GUÍA DIDÁCTICA

**Denominación del curso:**

**Herramientas digitales para implementar en el aula virtual**

**Presentación**

En esta guía encontrarán la descripción del curso “Herramientas digitales para implementar en el aula virtual” destinado a docentes y no docentes interesados en diseñar o en implementar propuestas educativas diseñadas por los equipos docentes; en dicho entorno virtual, tanto complementarias a la presencialidad como en modalidad a distancia.

Los entornos educativos están incesantemente evolucionando, lo que claramente se refleja en la expansión de enfoques y paradigmas educativos que se basan en tecnologías digitales. Estos cambios no solo tienen un impacto en cómo los estudiantes interactúan con el conocimiento, sino también en los docentes, la comunidad y la institución educativa en su conjunto. Este progreso tecnológico ha llevado a un notorio aumento en la cantidad de recursos educativos digitales y materiales de aprendizaje que se están usando. Esto es particularmente evidente debido a que estos recursos permiten una mayor extensión en la distribución y adquisición de información.

Los recursos educativos digitales son todo tipo de material e información codificados y almacenados en computadoras o servidores de internet. Dichos recursos responden al cumplimiento de objetivos de aprendizaje específicos y se adaptan fácilmente a las necesidades e intereses de los/as estudiantes y de los equipos docentes.

# Introducción

Las herramientas digitales brindan nuevas posibilidades en los procedimientos de enseñanza y adquisición de conocimientos al incorporar elementos visuales, auditivos e interactivos que fortalecen la comprensión y el estímulo de los estudiantes. Recursos audiovisuales, como videos, presentaciones digitales con audio y las tecnologías interactivas, como pizarras digitales, imágenes y presentaciones interactivas, tienen el potencial de ser valiosas fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades educativas de los/as estudiantes.

La capacitación propuesta consiste en cuatro módulos, con un total de 40 horas, diseñados con la intención de trabajar y mejorar la interfaz de nuestras aulas en el Entorno Virtual de la FCM; y al mismo tiempo, incursionar en la investigación y práctica en recursos digitales, apps y herramientas externas basadas en la Inteligencia Artificial (IA) para incluirlos en la plataforma Moodle complementando y enriqueciendo nuestras aulas virtuales.

# Destinatarios

Docentes de la Facultad de Ciencias Médicas

# Objetivos

* Crear imágenes y presentaciones interactivas con finalidad pedagógica.
* Explorar diferentes herramientas para generar contenido con Inteligencia Artificial.
* Diseñar e implementar juegos y pizarras interactivas en el aula virtual.
* Editar e incorporar al aula virtual, videos elaborados por los equipos docentes.
* Utilizar herramientas de generación de audio.
* Usar licencias creative commons en los recursos digitales creados.

# Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el curso se espera que los/as estudiantes:

* + Hayan creado imágenes y presentaciones interactivas en Genially insertando diversos recursos multimedia como sonido, links, imágenes y videos.
	+ Hayan generado imágenes y presentaciones a partir de las IA propuestas por el equipo docente
	+ Hayan diseñado un juego interactivo utilizando Genially, con finalidad pedagógica.
	+ Hayan creado una pizarra interactiva con finalidad pedagógica.
	+ Hayan editado un video de autoría propia y lo hayan insertado en el aula virtual.
	+ Hayan utilizado licencia Creative Commons en los recursos digitales educativos creados.

## Equipo docente:

Abal, Javier Fontana, Flavia

López Vernengo, Andrea Lucentini, Natalia

## Personal de apoyo académico:

Aguilera, María Inés

## Contacto:

Departamento de Educación a Distancia- Secretaría Académica Correo electrónico: ead@fcm.uncu.edu.ar

## Carga horaria:

## Total: 40 horas

Modalidad a distancia: 40 horas

# Requerimientos tecnológicos

Este curso se ofrece en modalidad virtual, lo cual implica la necesidad de contar con medios tecnológicos para desarrollar todas las actividades de aprendizaje que se proponen. Por lo tanto, asegúrense de contar con:

* + - Computadora personal en condiciones de manipular videos y sonidos.
		- Conexión a internet.
		- Lector de archivos PDF.
		- Microsoft Office 2010 en adelante o cualquier otra suite de tecnología abierta (Open Office, Libre Office).

# Conocimientos previos requeridos

Para poder llevar a cabo este curso es necesario que cuenten con los siguientes conocimientos:

* + - Sistema operativo Windows:
			* Crear, copiar, mover y renombrar carpetas en el disco duro de su computadora.
			* Copiar, mover y renombrar archivos.
			* Procesador de textos: Crear un documento nuevo.
			* Guardar un documento nuevo o sus cambios.
			* Abrir un documento existente.
			* Copiar, cortar y pegar texto o imágenes.
			* Insertar, modificar y eliminar tablas.
		- Correo electrónico:
			* Abrir mensajes.
			* Bajar archivos adjuntos.
			* Crear y enviar mensajes con/sin archivos adjuntos.
		- Internet:
			* Abrir páginas copiando una URL en el navegador.
			* Bajar y luego encontrar en su disco duro archivos de sitios de internet.
		- Moodle básico:
			* Participar en foros.
			* Enviar y contestar mensajes privados.
			* Activar la edición de los cursos.
			* Crear etiquetas con texto, imágenes y videos.
			* Subir enlaces con recurso Enlace.
			* Subir archivos.
			* Crear tareas y cuestionarios en la plataforma educativa.

# Contenidos del curso

## Módulo I: Las imágenes

Diferentes posibilidades pedagógicas del uso de Genially. Creación de imágenes e infografías. Inserción de las imágenes interactivas en Moodle. Definición de prompts para comenzar a trabajar con la Inteligencia Artificial. Generación de imágenes con algunas herramientas de AI.

## Módulo II: Las presentaciones

Presentaciones interactivas con Genially. Diseño de juegos con Genially. Diseño de presentaciones con Inteligencia Artificial. Presentaciones con audio. Generar voces y audios con Inteligencia Artificial.

**Módulo III: El muro interactivo y las licencias de uso**

Diferentes posibilidades pedagógicas del uso de Padlet. Creación de muros interactivos y colaborativos de diferentes formatos.

Tipos de licencias existentes y utilización de licencias Creative Commons. Inserción del muro interactivo en Moodle.

## Módulo IV: Edición de videos

Estructura básica de un editor de video. Edición de videos utilizando Clipchamp. Uso de licencias Creative Commons en el video. Formatos de exportación. Herramienta de conversión de voz a partir de texto. Inserción de videos en Moodle. Incorporación de voz en videos con Clipchamp.

# Metodología

La metodología de trabajo se sustenta en el formato aula-taller, con navegación interactiva y de recorridos autónomos por parte de los docentes participantes en los procesos de construcción de conocimiento del entorno. Es en el hacer en diversas plataformas, y luego en el Entorno Virtual de la FCM donde se puede construir la estructura cognitiva propia que sustenta a los entornos virtuales.

# Evaluación

Cada módulo realizará una evaluación formativa, procesual e individual. Los criterios de aprobación serán

* Ingreso periódico al entorno virtual.
* Realización y aprobación del 100% de actividades propuestas, en el tiempo especificado.

El/la estudiante que no haya aprobado alguna/s de las actividades propuestas tendrá una semana de recuperación, una vez finalizado el mismo.

# Organización de los tiempos de estudio

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha de inicio** | **Fecha de****finalización** | **Semanas** | **Horas con modalidad a distancia** | **Horas Totales** |
| 25/08/2025 | 22/09/2025 | 4 | 40 | 40 |

**CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Módulos** | **Actividades obligatorias** | **Fecha de apertura de la actividad** | **Fecha límite de entrega de la actividad** |
| **Módulo 1. Las imágenes** | -**Actividad obligatoria:** Presentación en el Foro de presentación**-Actividad obligatoria:** Crear una imagen interactiva o crear dos imágenes con IA. | Lunes 25 de agosto | Lunes 1 de septiembre |
| **Módulo II: Las presentaciones** | -**Actividad obligatoria:** Elaboración de un juego usando Genially o Elaboración de una presentación usando IA.  | Lunes 1 de septiembre | Lunes 8 de septiembre |
| **Módulo III: El muro interactivo y las licencias de uso** | -**Actividad obligatoria:** Elaboración de un muro interactivo e insertarle una licencia Creative Commons | Lunes 8 de septiembre | Lunes 15 de septiembre |
| **Módulo IV: Edición de videos** | -**Actividad obligatoria:** Edición de video, colocación de audio desde texto y subir a canal de YouTube.  | Lunes 15 de septiembre | Lunes 22 de septiembre |

 **La semana de recuperación de actividades será entre el 25 hasta el 30 de septiembre.**