersticiales: el lenguaje de los medios, las plataformas y los contenidos digitales.

MARCO TEÓRICO

En el actual mundo globalizado, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en el eje transversal para el desarrollo y el progreso social, económico y cultural de las sociedades, modificando de forma progresiva el modo en que las personas realizan muchas de sus actividades esenciales. Este taller parte de la premisa de que los estudiantes puedan desentramar esas funcionalidades que las TIC's les ofrece: el acceder, organizar, intervenir, producir, presentar e intercambiar la información por medio de los dispositivos electrónicos y automáticos. No obstante, las tecnologías no sólo tienen incumbencia en la evolución del soporte, sino que intervienen, fundamentalmente, en el entorno en donde se producen las interacciones entre los actores sociales, los cuáles van naturalizando el uso del lenguaje de los medios a través de las nuevas pantallas (smartphones, tablets, PC's, etc).

Dentro de este escenario, el sociólogo Manuel Castells (1995) sostiene que el cambio tecnológico sólo puede ser comprendido en el contexto de la estructura social dentro de la cual ocurre, y para ello la educación debe anclarse en la *alfabetización digital*, es decir, en la capacidad de utilizar la tecnología de manera efectiva para comunicarse, crear y acceder a la información. Creemos que, dentro de este nuevo paradigma social que nos toca vivir, la enseñanza de las TIC ya no se encamina sólo

en aprender "cómo" usar las herramientas y tecnologías específicas, sino también el desarrollar habilidades y competencias para fortalecer el perfil del productor y creador de contenidos. En virtud de ello, Marc Prensky plantea que: *"nuestros estudiantes piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores, y reclama de los educadores nuevas formas de enseñar para conectar a los alumnos con su propio proceso de aprendizaje"* (Prensky, 2001). Así, el *"Taller de Tecnologías de la Información y la Comunicación"* parte de asumir que vivimos en una cultura mediatizada y que este contexto va a estar presente a lo largo de toda la formación académica y profesional del alumno, por lo que los contenidos que se abordan nos lleva a detenernos en el contexto en el que emerge el paradigma infocomunicacional, los debates actuales, como así también los medios y formatos que se utilizan para producir, simplificar y comunicar la información a través de contenidos multimediales.

El objeto central que tiene el cursado del taller es que los estudiantes puedan comprender la funcionalidad y aplicabilidad de las TIC dentro de los procesos de gestión en los recursos humanos. De tal modo, se les ilustrará a los alumnos respecto a los distintos programas, aplicaciones y recursos de software licenciados, gratuitos y libres que disponen para tal fin. A su vez, el espacio curricular permitirá que los estudiantes adquieran las competencias y las herramientas de trabajo que redundarán favorablemente en la cursada de otros espacios curriculares.

En sumatoria, la propuesta de la asignatura es otorgarle al estudiante de la Tecnicatura en Gestión de Recursos Humanos el conjunto de saberes, estrategias y herramientas que dispone para producir, simplificar y comunicar la información, pudiendo actuar de forma eficiente frente a los problemas que se suscitan dentro del campo profesional, e insertándolos en la producción colaborativa y horizontal mediante las aplicaciones, plataformas y entornos interactivos. Por ello, consideramos que las TIC tienen un impacto significativo en la gestión de los Recursos Humanos (RRHH), ya que potencializan la comunicación interna/externa de los actores sociales y contribuyen a mejorar la productividad y la eficiencia dentro de una organización determinada.

PROPÓSITOS

- Generar un ámbito de formación y capacitación en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la praxis cotidiana del profesional en RRHH.
- Incentivar el uso de las TIC como herramienta transversal para la búsqueda, procesamiento, simplificación, producción y presentación de la información.

- Desarrollar las competencias y habilidades en la aplicación del lenguaje multimedia para la producción de mensajes y contenidos adaptados a los entornos digitales de la comunicación.
- Incentivar la integración colectiva de los alumnos a partir del trabajo colaborativo y transversal a partir de la implementación de las nuevas tecnologías.

OBJETIVOS

Que los estudiantes logren:

- Realizar un abordaje crítico respecto a los medios y a los contenidos digitales, teniendo en cuenta su impacto en la educación y en el campo específico de la carrera.
- Actuar de modo preciso y eficiente a los desafíos que se suscitan dentro del campo formativo y profesional mediante la aplicación de las herramientas tecnológicas y multimediales.
- Hacer uso de los dispositivos, medios y plataformas en el que gestionan y producen la información, a partir de la aplicación de nuevas herramientas digitales colaborativas y distributivas.
- Aplicar las herramientas informáticas y la generación de contenidos en los diferentes campos disciplinares de la carrera.

CONTENIDOS

El cursado de la materia se estructura a partir de la siguiente organización jerárquica de contenidos.

EJE N.º 1: Introducción a la Sociedad de la Información.

Aproximación conceptual a las TIC. La Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento. La Brecha Digital. El rol del Estado. La incidencia de las tecnologías en la cultura y la comunicación. El impacto de Internet y las redes informáticas. La Web 2.0. Hipertextualidad e Interactividad. Nativos e inmigrantes digitales. Portales educativos, digitales y audiovisuales.

Bibliografía obligatoria.

- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia, 4, 1-11.
- Borghi, J. (2012). La Brecha Digital. En X Simposio Argentino de Informática y Derecho (SID 2012) (XLI JAIIO, La Plata).
- Castells, M. (1997). "La revolución de la Tecnología de la Información". En "la era de la información: Tomo I, Economía, Sociedad y Cultura Volumen 1, La sociedad red". Alianza Editorial. Madrid. Pág. 59-69.
- Sal Paz, J. (2010). "Notas sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación", En Revista Sociedad y Discurso N° 17 de la Universidad de Aalborg. número 17: 44-66.

EJE N°. 2: Herramientas para comunicar la información.

Arquitectura informática. Programas y aplicaciones móviles. Ofimática: Procesador de textos, planillas de cálculo y presentaciones. Gráficos. Herramientas en la nube. Navegadores. Correo electrónico. Motores de Búsquedas: gestión de la información. Herramientas telemáticas. Esquemas y mapa conceptuales en la red. El Aprendizaje Digital-Móvil.

Bibliografía obligatoria.

- Aula en la Nube (2020). Curso de Google Docs, Sheets, Slides y Forms [Material Audiovisual]. Disponible en <https://www.youtube.com/@aulaenlanube>
- Barranco, M. V (2022) Aprendizaje móvil, mobile learning o m-learning. Revista digital Ventana Abierta. Disponible en <https://n9.cl/p8h94>
- Lorenzetti, C. (2016) Conceptos básicos de la Computadora, Internet & Ofimática. En "Introducción a la Operación de Computadoras Personales", Bibliografía de cátedra. Depto. de Ciencias e Ingeniería de la Computación. Universidad Nacional del Sur – Bahía Blanca. Disponible en: <https://n9.cl/h31wn>

EJE N.º. 3: Producción e integración multimedia.

Los medios tradicionales en la Web y los nuevos medios. La imagen fija. Medios gráficos. Pictogramas. La infografía digital. Herramientas de diseño gráfico simplificado. El lenguaje audiovisual y sus características. El sonido como recurso narrativo.

Bibliografía obligatoria.

- Maguregui, C. (2021). Pódcast: el gran potencial de la narración sonora. Artículo disponible en Educ.ar. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación.
- Mata Morales, M. y Razo Rodríguez, R. (2006). Cap. 1 "Infografías", en Sistema de información para la enseñanza de la sexualidad. Universidad de las Américas, Puebla.
- Sierra, G. (2015) Principios básicos de lenguaje audiovisual. Fascículo N°6. Educ.ar. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación.
- Villamarín, S. C. B. (2020). Innovación en mi clase: cuatro fases para integrar las narrativas transmedia. Aula Urbana. (pp. 1-2).

METODOLOGÍA DE TRABAJO.

De acuerdo a las exigencias de la carrera y la necesidad de un abordaje mixto, consideramos acertado plantear una metodología de AULA – TALLER, sin una separación tajante entre los espacios de teoría y práctica, poniendo énfasis en la práctica reflexiva. El trayecto formativo se constituirá como un espacio donde la práctica se vincula y enriquece con la teoría, y la teoría se concretiza y reflexiona en la práctica.

Por ello, la perspectiva metodológica es principalmente cualitativa, ya que consideramos que la construcción de conocimiento no puede realizarse únicamente desde el análisis. Por lo tanto, la metodología a implementar en la asignatura tiene su sustento en el trabajo colaborativo, donde los estudiantes realizarán – mediante equipos de trabajo – trabajos prácticos (presenciales y en plataforma virtual), exposiciones respecto a la lectura del material teórico utilizando los recursos tecnológicos, creación de contenidos colaborativos para las redes sociales, debate en foros virtuales, actividades de análisis y resolución de problemas, entre otras actividades que se abordará durante la cursada. Los espacios, los tiempos y los agrupamientos serán un factor variable que responderá a las estrategias planteadas para cada contenido.

Al haber cumplimentado y aprobado las distintas instancias de evaluación (parcial, trabajos prácticos, foros y exposiciones), los estudiantes podrán regularizar la materia. Para el examen final se prevé la exposición individual del alumno a partir de la producción de un contenido multimedial, donde deberá demostrar efectivamente la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación combinando los distintos recursos apprehendidos en una producción original y creativa.

Plataforma educativa

Para responder a las distintas problemáticas que se susciten dentro del alumnado en relación al tiempo y las responsabilidades, se va a llevar adelante un espacio de extensión virtual del aula utilizando el método E-learning. En la plataforma digital se desarrollarán, foros de consulta, carga del dossier bibliográfico y de trabajos prácticos, como así la implementación de una MEDIATECA que albergue materiales y recursos de tipo gráfico, audiovisual y multimedial, el cual sirva de apoyo para los estudiantes respecto a los contenidos de las unidades teóricas-prácticas.

EVALUACIÓN

El proceso de evaluación, en tanto medio para comprender los procesos de aprendizaje de los estudiantes, permitirá valorar la práctica docente e introducir modificaciones en la tarea cotidiana de enseñar, por lo que se considera como una instancia de formación y reflexión. Se plantea que la modalidad no sea estática, sino dinámica; es decir, que se recurrirá a la autoevaluación, evaluación de los pares y a la reflexión metacognitiva – además de la conceptualización docente –, de manera que sea una práctica compartida y no sólo vertical. Durante el desarrollo del espacio, la evaluación deberá ser un proceso constante a través del cual se revisarán los avances del programa, valorando todos los aspectos que confluyen en el desarrollo del mismo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Puntualidad, asistencia, compromiso, creatividad y originalidad en la producción de los trabajos prácticos.
- Desarrollo de un pensamiento reflexivo-crítico.
- La intervención fundamentada en las clases.
- Uso de forma pertinente y eficiente de las herramientas tecnológicas para generar contenidos multimediales.
- Capacidad para expresarse, establecer contacto y relacionarse entre equipos de trabajo, espacios y entornos virtuales a través de diversos medios, de manera sincrónica como asincrónica.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL Y ESPECÍFICA Y/O COMPLEMENTARIA.

- Aula en la Nube (2020). Curso de Google Docs, Sheets, Slides y Forms [Material Audiovisual]. Disponible en <https://www.youtube.com/@aulaenlanube>
- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia, 4, 1-11.

- Barranco, M. V (2022) Aprendizaje móvil, mobile learning o m-learning. Revista digital Ventana Abierta. Disponible en <https://n9.cl/p8h94>
- Borghi, J. (2012). La Brecha Digital. In X Simposio Argentino de Informática y Derecho (SID 2012) (XLI JAIIO, La Plata).
- Castells, M. (1997). "La revolución de la Tecnología de la Información". En "la era de la información: Tomo I, Economía, Sociedad y Cultura Volumen 1, La sociedad red". Alianza Editorial. Madrid. Pág. 59-69.
- De la Horra Villacé, I. (2017). Realidad aumentada, una revolución educativa. EDMETIC, 6(1), 9-22.
- Educ.ar (2021) Herramientas de autor. En Recursos educativos abiertos: Conceptos, herramientas y procesos para la producción de materiales digitales. Segunda edición. Ministerio de Educación Argentina. (pp. 55-72).
- Ferreira Szpiniak, A. (2006). Weblogs y Wikis en la educación. En I Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología. Río Cuarto, Argentina.
- Lorenzetti, C. (2016) Conceptos básicos de la Computadora, Internet & Ofimática. En "Introducción a la Operación de Computadoras Personales", Bibliografía de cátedra. Depto. de Ciencias e Ingeniería de la Computación. Universidad Nacional del Sur – Bahía Blanca. Disponible en: <https://n9.cl/h31wn>
- Sal Paz, J. (2010). "Notas sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación", En Revista Sociedad y Discurso No. 17 de la Universidad de Aalborg.
- Maguregui, C (2021). Pódcast: el gran potencial de la narración sonora. Educ.ar. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación.
- Manual de buenas prácticas en Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint, Access) (s.f.). Disponible en: <https://www.aulaclic.es/index.htm>
- Mata Morales, M. y Razo Rodríguez, R. (2006). Cap. 1 "Infografías", en Sistema de información para la enseñanza de la sexualidad. Universidad de las Américas, Puebla.
- Sierra, G. (2015) Principios básicos de lenguaje audiovisual. Fascículo N°6. Educ.ar. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación.
- Villamarín, S. C. B. (2020). Innovación en mi clase: cuatro fases para integrar las narrativas transmedia. Aula Urbana, (119).



Lic. Marcelo D. Plaza.