



PROGRAMA ACADÉMICO

Curso de Posgrado “Herramientas digitales para implementar en el aula virtual-2026”

Directora:

Mgter. Andrea Beatríz Rita, López Vernengo Flor

Docentes:

Mgter. Andrea Beatríz Rita, López Vernengo Flor

Esp. Méd. Javier Abal

Profesora Diseñadora Industrial Flavia Laura Ángela Fontana

Destinatarios:

Personal docente de la Facultad de Ciencias Médicas (excluyente)

Fundamentación

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/as estudiantes interactúan con el conocimiento, sino también en los/as 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.

Se consideran recursos educativos digitales a todo tipo de materiales 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.

Estas 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/as 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 en la educación superior.

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 las aulas virtuales.



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.

Carga horaria:

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.
 - Subir enlaces con el procesador de texto de la plataforma
 - Subir archivos.

Contenidos

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 diferentes softwares. 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.



Metodología

El curso se desarrollará en modalidad a distancia con instancias asincrónicas en su totalidad; con metodologías activas que favorecen el aprendizaje autónomo, donde cada estudiante explorará, producirá recursos y reflexionará acerca del uso de las herramientas propuestas. Para ello, los/as participantes contarán con tutoriales, lecturas y ejemplos de uso de cada software. El equipo docente ofrecerá retroalimentación personalizada acerca de las producciones semanales realizadas, promoviendo la autorregulación. En algunos momentos también se usará la coevaluación y reflexión de los pares; aunque la producción es individual.

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.

Gestión de usuarios y contacto:

Srita. María Inés Aguilera

Departamento de Educación a Distancia- Secretaría Académica

Correo electrónico: ead@fcm.uncu.edu.ar

Tel: 4135000- int 2736