

PROGRAMA DE CURSO

Nombre del curso (en castellano y en inglés)			
Didáctica de la Multimodalidad y TIC / Didactics of Multimodality and ICT			
Escuela	Carrera (s)	Código	
Educación	Pedagogía en Lenguaje y Comunicación	PLC4002-1	
Semestre	Tipo de actividad curricular		
8º semestre	OBLIGATORIA		
Prerrequisitos		Correquisitos	
Sin prerrequisitos			
Créditos SCT	Total horas a la semana	Horas de cátedra, seminarios, laboratorio, etc.	Horas de trabajo no presencial a la semana
5	7,5	3	4,5
Ámbito	Competencias a las que tributa el curso	Subcompetencias	
Enseñanza y Aprendizaje de las Disciplinas	<p>2.1. Disponer de competencias lingüísticas y comunicativas en un nivel de desempeño experto para dar fundamento a la enseñanza de la lengua castellana, contando con las estrategias y herramientas adecuadas para resolver las dificultades que se planteen.</p> <p>2.6. Generar oportunidades de aprendizaje diversas en relación con la comprensión y producción de textos multimodales.</p> <p>2.11. Hacer uso de distintos recursos educativos que sean pertinentes respecto del contenido y de acuerdo con el nivel de los alumnos con el propósito de crear experiencias de aprendizaje efectivas y multimodales.</p>	<p>2.1.4. Comprender y producir textos en formatos expresivos visuales y multimodales utilizando múltiples géneros discursivos en diversos grados de complejidad.</p> <p>2.6.1 Comprender la importancia de la comunicación multimodal en la sociedad actual, y asumir la necesidad de desarrollar en los alumnos la capacidad de interpretar y criticar diversos géneros multimodales.</p> <p>2.6.1. Planificar unidades de aprendizaje para el desarrollo de la producción y comprensión de textos multimodales, particularmente teatrales.</p> <p>2.6.2. Realizar actividades colaborativas que permitan a los alumnos la producción y comprensión de los textos multimodales, considerando géneros</p>	

		<p>correspondientes a prácticas discursivas reales.</p> <p>2.11.1. Usar distintas fuentes para obtener y crear recursos educativos.</p> <p>2.11.2. Adaptar distintos materiales e información de la vida cotidiana para crear experiencias de aprendizaje.</p> <p>2.11.3. Utilizar las tecnologías de la informática y la comunicación de manera eficiente, para encontrar, seleccionar, adaptar y crear sus propios recursos educativos.</p> <p>2.11.4. Utilizar los recursos disponibles en su institución o en otras instituciones vinculadas del contexto local.</p> <p>2.6.3. Utilizar distintas formas de expresión cultural y artística como recurso educativo</p>
Propósito general del curso		
<p>El curso “Didáctica de la multimodalidad y TICS” tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes un acercamiento práctico-teórico al análisis de objetos culturales en base a sus medios y modos semióticos, entendiendo ampliamente la relación que hay entre las humanidades y los medios de producción de conocimiento. Dado que este curso es parte de la malla de Pedagogía en Lenguaje y comunicación, se ha diseñado con un énfasis en la escritura y su vínculo con los nuevos medios de comunicación electrónicos. A través de la investigación, se utilizarán herramientas digitales multimedia para promover una reflexión crítica acerca de las humanidades, la tecnología y la escritura en el contexto digital. Este curso también busca poner a disposición de las y los estudiantes herramientas para comprender, analizar y aplicar una lectura crítica de textos multimodales, teniendo como herramienta fundamental la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su coherencia respecto al Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), entendiendo a este último como un modelo de enseñanza en contextos educativos diversos.</p>		
Resultados de Aprendizaje (RA)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce el carácter multimodal de la comunicación, atendiendo a la complejidad de la construcción de sentido a partir de los diversos recursos, modos y sistemas semióticos presentes en los textos. 2. Utiliza herramientas conceptuales y metodológicas para el análisis y descripción de una 		

- variedad de géneros discursivos multimodales en el ámbito educativo.
3. Reconoce la influencia de la multimodalidad en la comprensión de textos.
 4. Reconoce el rol del Diseño Universal de Aprendizaje, en relación con la utilización de recursos TIC en contextos educativos diversos.
 5. Crea recursos de enseñanza, aprendizaje y/o para registrar evidencias a partir de herramientas tecnológicas

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
1	1	Humanidades y medialidad	3
Contenidos		Indicadores de logro	
<p>a- Comprender el rol de la tecnología en la tradición humanista y sus medios de propagación.</p> <p>b- Aplicar conceptos de investigación para estudiar y representar los medios en la cultura.</p> <p>Lectura obligatoria: <i>Redefinir lo humano</i> de Adriana Valdés <i>The game</i> (selección) de Alessandro Baricco. <i>El medio es el mensaje</i> de Marshall McLuhan.</p> <p>Complementarios: <i>La invasión de los marcianitos</i> de Martin Amis. <i>El ritual de la serpiente</i> de Aby Warburg. <i>La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica</i> de Walter Benjamin.</p>		<p>1- Identifica géneros discursivos multimodales y su relación con las humanidades.</p> <p>2- Diferencia entre recursos, modos y sistemas semióticos en artefactos multisemióticos presentes en los géneros discursivos multimodales.</p> <p>3- Textos y géneros multimodales: marco de Análisis y descripción de artefactos multisemióticos en la educación.</p>	

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
2	2 - 3	Pensamiento multimodal	5
Contenidos		Indicadores de logro	

<p>a- Conocer y aplicar técnicas de escritura y retórica para involucrar al lector y/o usuario.</p> <p>b- Diseñar y comunicar una investigación a través de medios multimodales.</p> <p>c- Valorar y utilizar herramientas digitales en la generación de textos multimedia.</p> <p>Lectura obligatoria: <i>Inmediatez, hipermediación y remediación</i> de David Jay Bolter. <i>Discurso multimodal</i> de Kress y Van Leuween. <i>Multimodalidad y didáctica de las literaturas</i> de Asián y Lopéz. <i>La perspectiva modal sobre la comunicación. Desafíos y aportes para la enseñanza en el aula</i> de Dominique Manghi. <i>Modos de ver</i> de John Berger <i>Arte y Archivo</i> de Ana María Guasch <i>The Rethoric of videogames</i> de Ian Bogost <i>Simulación versus narrativa: Introducción a la <<Ludología>></i> de Gonzalo Frasca.</p>	<p>1- Identifica los principales modelos y teorías sobre la comprensión de textos multimodales para aplicarlos a la selección de textos multimodales.</p> <p>2- Identifica los principales factores que inciden en el aprendizaje de textos multimodales.</p> <p>3- Identifica diversas herramientas tecnológicas para crear recursos de enseñanza, aprendizaje y/o registrar evidencias.</p>
---	---

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
3	4-5	Multimodalidad y TICS	7
Contenidos		Indicadores de logro	

<p>a- Entender el valor de los medios en la construcción de un mensaje.</p> <p>b- Llevar a cabo el proceso de escritura y publicación de una investigación ensayística.</p> <p>c- El papel de latecnología en la lectura: diferencias en la comprensión de textos escritos multimodales y multimediales.</p>	<p>1. Aplica principios de diseño tecnopedagógico paracrear recursos de enseñanza, aprendizaje y/o registrar evidencias.</p> <p>2-. Aplica principios dela función de la imagen ydel sistema verbal en textos multimodales para seleccionar géneros multimodales adecuados al aprendizaje.</p> <p>3-. Identifica conceptos relacionados a las TIC y su impacto en el aprendizaje.</p> <p>4-. Identifica metodologías de aprendizaje que otro uso de TIC.</p>
--	---

Información general
<p>Es deber de las y los estudiantes conocer y respetar el Reglamento estudiantil (Resolución exenta N°766, 15 de junio de 2018) en el que se indican Derechos y deberes (Artículos 6 y 7) y Infracciones a las Normas Universitarias (Artículos 11 al 18), además de información relevante sobre participación y titulación.</p>
<p>Protocolo ante denuncias sobre acoso sexual, acoso laboral y discriminación arbitraria</p> <p>De acuerdo a la misión y principios de la Universidad de O'Higgins, y siguiendo los Lineamientos para la Docencia (2021) dictaminados por la Dirección de Pregrado, se exige un uso seguro, responsable y ético de las tecnologías de la información. En este sentido se rechazan tajantemente cualquier conducta de uso inadecuado de datos personales, acoso, maltrato y discriminación de cualquier tipo. Todos estos actos son sancionados por la Universidad. Si vive cualquier situación de esta índole contactar a la jefatura de carrera y asesorarse además por la oficina.equidad.genero@uoh.cl</p>

Metodologías	Requisitos de Aprobación y Evaluaciones del Curso
<p>Clases teóricas expositivas donde se dará cuenta de las discusiones principales en torno al vínculo entre las humanidades y las nuevas tecnologías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diccionario Multimodal (trabajo progresivo): Evaluación individual que consiste en la construcción de un diccionario conceptual en drive 30% • Diseño de implementaciones 20%: <ul style="list-style-type: none"> a) Multimodalidad y didáctica de la literatura (individual o grupal) 10%

<p>Talleres y evaluaciones prácticas donde los estudiantes desarrollaran su propia investigación en torno a un objeto cultural.</p> <p>Introducción teórico-práctica a herramientas TICS.</p>	<p>b) Instrumento multimodal 10%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación construida a partir de una triple articulación: Literatura, Teatro y Multimodalidad 15% • Presentación: disertación o videopresentación 15% • Producto multimedial 30%. <p>Para aprobar se requiere asistencia del 80%</p>
---	---

Bibliografía Fundamental

- Ávalos, Mariano. *¿Cómo trabajar con TIC en el aula?* Buenos Aires. Biblos, 2014.
- Baricco, Alessandro. *The Game*. Barcelona: Anagrama, 2019.
- Berger, John. *Ways of seeing*. (Series: Chapters 1 to 4). Reino Unido: BBC, 1972.
- Bogost, Ian. The Rhetoric of Video Games. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Edited by Katie Salen. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 117–140.
- Bolter, D. J. Immediacy, in *Remediation*. Cambridge, Michigan: MIT Press, 2000.
- Bortnik, Sebastian. *Guía para la crianza en un mundo digital*. Buenos Aires: Paidós, 2020.
- Catalá, Jorge et al. Multimodalidad e intermedialidad: mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana, Madrid, Grafikalismos, 2023.
- Carrión, Jorge et al. Los campos electromagnéticos: teoría y prácticas de la escritura artificial. Buenos Aires, Caja negra, 2023.
- Eco, Umberto. Aquí está el ángulo recto. En *De la estupidez a la locura*. Barcelona: DeBolsillo, 2018. 352-354.
- Foster Wallace, David. E unibus pluram: televisión y narrativa americana, en *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer*. Barcelona: Mondadori, 2008. 33-100.
- Frasca, Gonzalo. Simulación versus narrativa: introducción a la ludología. Trad. Natalia Burriel Cano. *Ensayos y errores: arte, ciencia y filosofía en los videojuegos*. Madrid: Anait, 2019. 67-95.
- Havelock, Erick. La teoría general de la oralidad primaria. *La musa aprende a escribir*. Buenos Aires: Paidós, 1996. 95-112.
- Manso et al (eds). *Tic en las aulas: experiencias latinoamericanas*. México, Paidós, 2011.
- Mattelard, Armand. Historia de la sociedad de la información. Ciudad de México, Booket, 2002.
- Moreno, César Antonio y Venegas, Alberto (eds). *La vida en juego: La realidad a través de lo lúdico*. Madrid: Anait, 2021.
- McLuhan & Quentin. *The Medium is the Massage*. Honolulu, Ginko Press, 1967.
- Parikka, Jussi. Una genealogía de los medios. Buenos Aires, Caja Negra, 2021.
- Pérez Stephens, Carolina. *Secuestrados por las pantallas*. Santiago. Editorial Zig-Zag, 2022.
- Sadin, Eric. La inteligencia artificial o el desafío del siglo: anatomía de un antihumanismo radical. Buenos Aires, Caja Negra, 2020.
- _____. La era del individuo tirano: el fin del mundo común, Buenos Aires, Caja Negra, 2022.
- Sisto, Davide. Puercoespines digitales. Vivir y nunca morir online. Buenos Aires, FCE, 2023.
- Smith, Justin E.H. Internet no es lo que pensamos: una historia, una filosofía, una advertencia. Chile, FCE, 2023.
- McCloud, Scott. *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri, 2009.
- Vasquez-Rocca, Liliana et al (eds). Miradas Latinoamericanas sobre multimodalidad: trayectorias, análisis y metodologías. Santiago, Ril editores, 2024.

Bibliografía Complementaria	
<p>Benjamín, Walter. <i>La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica</i>. Trad. Felisa Santos. Buenos Aires: Godot, 2019.</p> <p>Finn, Ed. <i>La búsqueda del algoritmo: imaginación en la era de la informática</i>. Trad. Héctor Castells. Barcelona, Alpha Decay, 2019.</p> <p>Salmerón, L., & Delgado. Análisis crítico sobre los efectos de las tecnologías digitales en la lectura y el aprendizaje. <i>Cultura y Educación</i>, 31(3),2019 465–480. https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1630958</p> <p>Salazar, Diego. <i>No hemos entendido nada</i>. Barcelona: Debate, 2019.</p> <p>Sontag, S. <i>Sobre la fotografía</i>. Trad. Carlos Gardini. México, DF: Santillana, 1977.</p> <p>Taylor, Diana. “El archivo y el repertorio”. <i>El archivo y el repertorio</i>. Santiago: Ediciones UAH, 2016. 51-72.</p> <p>Warburg, Aby. <i>El ritual de la serpiente</i>. México, DF: Sexto Piso, 2008</p> <p>Wu, Tim. <i>El interruptor principal. Auge y caída de los imperios de la información</i>. Trad. Mariana Ortega. México, DF: FCE, 2016.</p> <p>Ministerio de Educación (2013). Matriz de Habilidades TIC para el aprendizaje. Recuperado el 19 de septiembre de 2020 en: http://www.enlaces.cl/download/matriz-de-habilidades-tic-para-el-aprendizaje/?wpdmdl=2134</p>	
Programa visado por:	