

Curso de posgrado

Pedagogía {3.0}. Explorando las fronteras de la enseñanza universitaria

Fundamentación

En los tiempos actuales la enseñanza en la universidad viene asumiendo transformaciones profundas. Los medios digitales, las plataformas educativas y los lenguajes interactivos ofrecen escenarios singulares para las clases y el trabajo con los conocimientos que trascienden los binomios tradicionales de la modalidad presencial o modalidad virtual/modalidad a distancia. La digitalización de la cultura y los saberes contemporáneos obligan a pensar una nueva pedagogía que explore diversas fronteras entre la virtualidad y la presencialidad en la formación universitaria.

Las categorías de tiempo y espacio que definen al acto de enseñanza asumen otros significados al estar atravesados por las aulas virtuales, los grupos de whatsapp, los repositorios digitales, los videos de YouTube, los contenidos interactivos. ¿Cuándo empieza la propuesta de enseñanza?, ¿dónde se despliega la clase?, ¿cómo sucede el tiempo de la explicación?, ¿qué rasgos asume el intercambio entre pares y la conversación colectiva? Estas preguntas conducen a interrogantes pedagógicos profundos respecto de los saberes que se enseñan, las formas de intercambio que se promueven y las formas en las que se evalúan.

Dussel plantea que cada medio (digital o analógico) trae consigo algo de su contexto de producción y que al ingresar a la cultura escolar asume rasgos singulares y posibilidades en conflicto. El desafío desde la escuela es desarmar la retórica de la inevitabilidad con la que se instalan los discursos tecnológicos que según la autora supone posicionamientos críticos entre la celebración que alienta la adopción del “*solucionismo tecnológico* de los problemas sociales (Morozov 2016) y el pesimismo catastrófico de quienes piensan en el fin de la cultura letrada y el inicio de nueva edad oscura” (Dussel, 2019).

Superar la retórica de la inevitabilidad es el desafío que se propone este curso y para ello aludimos a la metáfora de la pedagogía {3.0} que juega con dos componentes: los corchetes y la denominación web 3.0. En primer lugar, los corchetes en el lenguaje de programación aluden al algoritmo que comanda a la categoría, es decir, la variable que regula, describe y explica la noción. En este juego metafórico las preguntas serían ¿la

cultura 3.0 condiciona, regula, prescribe a la pedagogía?, ¿de qué manera lo hace?, ¿qué márgenes tenemos desde la universidad para movernos en estos escenarios?

En segundo lugar, la denominación 3.0 describe algunos rasgos de la web que pondera la producción de contenidos, la interacción y colaboración entre usuarios. “La Web 3.0 se centra en la utilización de tecnologías como la inteligencia artificial, el aprendizaje automático y la realidad aumentada para brindar experiencias más avanzadas y personalizadas” (definición dada por ChatGPT, aplicación de chatbot de inteligencia artificial). Siguiendo con la metáfora, otras preguntas serían ¿la pedagogía debe atender los requerimientos del mundo contemporáneo de una experiencia cada vez más personalizada?, ¿cómo construye la universidad, nociones de verdad y realidad, en un mundo que convive con inteligencia artificial?, ¿cómo aborda la universidad la formación en este escenario?

Esta propuesta de formación busca dotar de herramientas a los y las docentes de la Universidad Provincial de Córdoba a los fines del diseño de propuestas que den cuenta de la relación actual entre tecnología, educación y nuevas socialidades conectivas. En lo específico, se propone contribuir al desarrollo de propuestas educativas que incentiven la terminalidad del nivel secundario y la visualización de los estudios superiores como alternativa posible para las y los jóvenes estudiantes de los últimos tramos de la escolaridad secundaria.

Destinatarios/as: docentes de la Universidad Provincial de Córdoba responsables del desarrollo de espacios de formación virtual o a distancia.

Objetivos

Indagar sobre las vinculaciones entre la tecnología, la educación y las nuevas socialidades conectivas.

Analizar el trabajo escolar (las clases, las tareas, la evaluación, el trabajo con el conocimiento, etc) y su vinculación con los medios digitales.

Ofrecer un espacio de estudio virtual que sea inspirador para el diseño de propuestas formativas propias.

Contribuir al desarrollo de propuestas educativas que incentiven la terminalidad del nivel secundario y la visualización de los estudios superiores como alternativa posible para las y los jóvenes estudiantes de los últimos tramos de la escolaridad secundaria.

Docente a cargo: Esp. Paola Roldán

Carga horaria: el curso tiene una carga horaria de 40 horas, distribuidas en 3 encuentros sincrónicos de 3 horas cada uno y 31 horas para la realización de actividades asincrónicas.

Contenidos

Unidad I. Plataformización de la enseñanza. Enmarcamientos para el trabajo con el conocimiento. Uso de Moodle, WhatsApp, redes sociales, YouTube.

Unidad II. Economía de la atención. Criterios para pensar la enseñanza. Debates para construir el interés común en la clase. Uso de salas de videoconferencias, debates en foros y espacios colaborativos.

Unidad III. Inteligencia artificial. Desafíos para la evaluación de los aprendizajes en tiempos de verdad algorítmica. Diseño de tareas, actividades y consignas en entornos virtuales.

Modalidad de dictado

La propuesta se dictará de manera virtual a través de la plataforma Moodle. Se ofrecerán espacios de trabajo sincrónicos y asincrónicos para la interacción con los contenidos. Se promoverá una experiencia de cursado que ponga en acto los principios pedagógicos sostenidos en el curso.

Cronograma de actividades

Fecha		Actividades de los participantes
27/09	Apertura del aula virtual	Exploración de los contenidos maquetados en el aula virtual. Lectura de artículos, visionado de videos
11/10		Entrega primera actividad obligatoria
14/10 9 a 12 horas	Primer encuentro sincrónico en plataforma Meet	Preferentemente desde una computadora o tablet con Cámara y micrófono
17/10 al 11/11	Tiempo de estudio y navegación	Exploración de los contenidos maquetados en el aula virtual. Lectura de artículos, visionado de videos
1/11		Entrega segunda actividad obligatoria
11/11 9 a 12 horas	Segundo encuentro sincrónico en plataforma Mee	Preferentemente desde una computadora o tablet con Cámara y micrófono
13/11 al 27/11	Evaluación final del curso	
30/11	Cierre de actividades	

Bibliografía por bloque temático

Primer bloque: Plataformización de la enseñanza. Enmarcamientos para el trabajo con el conocimiento. Uso de Moodle, WhatsApp, redes sociales, YouTube.

Van dijck Jose (2016) La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales. Capítulo 1 y 2. Editorial Siglo XXI

Segundo bloque: Economía de la atención. Criterios para pensar la enseñanza. Debates para construir el interés común en la clase. Uso de salas de videoconferencias, debates en foros y espacios colaborativos.

Dussel, I y Trujillo Reyes B.F. (2018). ¿Nuevas formas de enseñar y aprender? Las posibilidades en conflicto de las tecnologías digitales en la escuela. *Perfiles Educativos*, 40, pp. 142-178.
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2018.Especial.59182>

Tercer bloque Inteligencia artificial. Desafíos para la evaluación de los aprendizajes en tiempos de verdad algorítmica. Diseño de tareas, actividades y consignas en entornos virtuales.

Sadin, Eric (2020) Inteligencia Artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumanismo radical. Caja negra editores. Parte 2. El poder de enunciar la verdad.

Bibliografía complementaria

Arias, V. (2017). Transparencia y exhibición: nuevas formas de opresión en la civilización de la mirada. *La Trama de la Comunicación*, 21 (2), 111-122.
<http://rephip.unr.edu.ar/xmlui/handle/2133/7647>

Benasayag, A. y Piracón Fajardo, J. A. (2022). Todos los medios fueron nuevos alguna vez. Una historia de la relación entre el cine y la pedagogía como matriz para comprender la actualidad de los videojuegos en la escuela. *DICERE*, 2, 185-208.
<https://doi.org/10.35830/dc.vi2.21>

Boczkowsky P. y Mitchelstein, E. (2022). El entorno digital. Breve manual para entender como vivimos, aprendemos, trabajamos y pasamos tiempo libre hoy. (Versión traducida por Google). Punto 1. Tres entornos, una vida. Parte 1 Cimientos.

Dussel, I y Trujillo Reyes, B. F. (2018). ¿Nuevas formas de enseñar y aprender? Las posibilidades en conflicto de las tecnologías digitales en la escuela. *Perfiles Educativos*, 40, 142-178.
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2018.Especial.59182>

- Ferrante, P. y Dussel, I. (2022). YouTube como infraestructura educativa. Alineamientos y desacoples entre los medios digitales conectivos y las prácticas escolares. *Voces de la Educación*.
- García, L. (2018). Reflexiones sobre las potencias de las selfies. *Revista NÓMADAS*, 49.
- Cray, J. (2022). *Scorched. Beyond the digital age to a post capitalist world* (versión traducida por google). (Tierra quemada. Más allá de la era digital. Hacia un mundo poscapitalista). Verso.
- Papacharissi, Z. (2022). *Yo en red, humanidad aumentada, Inteligencia artificial* (versión traducida por Google). Routledge.
- Roldan P. (2020). "Dar clases con medios digitales", en I. Beltramino y L. Abrate, *Aprendizajes y prácticas educativas en las actuales condiciones de época: Covid – 19*. Editorial de la UNC - FFyH.
- Roldan, P. (2020). *Entre 15 y 60 segundos de creatividad. Reflexiones sobre Tictok*. <https://queportal.fcc.unc.edu.ar/?p=4292>
- Sadin, E. (2020). El poder de enunciar la verdad. En *Inteligencia artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra.
- Stiegler, B. (2016). *Para una nueva crítica de la economía política*. Capital Intelectual.
- Stiegler, B. (2004). El tiempo del cine. En *La técnica y el tiempo. Vol. 3. El cine y la cuestión del malestar* (pp 9-51). Hiru.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Siglo XXI.
- Zuboff, S. (2020). "Segunda parte". *La era del capitalismo de vigilancia*. Paidós.
- Zukerfeld, M. (2016). La piratería des-comunal: los orígenes de la acumulación capitalista de conocimientos. *Con-Ciencia Social*, 20, 31-42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6150372>

Evaluación

Para acreditar el curso se proponen los siguientes criterios:

Participación en al menos uno de los dos encuentros sincrónicos.

Participación en al menos una de las dos experiencias inmersivas.

Aprobación con calificación de 7 puntos o más del trabajo final.