



TALLER: "DISEÑAR PROPUESTAS DE ENSEÑANZA CON TECNOLOGÍAS. SELECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE RECURSOS DIGITALES"

a) FUNDAMENTACIÓN:

Pensar la clase hoy, desde las rupturas y las continuidades, las nuevas subjetividades y sus modos de aprender, plantea el desafío de ir más allá de la transmisión de contenidos y repensar las prácticas pedagógicas. Lograr aprendizajes significativos frente a las trayectorias diversas en el aula, nos interpela como docentes. ¿Cómo dar respuestas valiosas frente a una realidad compleja?

La incorporación de la tecnología como mediadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje se presenta como una alternativa clave para favorecer la interacción y la apropiación de contenidos por parte de los estudiantes. En particular, en modalidades de enseñanza que incluyen carga horaria virtual o en la opción pedagógica de educación a distancia, los recursos educativos digitales se convierten en elementos esenciales de la propuesta de enseñanza. Estos materiales didácticos no solo facilitan la comprensión de los contenidos, sino que también permiten repasar, evaluar, diagnosticar y simular prácticas, entre otras posibilidades.

En este contexto, el taller se propone que los docentes puedan reconocer la diversidad de materiales educativos, sus sentidos y propósitos a fin de comprender qué tipo de recursos son más adecuados para el contenido que se quiere enseñar y los objetivos de aprendizaje que se esperan lograr.

Se ofrecerán herramientas prácticas y teóricas que les permitan diseñar experiencias de aprendizaje mediadas por tecnologías de manera efectiva. A través de la selección, diseño y elaboración de materiales educativos digitales multimediales, los participantes podrán ampliar su repertorio pedagógico y enriquecer sus prácticas docentes, favoreciendo así la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos, participativos y significativos para sus estudiantes.

b) OBJETIVOS:

- Desarrollar competencias para el diseño y elaboración de materiales educativos digitales multimediales, que favorezcan la interacción y apropiación de contenidos por parte de los estudiantes en entornos virtuales y de educación a distancia.
- Seleccionar y utilizar de manera efectiva recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando las características de las nuevas subjetividades y los modos de aprender de los estudiantes actuales.
- Reflexionar sobre las prácticas pedagógicas tradicionales y la integración de tecnologías como mediadoras en el aula universitaria, a fin de mejorar la calidad de la enseñanza y lograr aprendizajes significativos -
- Poner en práctica la colaboración y el intercambio de experiencias entre docentes universitarios, para enriquecer el proceso de producción de recursos educativos digitales y promover la innovación

c) PROGRAMA:

Unidad I: Propuestas de enseñanza mediadas por tecnologías.

Las propuestas didácticas: ejes constitutivos y mediación tecnológica. La tríada didáctica y la mediación: formas de acceso, representación, interacción y apropiación de contenidos. Materiales y Actividades en la educación a Distancia Estrategias didácticas para la definición,



diseño y elaboración de recursos educativos. Derechos de autor y licencias de contenido. Recursos Educativos Abiertos (REA).

Introducción a la accesibilidad académica. Pautas para crear contenidos accesibles. Herramientas para evaluar la accesibilidad de los contenidos digitales.

Unidad 2: Recursos educativos digitales del campus virtual (Moodle y H5p)

Software libre y licencias orientadas a generar recursos educativos abiertos. Creación de contenidos y actividades en Moodle. Utilización de H5P para la elaboración de contenidos multimediales interactivos. Integración de H5P en Moodle

Unidad 3 Producción de recursos con plataformas Web 2.0

Herramientas como Padlet, canva y Genilay, powtoon, voicethread, goconqr, edpuzzle para la creación de presentaciones multimedia, diseño de infografías, materiales visuales y elaboración de videos educativos.

Inteligencia Artificial Generativa para la producción de recursos educativos: imágenes, presentaciones, videos, transcripción, traducción y revisión de redacción.

Unidad 4: Las actividades de aprendizaje en entornos digitales

Las actividades de aprendizaje y su importancia en la educación a distancia. Diseño y propuesta de actividades de aprendizaje. Tipificación de actividades de acuerdo a su objetivo (asimilativas, de comunicación, de gestión de la información, de producción, de aplicación y actividades evaluativas). Clasificación de las actividades según su lugar en la secuencia didáctica (Actividades introductorias, Actividades de desarrollo, Actividades de cierre).

Herramientas y recursos para la creación de actividades interactivas.

Bibliografía

- Area Moreira, M. (2017) La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, Vol. 16, Nº. 2.
- Area Moreira, Manuel; González, C. (2015) De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. Educatio siglo XXI, Murcia, v. 33, n. 3, p. 15-38.
- Area Moreira, M. y Adell, J. (2009) eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424.
- Asinsten, J. C. (2013). Aulas expandidas: la potenciación de la educación presencial. Revista de la Universidad de La Salle, (60), 97-113.
- Burbules, N. C. (2014). Los significados de "aprendizaje ubicuo". Archivos Analíticos de Políticas Educativas, 22(104). <http://dx.doi.org/10.14507/epaa.v22.1880>. Artículo publicado originalmente en: Revista de Política Educativa, Año 4, Número 4, UdeSA-Prometeo, Buenos Aires, 2013.
- Butcher, Neil (2015) Guía básica de recursos educativos abiertos. UNESCO <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232986s.pdf>
- Coll, C. (2011). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. En: Carneiro, R., Toscano, J. C., Diaz, T. (2011). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Colección Metas educativas 2021. OEI y Fundación Santillana



- Díaz Barriga, A. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. México DC: IISUE-UNAM
- Díaz-Barriga, Á. (2013), “TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica”, en Revista Iberoamericana de Educación Superior (RIES), México, UNAM-IISUE/Universia, vol. IV, núm. 10, pp. 3-21, <http://ries.universia.net/index.php/ries/article/view/340>
- Marés L. (2021) Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales Educ.ar S.E., 2021.Libro digital, PDF
- García, C.M. y Yot, C. (2016). De la tiza al teclado. Enseñar y aprender con tecnologías digitales
- García, J.M., Báez, M (comp) (2016) Educación y Tecnología en Perspectiva, Flacso Uruguay.
- Jabif, L. Instituto de Educación, de la Universidad ORT Uruguay, mayo 2020. La importancia de planear actividades de aprendizaje para la virtualidad. Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=GCdaGrW0sp8&t=247s>
- Maggio M. (2012) Enriquecer la enseñanza Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Buenos Aires Paidós.
- Odetti, V. y Langhi, M. (2020-2021) Odisea Burbujas T2 E4(Podcast) spotify. <https://open.spotify.com/episode/58OYG8otuWaZQJANqvLFVw?si=Gkld05hQ8CIEETMk2WQGGQ>
- Pardo y Cobo (2020) Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia. https://outliersschool.net/wpcontent/uploads/2020/05/Expandir_la_universidad.pdf
- Penzo, W. (2010). Guía para la elaboración de las actividades de aprendizaje. ICE y Ediciones OCTAEDRO
- Sagol, C.; Picarel, P.; González, V.; Franzetti Silvana (2020) RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL007317.pdf>
- SIVERA, S. El paréntesis de Gutenberg. COMeIN [en línea], abril 2015, núm. 43. ISSN: 1696-3296. DOI: <https://doi.org/10.7238/c.n43.1525>
- Schwartzman, G. y O., V. (2013) Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales.
- Schwartzman, G y Odetti, V. (2011) Los materiales didácticos en la educación en línea: sentidos, perspectivas y experiencias. Eje 3. Cambios tecnológicos y procesos educativos: las TIC y las prácticas de enseñanza y aprendizaje. FLACSO Argentina, Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías. Disponible <http://www.pent.org.ar/publicaciones/materiales-didacticos-educacion-linea-sentidos-perspectivas-experiencias>

Metodología

El taller se desarrollará en modalidad virtual, utilizando una metodología activa y participativa. Se combinarán exposiciones teóricas con materiales interactivos y actividades prácticas. Se fomentará el intercambio de experiencias y la reflexión sobre las propias prácticas educativas. Por la naturaleza del taller, se trabajará en instancias prácticas que se articularán con momentos de exposición, análisis y reflexión. Se buscará que los participantes se apropien de los conocimientos y herramientas generales para aplicarlos a su contexto disciplinar específico.