

**Instituto Superior de Formación Docente y Técnico
Nº88**

Profesorado de Educación Inicial Tercer Año

Programa :Medios Audiovisuales, Tic's y Educación

Profesor: Lic. Hilda Ester Cinalli

Módulos : 2 (1 de ellos TAIN)

Ciclo lectivo 2019

Contenidos

Prescriptos en el Diseño Curricular del Nivel

Los usos de los medios y tecnologías desde la perspectiva pedagógica: La perspectiva informacional. La perspectiva difusionista. La perspectiva crítica. La perspectiva de las mediaciones Incorporación de medios y tecnologías en procesos educativos: La imagen y el sonido en educación Centralidad: en los contenidos, en los efectos y en los procesos Proceso pedagógico y producción mediática.La pre alimentación del producto mediático .

Condiciones de producción: comunicabilidad, expresividad, interpelación, construcción estética, creatividad, sensibilidad Los medios y las experiencias educativas: sensibilización, registro, producto y proceso .

Criticidad en la lectura y recepción

La producción y la recepción mediático-tecnológica en educación: Procesos: pre-producción, producción y post-producción .Herramientas, roles, recursos, producción Medios gráficos en educación. Formatos: periódico, revista, fanzine, historieta, fotonovela, periódico mural .La radio en educación. Formatos: magazine, periodístico, radioteatro, radio abierta. La radio escolar como radio comunitaria La televisión y el video en educación. Formatos audiovisuales: documental, ficción, noticiero, investigación, informe especial y otros formatos Video de sensibilización, video-registro, video-producto, video-proceso Lectura y recepción crítica: estrategias educativas Las nuevas tecnologías en educación. Formatos: el mail, el chat, el blog, el fotolog; el wiki y la producción de

conocimientos La educación multimedial. La generación de conocimientos en red: participación colectiva e interactividad.

Según los sugeridos en el diseño curricular y teniendo en cuenta todo lo planteado en este proyecto, a continuación se brinda un detalle pormenorizado de los contenidos que integrarán la cátedra estructurados en cuatro unidades temáticas, dada la carga horaria de la misma. Es importante destacar que las diferencias entre Niveles (Inicial Y Primaria) estarán más afirmadas en las construcciones internas de los trabajos prácticos donde se pongan en juego los siguientes contenidos.

UNIDAD 01 (Introducción)

Los medios audiovisuales de la modernidad y los medios audiovisuales en la postmodernidad

Las nuevas tecnologías. La perspectiva crítica. Efectos en los receptores.

Lectura crítica receptiva. Procesos pedagógicos y producción mediática. Los medios y las experiencias educativas. Los consumos culturales. La investigación en comunicación

UNIDAD 02 (Periodismo escolar y los medios gráficos)

Los medios gráficos y la educación. El periódico y la revista escolar. La historieta. Aplicación del programa "Haga que" y la "Fotonovela". El periódico mural. Estructuras internas de cada uno dentro de la escuela. Los videojuegos. La televisión. Internet y la infancia

UNIDAD 03

Las nuevas tecnologías en educación. Mail, Chat, Blog, Fotolog y Youtube. Buscadores y redes sociales. Programas de edición de imagen .Programas de edición de texto. Herramientas como el hipervínculo .Capturas de imágenes en Paint

El *power- point* como herramienta para presentar contenidos. La educación multimedial.

El conocimiento armado a partir de diferentes soportes. La participación de todos y la interactividad. La confección de relatos a partir de animaciones logradas en programas del tipo Stop Motion .

ENCUADRE METODOLÓGICO

La cursada se dividirá en tres tiempos de trabajo:

*El primero de ellos se utilizará para realizar un breve trabajo de investigación acerca de los consumos culturales de los propios estudiantes ,los consumos culturales de los niños /niñas que tienen a cargo en sus prácticas y las de los docentes que transitan en las escuelas y jardines en la actualidad .Se realizará un breve investigación de investigación cuanti-cualitativa , se aplicarán encuestas y cuestionarios.

*En segundo momento en las clases se utilizarán disparadores teóricos acompañados de la presentación de un formato gráfico y / o audio- visual o portadores iconográficos. También se mostrarán materiales realizados por docentes en formatos digitalizados, aplicando herramientas como el hipervínculo, programas del tipo Paint , haga que ; movie maker; stop motion;se recurrirá al correo electrónico, el chat, los celulares, los fotolog, los msm, Google, Youtube, Facebook, para ser cruzados con los textos seleccionados , a través del uso del aula virtual.

*En un tercer momento se realizarán producciones multimedias que podrán ser utilizadas en sus prácticas y residencias

Se realizarán actividades como :

- A partir de materiales con soporte gráfico , realizar un análisis crítico del mismo .
- Reconstruir textos bajo encuadres específicos para cada género .
- Análisis guiados de videos (documentales)
- Análisis de películas de cine ficción , indicadas en el diseño del nivel

RECURSOS

Imágenes pictóricas.

Formatos gráficos: Diarios y Revistas

Uso de la cámara digital.

Uso de la radio

Uso de PC –

Videos-

Documentales

Películas

Trabajo en aula Virtual

Bibliografía

Se usarán capítulos o fragmentos de los libros, así como muchos ensayos y notas periodísticas para poder armar cuadernillos temáticos donde el alumno encuentre diferentes propuestas de análisis, nuevos conocimientos e información contextualizada sobre una misma temática.

Bibliografía seleccionada para la cursada (consultar siempre con el docente si es estudiante Libre) la bibliografía se actualiza cada 2 los años y a veces durante el ciclo lectivo)

Bacher Silvia Navegar entre Culturas Cap 3 Paidós

Barbero, Jesús Martín. *Jóvenes: comunicación e identidad.*(Artículo académico)

César Coll Aprender y enseñar con las tic: expectativas, realidad y potencialidades Art. Académico DGcy E Diseño curricular para la educación Primaria 2018/ Inicial 2019

Ferreiro Emilia Alfabetización digital. ¿De qué estamos hablando? Art. Académico

Fuenzalida¹ Valerio Cambios en la relación de los Niños con la Televisión revista **Comunicar** N° 30, vol. XV, marzo 2008

Gee James Paul ; Lo que nos enseñan los video juegos, Málaga Ediciones Aljibe 2003

Huergo, Jorge El reconocimiento del universo vocabular y la prealimentación de las acciones estratégicas, Centro de Comunicación / Educación UNLP Huergo Jorge : La investigación en comunicación /educación UNLP 2007

Levin Esteban ¿Hacia una infancia virtual? Nueva Visión-2007

Levis Diego ,Medios Informáticos e innovación socio cultural: entre la libertad y el control social.

El rol de las pantallas.UBA

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, El cine de animación, Agosto de 2007

Manso y otros ..Las tics en las aulas Cap 3 y Cap 6 Morduchowicz

Roxana, Lic. Atilio Marcón, Lic. Paula Camarda,(2007)

Programa “Escuela y Medios” Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología

Orozco Gómez Guillermo Jugando y aprendiendo: el desafío de “reaprender” con video juegos(2006)

Sarlo, Beatriz. *Escenas de la vida posmoderna. Espasa Calpe Argentina S.A.* - Capítulo 01: *Abundancia y Pobreza.*

Sarlo, Beatriz. *El Centro Comercial.* Diario *La Jornada* de México, 1998. (Artículo periodístico) Sibilia Paula La escuela, esa máquina anticuada La Nacion viernes 22 de junio de 2012

SUGATA MITRA, Hoy llevamos la biblioteca a todos lados ENTREVISTA –PAGINA12 /2016
Una pantalla cada vez más chica. Artículo periodístico Pagina 12 / 2016.

PRESUPUESTO DE TIEMPO

Se desarrollarán en módulos de dos horas cada 15 días.

EVALUACIÓN

Promoción con examen final:

Se trabajará sobre los textos leídos a lo largo de la cursada. La cursada se realiza cada 15 días , ese día se computa doble ausencia ya que la carga horaria se agrupa. El porcentaje de asistencia será del 60% Sólo se estimarán justificativos por razones de salud.

Para alumnos que cursen en situación de libres :

La bibliografía es la especificada para la cursada.

Si el estudiante se presenta a Examen final Libre , se tomará una instancia escrita y en próxima instancia oral , a partir del total de los textos previstos en el programa de trabajo del año en curso con aprobación no inferior a 4 (cuatro)

Se solicitará la demostración de la construcción de un objeto de aprendizaje diseñado en TIC

