

Curso de posgrado

Taller de herramientas tecnológicas para la enseñanza

Modalidad: Virtual - autoasistida

Fundamentación

La educación superior enfrenta hoy desafíos complejos que exigen repensar las prácticas docentes a la luz de las transformaciones tecnológicas, sociales y culturales que atraviesan el siglo XXI. En este contexto, la incorporación de herramientas tecnológicas en la enseñanza se vuelve no solo una posibilidad, sino una necesidad pedagógica para mejorar la calidad de los procesos formativos y responder a las nuevas formas de acceder, construir y compartir el conocimiento.

Los estudiantes del nivel superior —nativos digitales en su mayoría— requieren experiencias de aprendizaje que vayan más allá de la clase expositiva tradicional. La integración de tecnologías permite diversificar las metodologías, promover la participación activa, el pensamiento crítico, la colaboración y la autonomía en el aprendizaje. Sin embargo, para que estas herramientas tengan un impacto real en la enseñanza, es imprescindible que su uso esté guiado por criterios pedagógicos sólidos y no quede reducido a una mera cuestión técnica.

Este taller tiene como finalidad acompañar a los docentes del nivel superior en el desarrollo de competencias digitales aplicadas a la enseñanza, desde una mirada reflexiva, crítica y situada. No se trata solo de conocer aplicaciones o plataformas, sino de analizar su potencial didáctico en función de objetivos concretos, modalidades de cursado (presencial, virtual o híbrida), características del estudiantado y el campo disciplinar propio.

El taller se enmarca en enfoques pedagógicos que promueven el aprendizaje activo, centrado en el estudiante, apoyado en el uso estratégico de recursos digitales. Herramientas como aplicaciones para la evaluación formativa, entornos colaborativos, y plataformas de diseño de contenidos, entre muchas otras, ofrecen posibilidades concretas para innovar en las propuestas de enseñanza.

Educación a Distancia e Innovación Pedagógica

Además de presentar y explorar estas herramientas, el taller propone espacios de intercambio donde los docentes puedan compartir experiencias, dudas y estrategias, promoviendo una construcción colectiva del conocimiento. También se abordarán aspectos éticos y pedagógicos relacionados con la educación digital.

Este taller busca contribuir a la formación continua de los docentes del nivel superior, entendiendo que la tecnología no sustituye la tarea docente, sino que la transforma y enriquece. La clave está en saber elegir, adaptar y aplicar las herramientas tecnológicas de manera crítica y creativa, siempre al servicio del aprendizaje.

Destinatarias/os: Este curso está dirigido a docentes y profesionales que cuenten con título de grado universitario de cuatro o más años de duración. Excepcionalmente, se admitirán egresados/as de carreras de institutos superiores de cuatro años como mínimo, y estudiantes del último año de una carrera de grado, en cuyo caso, el cursado no podrá acreditarse en el grado.

Cupo mínimo: 5 estudiantes

Cupo máximo: 30 estudiantes

Docente a cargo: Esp. Lic. Natalia Mimessi

Carga horaria: 40 horas

Objetivo general

Incorporar el uso de herramientas tecnológicas dentro de espacios curriculares de educación superior, para favorecer un aprendizaje significativo.

Objetivos específicos

Reconocer los límites y posibilidades de la incorporación de las herramientas tecnológicas en el ámbito de la educación superior.

Comprender la importancia del trabajo colaborativo para un aprendizaje distribuido y significativo.

Promover la actitud de producción y aplicación de herramientas tecnológicas didácticas por el docente.

Contenidos

Módulo 1: Fundamentos pedagógicos de la tecnología educativa.

La sociedad del conocimiento y la información como contexto social. La construcción de identidades y la participación mediada por herramientas tecnológicas. Las herramientas tecnológicas en la universidad y los procesos de enseñanza y aprendizaje. El modelo educativo como marco referencial que le da sentido al uso de las herramientas tecnológicas en la Educación Superior. Debates actuales sobre las tecnologías en el aula.

- Mindmeister. Crear un mapa mental. Customizar. Compartir el enlace.

Módulo 2: Herramientas para promover el Trabajo Colaborativo.

El aprendizaje ubicuo y el aula ampliada. Inteligencia distribuida. Cómo aprenden nuestros alumnos. Taxonomía de Blum. Estrategias para fomentar la participación: gamificación, clase invertida. Recursos de la Web para usos educativos. Actividades y estrategias para trabajo colaborativo. Uso educativo de Google Drive y One Drive. Herramientas para trabajar en forma colaborativa.

- Google Drive: mi unidad. Carpetas. Subcarpetas. Cargar archivos. Compartir. Permisos.
- Google Docs: documentos de escritura compartidos.
- Google Slides: presentaciones compartidas.
- Google Forms: Cuestionarios. Test. Encuestas.

Módulo 3: Recursos para la creación de contenidos interactivos

Las tecnologías digitales y los nuevos lenguajes. Herramientas de diseño visual y presentaciones dinámicas. Curación de contenidos y uso de repositorios abiertos. Elaboración de materiales audiovisuales educativos. Nuevos recursos didácticos con soporte tecnológico: Multimedia, Hipertexto e Hipermedia. Cómo armar presentaciones efectivas. Consideraciones respecto a la organización del material, el diseño, la evaluación. Herramientas para la Búsqueda de recursos y para el diseño de materiales educativos.

- Mentimeter. Web que permite interactuar en el momento con el público de una clase.
- Padlet. Murales colectivos. Crear un mural. Customizar. Compartir el enlace.
- Canva. Mapa mental. Infografía. Línea de tiempo. Opciones de IA.
- Genially. Presentaciones con imágenes interactivas. Gamificación.

Cronograma de cursado

El cursado se organiza en encuentros sincrónicos (optativos, grabados para su posterior consulta) y tutorías virtuales (optativas, no quedan grabadas). Encuentros sincrónicos: jueves 7, 14 y 21 de agosto de 18 a 19 hs. Tutorías virtuales: lunes 11, 18 y 25 de agosto de 16 a 17 hs.

Encuentro	Fecha y horario	Contenidos / Actividades	Modalidad
1	7/8 - 18 a 19 h	Módulo 1: Fundamentos pedagógicos de la tecnología educativa. Actividad asincrónica (obligatoria): Actividad 1: Mapa mental.	Clase Sincrónica (optativa). Queda grabada.
2	11/8 - 16 a 17 h	Módulo 1: Fundamentos pedagógicos de la tecnología educativa.	Tutoría virtual (optativa)
3	14/8 - 18 a 19 h	Módulo 2: Herramientas para promover el Trabajo Colaborativo. Actividad asincrónica (obligatoria): Actividad 2: carpeta de Google Drive. Actividad 3: Google Doc. Actividad 4: Presentaciones de Google. Actividad 5: Formulario de Google.	Clase Sincrónica (optativa). Queda grabada.
4	18/8 - 16 a 17 h	Módulo 2: Herramientas para promover el Trabajo Colaborativo.	Tutoría virtual (optativa).
5	21/8 - 18 a 19 h	Módulo 3: Recursos para la creación de contenidos interactivos. Actividad asincrónica (obligatoria): Actividad 6: Mentimeter. Actividad 7: Mural colaborativo en Padlet. Actividad 8: Infografía en Canva.	Clase Sincrónica (optativa). Queda grabada.

		Actividad 9: Imagen interactiva en Genially.	
6	25/8 - 16 a 17	Módulo 3: Recursos para la creación de contenidos interactivos.	Tutoría virtual (optativa).

Modalidad de cursado

El curso se desarrollará a través de una metodología de seminario-taller, a partir de la combinación de elementos teóricos y prácticos para facilitar el desarrollo de las competencias digitales docentes de los participantes.

En relación a los recursos y las actividades, se hará uso de la plataforma Moodle como entorno virtual de aprendizaje.

Para el desarrollo conceptual, se proporcionarán documentos que abordarán de manera breve y concisa los principales temas del curso, en consonancia con el enfoque de educación a distancia. Estos materiales se complementarán con videos tutoriales cortos que ejemplifican el uso de las diferentes herramientas presentadas, facilitando aún más la comprensión y aplicación práctica de los contenidos.

En cuanto a la modalidad, el curso tendrá un enfoque autoasistido, con marcas de finalización de las actividades que no requerirán una revisión manual. De esta manera, se brindará a los docentes la flexibilidad necesaria para avanzar a su propio ritmo y de acuerdo a sus necesidades.

La dinámica del curso incluirá tres encuentros sincrónicos, uno al inicio de cada unidad, que serán optativos y quedarán grabados para facilitar el acceso de los participantes. Además, se contemplarán tutorías virtuales opcionales durante el desarrollo de los módulos, con el fin de brindar acompañamiento y resolver dudas de manera personalizada.

A los fines de la acreditación, los participantes deberán completar satisfactoriamente el recorrido de aprendizaje establecido, avanzando a través de los diferentes módulos y actividades del curso hasta su finalización. Asimismo, a lo largo del curso, deberán entregar y aprobar las actividades parciales propuestas en cada módulo, demostrando la adquisición progresiva de los conocimientos y habilidades. Finalmente, deberán completar y presentar satisfactoriamente un proyecto final en el que diseñen e implementen una propuesta de uso de herramientas tecnológicas en sus propias prácticas docentes. Este proyecto permitirá integrar los conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo del curso.

Al finalizar el curso, se solicitará a los participantes completar una encuesta de satisfacción, la cual permitirá recoger sus valoraciones, sugerencias y percepciones sobre la calidad y pertinencia de la propuesta.

Módulo 1 - Fundamentos pedagógicos de la tecnología educativa.

Actividad asincrónica

Actividad 1: Mapa mental

Para esta actividad deberá crear un **mapa mental** de uno de los textos obligatorios de la Unidad 1, usando la herramienta Mindmeister. Recuerde que debe iniciar el mapa con un concepto central y luego armar las ramificaciones con subconceptos. No olvide publicar su mapa antes de compartir el enlace. Finalmente debe copiar el enlace de su mapa y pegarlo en el Recurso llamado Actividad 1.

Módulo 2: Herramientas para promover el Trabajo Colaborativo.

Actividad asincrónica

Actividad 2: carpeta de Google Drive

En esta actividad se le propone crear una **carpeta** dentro de su unidad de **Google Drive**, que lleve por nombre su apellido. Deberá compartir en un foro del aula virtual el enlace a la carpeta configurada con “permiso para ver”.

Actividad 3: Google Doc

En esta actividad se le propone crear un **documento de Google** que se llame **EVALUACIÓN** dentro de la carpeta de Google Drive creada en la actividad 2. Lo primero que deberá generar en el cuerpo de ese documento es un título: Evaluación del Taller.

Actividad 4: Presentaciones de Google

En esta actividad se le propone ingresar en una presentación de Google colaborativa, y a partir de allí seguir los siguientes pasos:

1- Editar la presentación de Google:

- Cada uno deberá editar una diapositiva de esta presentación.
- Deberán agregar su apellido en el apartado título de la diapositiva seleccionada.
- Finalmente cargar una imagen que represente los contenidos de su unidad curricular en el cuerpo de la diapositiva.

2- A continuación copie el enlace de la presentación desde el botón Compartir y péguelo en el

documento Evaluación del Taller que generó en la Actividad 3.

Actividad 5: Formulario de Google

En esta actividad se le propone pensar una actividad para sus alumnos donde sea necesario crear un **formulario de Google**. Ubicarlo dentro de la misma carpeta de Google Drive que generó en la Actividad 2, con su nombre y apellido. Deberá agregar un título al formulario, darle formato, usar al menos 4 diferentes tipos de preguntas, configurar la obligatoriedad de cada pregunta y definir las opciones para Enviar el formulario.

Finalmente pegue el enlace para responder su formulario en el documento Evaluación del Taller que generó en la Actividad 3.

Módulo 3: Recursos para la creación de contenidos interactivos

Actividad asincrónica

Actividad 6: Mentimeter

En esta actividad se le propone crear una presentación en **Mentimeter**. Piense una actividad que le haría a sus alumnos de su unidad curricular. Configure las opciones de preguntas, formato y estilo de la presentación. Finalmente inserte el enlace para participar o la imagen del código QR en el Documento llamado Evaluación del Taller.

Actividad 7: Mural colaborativo en Padlet

Para esta actividad deberá crear un **mural colaborativo**. Inventar una consigna para sus alumnos, customizar el formato del muro, y finalmente copiar el enlace de su mural y pegarlo en el documento llamado Evaluación del Taller.

Actividad 8: Infografía en Canva

En esta actividad se le propone crear una **infografía** para un tema de su unidad curricular, y compartir el enlace en el documento llamado Evaluación del Taller.

Actividad 9: Imagen interactiva en Genially

En esta actividad se le propone crear una **imagen interactiva o test autoevaluable** para un tema de su unidad curricular. Puede usar una plantilla o crear su presentación desde cero. Le recomendamos usar imágenes, íconos, textos que se adapten a su tema. Recuerde configurar el recurso para que “Cualquiera” que tenga el enlace lo pueda “Ver”. Finalmente debe compartir el enlace a su presentación en el documento llamado Evaluación del Taller.

Bibliografía

- Area Moreira, M. (2012). Sociedad líquida, web 2.0 y alfabetización digital. Núm.212 - Junio 2012. La formación permanente del profesorado. REVISTA AULA. De Innovación Educativa. España.
- Burbules,N. y Callister, T. (2001). Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Ed. Granica. España.
- Duart, J. M.; Lupiañez, F. (2005). E-strategias en la introducción y uso de las TIC en la universidad. En: DUART, Josep M.; LUPIÁÑEZ, Francisco (coord.). Las TIC en la universidad: estrategia y transformación institucional [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 2, núm. 1. UOC. [Fecha de consulta: 03/12/2018].
- Lion, C. (2005). Tecnologías educativas en tiempos de Internet – Capítulo 7: Nuevas maneras de pensar tiempos, espacios y sujetos (Compiladora E. Litwin – Amorrortu Editores – Buenos Aires).
- Litwin, E. (1997). ENSEÑANZA E INNOVACIONES EN LAS AULAS PARA EL NUEVO SIGLO – Consulta realizada en marzo de 2012 – Disponible en:
<http://pdu-tecnologiaeducativa.wikispaces.com/file/view/APUNTES+EDITH+LITWIN.doc>
- Maggio, Mariana (2020). Reinventar la clase en la universidad. Paidós, Buenos Aires.
- Martínez M., Campazzo E., Guzmán A., Agüero A. (2010) - De la presencialidad a la interacción virtual 3D. Experiencia educativa en el Nivel Superior, años 2007 – 2010 - Universidad Nacional de La Rioja – República Argentina – Disponible en:
<http://www.virtualeduca.info/ponencias2010/49/De%20la%20presencialidad%20a%20la%20interacci%F3n%20virtual%203D.pdf> [Consulta realizada en noviembre de 2011].
- Sabulsky, Gabriela (2007). La producción de materiales educativos para la educación a distancia. Boletín digital @distancia. Sección Apuntes. Aspectos pedagógicos. Ficha N° 4. Tema: Recursos para la enseñanza. Proed. Materiales de EAD.pdf (idrmcampus.com.ar).
- Salinas, J. (2004) - "Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria". Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). [Artículo en línea]. UOC. Vol. 1, n° 1. [Fecha de consulta: 01/10/2009].
<http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf>

Evaluación del Curso

Para regularizar el taller se deberán presentar todas las actividades propuestas durante el desarrollo de la unidad curricular y además elaborar un trabajo final.

- Evaluación continua: a través de las actividades al finalizar cada módulo.
Cumplimiento del 100% de las actividades.
- Evaluación final integradora.

Trabajo final

Para regularizar el taller se deberán presentar todas las actividades propuestas durante el desarrollo de la unidad curricular y además elaborar un trabajo final.

Elaboración de un material educativo que responda a una propuesta de enseñanza y donde se apliquen tecnologías digitales.

Consignas:

Elabore una propuesta de enseñanza que justifique la creación de una presentación multimedia como recurso educativo.

Para ello deberá generar un archivo DOC en su unidad de Google Drive, que lleve como nombre su Apellido.

La extensión del escrito debe ser de 1 página, con letra Arial, tamaño 11pt, interlineado sencillo. Comparta el enlace al documento creado, con permiso de lectura, en el recurso **TAREA** habilitado para esta actividad.

Realice una presentación en Canva, Genially o Google Presentation para un tema de su unidad curricular o profesión, donde incorpore imágenes, video, audio y por lo menos 2 actividades colaborativas usando las herramientas desarrolladas durante la unidad curricular (Mapa mental, Google Forms, Mentimeter, Padlet).

Tenga en cuenta las consideraciones desarrolladas respecto a la organización y diseño de la presentación.

Pegue el enlace de su presentación al final del archivo Doc que tiene su propuesta de enseñanza. Finalmente realice una autoevaluación, indicando cuáles fueron los recursos y herramientas usados para la realización de su presentación. Evalúe el resultado, teniendo como guía los siguientes criterios: ¿es clara la exposición del tema? ¿Es simple la organización y diseño de las diapositivas? ¿Hay variedad de recursos multimedia?

Al momento de evaluar el trabajo final se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Justificación de la propuesta educativa que guía el material producido.
- Claridad en la exposición del tema que se aborde.
- Simplicidad en la organización y diseño del material multimedia.
- Variedad de recursos utilizados en la presentación.
- Incorporación de 2 actividades colaborativas.
- Habilidad en el manejo de las herramientas propuestas para resolver la actividad.