

## **PROGRAMA DE EXAMEN TIC**

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN 3º año DANZA

**CICLO LECTIVO 2023** - Prof. Dal Santo Araceli

*“Lo importante no es la tecnología sino lo que hagamos con ella, lo que enseñemos sobre sus usos y posibilidades, y también sobre sus límites”. (Dussel, I., Southwell, M., 2003)*

- Eje: Introducción a las TIC
  - Conceptualización de TIC TAC TEP
  - Prosumidor
  - Mediaciones tecnológicas en el aula
  
- Eje: Tiempos y ambientes de enseñanza
  - Ambientes (presencial no presencial - combinado)
  - Dinámicas: sincrónico - asincrónico
  - Tpack y aula invertida
  
- Eje: Entornos de Inclusión Digital
  - Ciudadanía Digital
  - Herramientas Digitales Inclusivas
  - Alfabetización digital
  - Imagen digital. (fotografía)
  - Narrativas digitales
  - Transmedia
  
- Eje: Propuesta integrada Danza - Tic
  - Enseñanza basado en proyectos
  - Propuestas integradas.
  - Gamificación - Aulas de escape

## **Proyecto de realización final.**

Proyecto de integración de las TIC y Danza en una propuesta pedagógica-

## **Bibliografía**

Area Moreira, Adell Segura (2009) Enseñar y aprender en espacios virtuales disponible en: <https://bit.ly/361HRuT>

Educ.ar S.E. Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas / Educ.ar S.E.; dirigido por Laura Marés - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Educ.ar S.E., 2021. Libro digital, PDF

Cedeño-Escobar, M. R., & Viguera-Moreno, J. A. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. Revista *Dominio de las Ciencias*, Vol. 6, N° 3. Recuperado de <https://dominodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1323>

Koehler, M. J.; Mishra, P. y Cain, W. (2015). ¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)? Revista *Virtualidad, Educación y Ciencia*, Vol. 6, N° 10. Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/issue/view/1077>

Lozano, A. y Burgos, J. V. (2008). Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona. México: Limusa. En Ministerio de Educación de la Nación (2021). Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas. Educ.ar S.E.: Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Ministerio de Educación de la Nación (2021) Documento de trabajo: Orientaciones para el inicio del ciclo. Resolución Consejo Federal de Educación CFE 387/2021. Buenos Aires.

-----Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas. Educ.ar S.E.: Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Recuperado de: <https://www.educ.ar/recursos/155488/escenarios-complejos-para-enseñar-y-aprender-escuelas-hogare/download>

Plataforma Juana Manso <https://recursos.juanamanso.edu.ar/home>

Ministerio de Educación (2020). Resolución ME N° 0920/16. Disponible en: <https://repositorio.lapampa.edu.ar/index.php/normativa/item/resolucion-me-n-920-16>

<http://aulaabierta.unahur.edu.ar/una-didactica-en-vivo/>

“Claves para pensar propuestas inclusivas”. Recuperado de: [https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/unidades\\_de\\_organizacion/inclusiva/Claves-para-pensar-propuestas-inclusivas.pdf](https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/unidades_de_organizacion/inclusiva/Claves-para-pensar-propuestas-inclusivas.pdf)

Ministerio de Educación de la Nación (2021). *Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas*. Educ.ar S.E. y Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación (2019) *¿Por qué enseñar con proyectos y problemas?* Secundaria Federal 2030. Enseñar y aprender a través de proyectos y problemas.

<https://www.educ.ar/recursos/150787/por-que-enseñar-proyectos-y-problemas/download/inline>

<https://www.educ.ar/recursos/158034/tecnologias-digitales>