

ESPACIO DE LA PRÁCTICA I: LENGUAJE DIGITAL

El espacio de Práctica Docente de 1º año reservado para estudiar los Lenguajes Digitales y su relación con la Educación, supone la reflexión y el trabajo respecto a la dimensión socio- tecnológica y el alcance de dicho fenómeno respecto de la práctica profesional docente. Del mismo modo, se presenta el desafío de incorporar aquellas herramientas necesarias para elaborar y llevar adelante diversos proyectos educativos mediados por nuevas tecnologías dentro del esquema de la formación especial. En ese recorrido pretendemos incorporar también, la reflexión acerca de los últimos avances científicos y técnicos, y su relación con la elaboración y transmisión del conocimiento. Finalmente, se buscará integrar el aspecto tecnológico al concepto de *formación continua*, como un modo de ampliar perspectivas y posibilidades, tanto en la práctica cotidiana, como en el desarrollo personal del futuro docente

Ejes temáticos:

- Eje temático n° 1: Perspectiva socio-tecnológica del hecho educativo
- Eje temático n°2: Ciencia, Tecnología y Desarrollo
- Eje temático n° 3: Enseñar con Tecnologías

Desarrollo de los contenidos del proyecto

- **Eje temático n° 1: Perspectiva socio-tecnológica**
Algunas dimensiones educativas y su relación con la tecnología de la información. Dimensión socio-tecnológica de la persona humana. Capitalismo informacional. Sociedad del Conocimiento. Sociedad en Red.
- **Eje temático n° 2: Ciencia, Tecnología y Desarrollo**
Ciencia, Tecnología y Desarrollo en América Latina. Políticas de innovación en CyT. Revolución digital: Redefiniciones sociales, políticas, culturales y económicas. La Educación en la economía del conocimiento.

Eje temático n° 3: Enseñar y aprender con tecnologías

Recursos actuales de hardware (nociones fundamentales). El concepto de adaptabilidad y accesibilidad. Los recursos digitales como facilitadores de la comunicación, integración y accesibilidad. Pautas para el análisis del software educativo. Aplicación práctica de dichos conceptos.

Diseño y elaboración de actividades educativas mediadas por nuevas tecnologías. Elaboración de estrategias pedagógicas y propuestas didácticas. Diseño de propuestas tecnológicas y multimediales aplicables al nivel. Algunos ejemplos de software de uso educativo.

Principales conceptos de la e-learning: claves para la búsqueda y selección de información en Internet. Criterios y códigos de comunicación: Las *netiquettes*.