

# Mi Clase 1 - Encuentros y desencuentros tecnológicos



## ¡Bienvenidas y bienvenidos a nuestra primera clase!

Esta semana buscamos introducir algunas reflexiones acerca de los encuentros y desencuentros tecnológicos, de modo tal que en las próximas clases podamos adentrarnos con mayor profundidad -y habiendo construido una base previa- en los vínculos entre la Cultura Digital y Cultura Tecnológica.

Para esto, durante esta clase nos proponemos reflexionar sobre:

- Diálogos y tensiones entre la Educación Digital y la Educación Tecnológica.
- Diferentes perspectivas de análisis de las tecnologías.
- Las tecnologías a lo largo de la historia y en el escenario contemporáneo.

### ESPACIOS QUE DIALOGAN

---



Tensiones que construyen diálogos



Educación Tecnológica y Tecnologías Digitales

 **Un contrapunto para profundizar miradas**

 **Diferentes perspectivas acerca de las tecnologías**

#### TECNOLOGÍAS EN EL ESCENARIO CONTEMPORÁNEO

---

 **Las tecnologías hoy**

 **Las tecnologías a lo largo de la historia**

 **Tecnologías digitales**

#### MOMENTO DE INTERCAMBIO

---



**Actividad - Glosario colaborativo**

#### A MODO DE CIERRE

---

 **Spoiler alert**



**Bibliografía**

# Tensiones que construyen diálogos

---

Iniciamos esta primera semana con algunas preguntas y/o cuestionamientos que inspiran (e inspiraron) el proceso de diseño de esta propuesta:



- ▶ ¿Cómo dialogan la Educación Digital y la Educación Tecnológica?
- ▶ ¿En qué aspectos y de qué forma se puede llevar a cabo un abordaje articulado?
- ▶ ¿Por qué es relevante que los y las docentes establezcan lazos entre la Educación Tecnológica y Educación Digital?

En este espacio buscaremos recuperar y trazar puntos de contacto entre la Educación Tecnológica y la Educación Digital. Así, nos proponemos reconocer cómo pueden dialogar los diferentes campos de conocimiento vinculados con las tecnologías y el

aporte de dicho diálogo para enriquecer las instancias formativas, acompañando a los y las alumnas en...

---

**la construcción de una mirada, práctica y creación desde un enfoque crítico, creativo y responsable en el vínculo con los entornos y tecnologías digitales.**

**CONTINUAR**

# Educación Tecnológica y Tecnologías Digitales

---

**i** **Aclaración: En este espacio se comparte solamente la consigna de la actividad realizada en el Trayecto. No requiere de participación.**

Dentro de todos los posibles encuentros (y desencuentros) entre las miradas propuestas por ambos campos, resulta central hacer visible el eje que le da sentido al trabajo integrado entre ambos.




## Actividad

---

Las y los invitamos a presentarse en un mural digital.

Les proponemos que **compartan algún quehacer cotidiano que realicen sus estudiantes** utilizando algún dispositivo, entorno, aplicación digital y que consideren

que sería importante aportar una mirada y abordaje desde el campo de la Educación Tecnológica.

 Para poder participar de esta actividad deberán tener un usuario de Padlet. Este recurso es gratuito, por lo que, en caso de no contar con uno, les pedimos que ingresen en [padlet.com](https://padlet.com) y utilicen la opción "Regístrese gratis" para obtener su usuario.

**CONTINUAR**

# Un contrapunto para profundizar miradas

---

Les proponemos recuperar y analizar esta especie de batalla musical “existencial”, en la cual el humano y la máquina, hablan de la condición de existencia del otro.

Esta obra nos ayudará a establecer este primer día virtual sobre nuestra relación con la tecnología.



CONTINUAR



## Para pensar...

---

A continuación, presentaremos algunas preguntas para reflexionar acerca de lo que vimos en el video:

- ¿Tenemos en cuenta la procedencia los artefactos que nos rodean?
- ¿Qué elementos tenemos para abrir un juicio crítico sobre las plataformas?



- La irresponsabilidad ¿puede ser tecnológica?
- ¿Podemos evitar ser responsables cuando somos consumidores de artefactos, apps y redes?
- El desarrollo tecnológico, ¿depende solamente del dinero?
- ¿Qué podemos "desenchufar" y qué no?

**CONTINUAR**

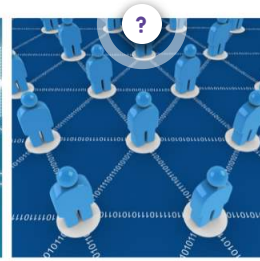
# Diferentes perspectivas acerca de las tecnologías

---



**“Contrapunto para humano y computadora”**, nos permite visibilizar algunas “capas”, a medida que nos adentramos en el análisis de las tecnologías digitales y analógicas. No se trata del funcionamiento operativo del dispositivo, sino de entender en qué contextos, con qué intenciones funcionan, cómo funcionan y, -en definitiva-, entender qué hay detrás de los procesos de diseño.

**En este sentido, es central poder comprender que hay miradas...**





## Económica

Al tratar a la tecnología como bien de cambio, producen análisis económicos sobre el éxito de la innovación y de la incorporación de ellas en nuestras vidas a través de la aceptación comercial.



**Histórica**

Da cuenta de la presencia de la tecnología en nuestras vidas en forma comparativa, que a todas luces en esta época es distinta que en décadas y siglos anteriores, lo que conforma un contexto histórico que deriva en la idea de era tecnológica.



## Política

La tecnología como objeto de decisión para la arena pública implica la evaluación y gestión asociadas a las infraestructuras en función de prácticas sociales y rendimientos económicos, en principio asociados al interés público jurídicamente ordenado.



## Sociológica

Abre la discusión a las formas de poder que se manifiestan en la aceptación y la implementación de ciertas tecnologías, como también en su modo social de producción.



## Filosófica

Rescata nuestra dimensión técnica desde el punto de vista antropológico, analítico, abriendo nuevas preguntas derivadas del estatuto actual de la influencia de las tecnologías en nuestras vidas; que incluso obligan a (re)preguntarnos sobre nuestro estatuto como seres humanos.

---

Posiblemente existan otras dimensiones desde las cuáles podemos pensar y analizar las tecnologías. Sin embargo, esta puede resultar una clasificación valiosa para organizar los abordajes educativos.

La Educación Tecnológica como contenido escolar propone llegar a soluciones tecnológicas pero también tiene contenidos donde reflexiona acerca de algunos aspectos que intervienen en la creación de de tecnologías, Las dimensiones históricas, filosóficas, económicas y sociales influyen en la elección de de algunas tecnologías sobre otras. Esta actividad habla acerca de la tecnología digital la "Inteligencia Artificial" propone recorrer estas dimensiones.



# Las tecnologías hoy

---

Si bien el fenómeno técnico presenta gran complejidad en todas las épocas, planteamientos como el de la **cuarta revolución industrial**—en base a la aceleración y tecnologías que cada vez menos se producen y difunden en forma estrictamente local, sino más bien en grandes entramados globales—, cambian nuestra vida de forma cada vez más acelerada.



Pensemos en una lista corta de algunas tecnologías que ya están con nosotros como la inteligencia artificial, la robótica, Internet de las cosas, los vehículos autónomos, la impresión 3D, la nanotecnología, la biotecnología, la ciencia de materiales, el almacenamiento de energía o la computación cuántica.

Se trata de tecnologías de alcance global que desafían nuestra relación con ellas y nuestras relaciones sociales desde los afectos hasta el sentido del trabajo.

Estas tecnologías, y cada uno de los artefactos que nos rodean, nos involucran cognitiva, emocional, y motrizmente. Cambian nuestra forma de acceder al mundo y cómo nos

relacionamos con los demás. Transforman nuestros (múltiples) entornos vitales, al mismo tiempo que nos construimos con ellos.

### **La cuarta revolución industrial**

Para ampliar acerca de este concepto, les sugerimos leer el artículo "Qué es la cuarta revolución industrial (y por qué debería preocuparnos)" (Perasso, 2016)

ACCEDER

CONTINUAR

# Las tecnologías a lo largo de la historia

---

Les compartimos una reflexión de **Michel Serres** que nos invita a profundizar sobre cómo la presencia de las tecnologías a lo largo de la historia ha impactado en las prácticas sociales y culturales de todas las generaciones.



[Michel Serres](#)

---



CONTINUE

El acceso al conocimiento, los vínculos sociales o el desarrollo científico son algunas de las dimensiones desde las cuales podemos observar estas transformaciones.



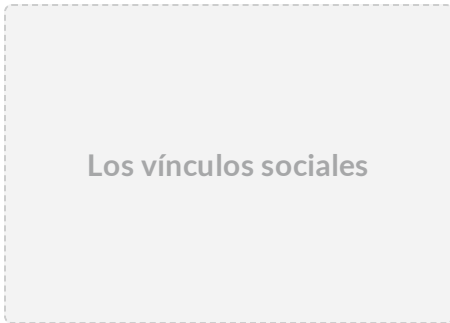
A continuación, les presentamos algunas actividades relacionadas con ellas. **Arrastrá las actividades** a la dimensión correspondiente:

El acceso al conocimiento



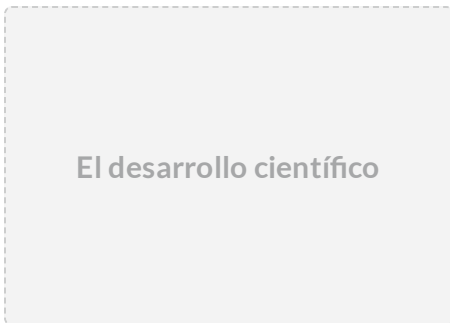
**Buscar en internet la fecha de estreno de una película**

**Ver un tutorial para reparar una pérdida en un caño**



**Publicar un saludo de cumpleaños en una red social**

**Acordar un encuentro con amigos en un grupo de WhatsApp**



**Publicar un artículo en un blog académico**

**Divulgar una ponencia en YouTube**

Entonces, si aceptamos, al menos parcialmente, esta idea, parece trivial la respuesta a por qué la escuela debe ocuparse de que parte del contenido cultural que circula en las etapas de la formación temprana está asociada directamente a la tecnología.

En esta misma clave, la preocupación y abordaje de esta mirada desde Educación Tecnológica, encuentra su correlato en dos de los pilares de la Educación Digital, que se encuentran asociados con las Alfabetizaciones Múltiples y la Ciudadanía digital.



“La alfabetización en un sentido contextual e histórico supone, en la actualidad, pensar en alfabetizaciones múltiples que puedan favorecer el desarrollo de las capacidades necesarias para apropiarse y participar de manera activa y responsable con los lenguajes digitales, la información en el ciberespacio y los medios de comunicación masiva”

- [Diseño Curricular de Educación Digital, Programación y Robótica para el Nivel Primario.](#)

**CONTINUAR**

# Tecnologías digitales

---

Reconociendo el abordaje propuesto y realizado sobre las tecnologías, desde la Educación Tecnológica, resulta central reconocer que las tecnologías digitales permiten un análisis conceptual similar desde el punto de vista sociotécnico (sino idéntico) a las demás, y, sin embargo, **parecen requerir algún grado de mayor atención**. Esto se debe a que un enfoque estructural sobre los rasgos técnicos de cualquier tecnología no da cuenta del desarrollo de un nuevo modo de pensar. Ana María Andrada (2017) resume esta necesidad a través del relato de que la escuela se ocupó de desarrollar el pensamiento determinista, luego el pensamiento probabilista y hoy **requiere hacerse cargo del desarrollo del pensamiento computacional**. Mario Cwi (2022) va en el mismo sentido al proponer que tanto el pensamiento computacional como la robótica son parte de un contexto que ha cambiado (ya no tan recientemente) nuestra forma de ver y acceder al mundo y que entonces no pueden quedar fuera de la mirada de la escuela.



Desde esta mirada, estas son algunas de las tantas preguntas que podríamos hacernos al advertir que los campos de la Educación Tecnológica y la Educación Digital tienen alguna relación fuerte. Esta relación podría describirse de distintas formas: relación de

dependencia, el conjunto de unas se inscriben dentro de un conjunto mayor de las otras, unas son genéricas y otras particulares, etc.

**CONTINUAR**



## Actividad - Glosario colaborativo

---

**i** **Aclaración:** En este espacio se comparte solamente la consigna de la actividad realizada en el Trayecto. No requiere de participación.

Considerando la transversalidad que se propone en el diseño curricular de Educación Digital, Programación y Robótica, nos gustaría que puedan indagar en sus prácticas de enseñanza y crear de forma colaborativa un glosario.

En este espacio de escritura colaborativa, les proponemos **identificar un contenido** que trabajen en el aula y que se relacione con alguno/s de los **ejes y/o capacidades de Educación Digital**.



ⓘ En esta actividad es importante **ampliar las miradas y propuestas**, por este motivo, si el contenido que pensaron ya está publicado, tendrán que **sumar otro contenido diferente**.

**CONTINUAR**

# Spoiler alert

---



Durante esta clase exploramos algunas de las reflexiones introductorias acerca de los encuentros y desencuentros tecnológicos, que inspiraron el diseño de este módulo.

En la propuesta de la semana que viene, abordaremos un concepto clave vinculado a la **Cultura Digital** y la **Cultura Tecnológica**.



CONTINUAR

# Bibliografía

---



- Andrada, A.M. (2017). Nuevas tecnologías de la información y la comunicación NTICX 2ª edición. Editorial Maipué.
- Cwi, M. (2022). Robótica y automatización: de los conceptos a la didáctica. Noveduc.
- Schwab, K. (2017). La cuarta Revolución Industrial. Debate.
- Parselis, M. (2018). Dar sentido a la técnica ¿Pueden ser honestas las tecnologías?. Catarata.