

INSTITUTO DE POSGRADO

Denominación.

Diplomatura Universitaria de Posgrado en Diseño de Contenidos Educativos Digitales

Área responsable:

Instituto de Posgrado

Docente responsable.

Dra. Claudia Russo

Equipo docente.

Dra. Claudia Russo, Mg. Tamara Ahmad, Lic. Mónica Sarobe, Mg. Paula Lencina, Lic. Gustavo Gnazzo

Destinatarios.

Destinada a docentes de todos los niveles educativos interesados en adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en el diseño de contenidos educativos interactivos y la importancia de su uso pedagógico.

Objetivos.

Que los estudiantes puedan:

- ✓ Profundizar en los conceptos sobre el diseño y la producción de contenidos digitales.
- ✓ Reconocer herramientas complementarias a las plataformas virtuales para producir contenidos.
- ✓ Diseñar contenidos con las herramientas presentadas.
- ✓ Tomar decisiones pedagógicas- didácticas en el diseño de actividades y/o contenidos digitales educativos, en el marco de sus propuestas docentes.

Fundamentación de la propuesta.

En el contexto actual, la enseñanza virtual se presenta como un desafío innovador tanto para enseñar como para aprender. Las tecnologías han posibilitado el avance de la educación virtual y digital.

El desarrollo de contenidos interactivos, combinado con las estrategias pedagógicas adecuadas brinda una experiencia educativa innovadora, que genera compromiso por medio de contenidos creativos que incentivan la interacción por parte del estudiante. Poder ofrecer contenidos teórico-prácticos en las propuestas de cursos virtuales hace que los contenidos

puedan mostrarse de forma más didáctica y centrada en el estudiante, con un diseño más visual e interactivo.

Al momento de diseñar y desarrollar contenidos interactivos educativos, se deben cuidar con especial atención los aspectos didácticos, y no centrarse solamente en los detalles gráficos o técnicos; es importante que estos materiales se piensen, diseñen y desarrollen expresamente para la función que tienen que cumplir.

Un contenido puede presentarse de formas muy diversas y, dependiendo de los objetivos definidos y del medio en el que se vaya a implementar, tendremos que transformarlo y adaptarlo a lo que pretendemos transmitir.

La Diplomatura busca entonces desarrollar competencias que hacen al nuevo rol del docente como curador y diseñador de contenidos interactivos educativos, para abordarlos en escenarios digitales como verdaderos constructores de espacios pedagógicos, didácticos y sociales.

Contenidos.

Módulo 1: Metodología para el diseño tecno-pedagógico de actividades

Diseño y desarrollo de consignas de actividad. Planificación y tiempos. Criterios de evaluación.

Módulo 2: Metodología para la creación y diseño de contenidos digitales

Los contenidos digitales y el material didáctico. Características y usos. Técnicas de diseño. Los recursos abiertos y la curaduría de contenidos. Producción de contenidos digitales: características y recomendaciones.

Módulo 3: Creación de contenidos interactivos

Los contenidos interactivos. Las imágenes interactivas: qué son y para qué usarlas. Creación de imágenes y videos interactivos con recursos tecnológicos externos. Características, aplicaciones, recomendaciones.

Módulo 4: Diseño de contenidos

Los materiales digitales. Materiales digitales educativos. Principales conceptos, características y aplicaciones (aula invertida, gamificación, entre otros). Herramientas para el diseño de materiales digitales educativos.

Módulo 5: Producción de contenidos educativos digitales

Utilización de herramientas y recursos para el diseño y desarrollo de contenidos educativos digitales y su uso pedagógico.

Módulo 6: Taller para el diseño de consigna y contenidos digitales de un curso propio

Diseño de consigna en un caso particular. Definición y aplicación de la metodología para la producción de contenidos en un caso práctico.

Estructura

La diplomatura está organizada en 6 módulos. Los módulos son todos de carácter obligatorio.

Diplomatura Universitaria de posgrado en Diseño de Contenidos Educativos Digitales	
Asignaturas	Carga Horaria
Módulo 1: Metodología para el diseño tecno-pedagógico de actividades	20
Módulo 2: Metodología para el desarrollo de contenidos digitales	40
Módulo 3: Creación de contenidos interactivos	40
Módulo 4: Diseño de contenidos	40
Módulo 5: Producción de contenidos educativos digitales	30
Módulo 6: Taller para el diseño de consigna y contenidos digitales de un curso propio	10
Carga Horaria Total	180 h

Bibliografía.

El material que se propone para el presente taller, será una recopilación de materiales de autores especialmente seleccionados para cubrir los objetivos del mismo, además de contenidos de producción propia del área de Educación Digital de la Universidad. Los materiales están disponibles en cada Unidad dentro del aula virtual.

Módulo 1:

- ✓ Collazos, C. A. (2014). DISEÑANDO ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE COLABORATIVO ASISTIDAS POR COMPUTADOR. Revista Educación En Ingeniería, 9(17), 143-149. <https://doi.org/10.26507/rei.v9n17.379>

- ✓ Cabero Almenara, J. y Llorente Cejudo, C. 2008. Del eLearning al Blended Learning: nuevas acciones educativas. Universidad de Sevilla. [en línea] Consultado septiembre 2013 <http://tecnologiaedu.us.es>
- ✓ Camilloni, A. 2007 El saber didáctico. Paidós. Bs As
- ✓ Litwin, E. 2005, “De caminos, puentes y atajos: el lugar de la tecnología en la enseñanza”, Conferencia inaugural - Educación y Nuevas Tecnologías, II Congreso Iberoamericano de Educared. Disponible en: www.educared.org.ar
- ✓ Sandoval, C.; Hernández, V. (2018). Dinamiza la enseñanza virtual: diseña y crea e-actividades de valor. Disponible en <http://elearningmasters.galileo.edu/2018/02/14/dinamiza-la-ensenanza-virtual-disena-y-crea-e-actividades-de-valor/>

Módulo 2:

- ✓ Rodríguez, A.; López Cruz, D. (2018). Metodología para la producción de recursos digitales para el fomento de la educación semipresencial. Universidad Dr. José Matías Delgado Universidad. El Salvador Antiguo Cuscatlán, El Salvador Disponible en <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/8yskM43YuRp5SrZLamclXUBQUZLNLU78e8ekrhe.pdf>
- ✓ Zapata, Martha (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Programa Integración de Tecnologías a la Docencia. Universidad de Antioquia. Septiembre de 2012. Disponible en <https://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmVhLnVkbWZWEuZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>
- ✓ Garzón Tejada, J. (2016). La curaduría de contenido digital: un espacio de encuentro entre el saber disciplinar y pedagógico. Disponible en http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/5209/1/JuanGarzon_2016_cura_duriacontenidodigital.pdf
- ✓ Juárez Popoca, Diana, Torres Gastelú, Carlos Arturo, & Herrera Díaz, Luz Edith. (2017). Las posibilidades educativas de la curación de contenidos: una revisión de literatura. Apertura (Guadalajara, Jal.), 9(2), 116-131. <https://doi.org/10.32870/ap.v9n2.1046>

Módulo 3:

- ✓ Guevara, C. R., Botero, T. R., y Castro, C. C. (2015). Una revisión a los niveles de interactividad de los contenidos digitales. *Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE*. 469-473. (<https://goo.gl/78jo9A>)
- ✓ Cebrián Herreros, M. (2009). Comunicación interactiva en los cybermedios. *Comunicar*, 17 (33). DOI:10.3916/c33-2009-02-001
- ✓ Castellano Ascencio, Milton Daniel Aspectos pedagógicos del diseño de contenidos digitales interactivos, consideraciones sobre el proceso de mediación *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, núm. 49, septiembre-diciembre, 2016, pp. 51-71 Fundación Universitaria Católica del Norte Medellín, Colombia

Módulo 4:

- ✓ García Araya, O. (2017). Los materiales didácticos digitales en la era del aprendizaje social, disponible en: <https://www.net-learning.com.ar/blog/disen-de-materiales/los-materiales-didacticos-digitales-en-la-era-del-aprendizaje-social.html>
- ✓ Schwartzman, G. y Odetti, V. (2013) Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales. Consultado Diciembre 2020 [en línea] <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/remix-como-estrategia-para-disenomateriales-didacticos-hipermediales>.
- ✓ Jorge Valdivia Guzmán coordinador de Investigación y Postgrado, Centro de Tecnología y Docencia, Universidad de Concepción (CTED-UDEC, Chile) <https://canal.uned.es/video/5a6f607ab1111ffb118b4613>

Módulo 5:

- ✓ Zapata, Martha (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Programa Integración de Tecnologías a la Docencia. Universidad de Antioquia. Septiembre de 2012. Disponible en
- ✓ <https://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbmVhLnVhZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>
- ✓ DUART, Josep M.; LARA, Pablo; SAIGÍ, Francesc (2003). Gestión de contenidos en el diseño de contenidos educativos en línea [artículo en línea]. UOC. . <<http://www.uoc.edu/dt/20237/index.html>>

- ✓ Revista Unir (2020) Contenidos digitales educativos: recursos básicos en la educación del siglo XXI. Disponible en
- ✓ <https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/contenidos-digitales-educativos/549205014515/>

Módulo 6:

- ✓ Gutiérrez E., Yuste Tosina, R., Cubo Delgado, S. y Lucero Fustes, M. (2011). Buenas prácticas en el desarrollo de trabajo colaborativo en materias tic aplicadas a la educación. Profesorado. Revista de curriculum y formación del profesorado, Universidad de Extremadura, VOL. 15, Nº 1 (2011) ISSN 1138-414X (edición papel). pp. 179-194. ISSN 1989-639X (edición electrónica). Recuperado de: <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev151ART13.pdf>.
- ✓ Hernández, Nuria; González, Mercedes; Muñoz, Pablo (2014). La planificación del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Comunicar, vol. XXI, núm. 42, enero-junio, 2014, pp. 25-33. Grupo Comunicar. Huelva, España. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15830197004>.
- ✓ Luna, E., Rodriguez Bu, L. (2011). Pautas para la elaboración de Estudios de casos. Recuperado de: <https://publications.iadb.org/es/publications/spanish/document/Pautas-para-la-elaboraci%C3%B3n-de-estudios-de-caso.pdf>.

Requisitos de admisión.

Poseer título universitario de grado o de nivel superior no universitario de un mínimo de 4 (cuatro) años de duración. Se considerarán otros títulos en los casos en que la actividad profesional, permita inferir una formación básica en áreas relacionadas a la presente Diplomatura.

Además, poseer conocimientos básicos de:

- ✓ Uso operativo de una computadora.
- ✓ Herramientas ofimáticas: procesador de textos, hoja de cálculo y presentaciones.
- ✓ Navegación y búsqueda en Internet.
- ✓ Herramientas de comunicación: mail y chat.

Modalidad de dictado

A distancia.

La diplomatura se desarrolla con modalidad virtual, a través de la plataforma de enseñanza-aprendizaje de la Universidad. Las propuestas se encuentran mediadas por tecnología sostenidas por estrategias pedagógicas y didácticas de enseñanza abordadas en las diferentes actividades propuestas.

Se trabajará en un aula virtual que estará disponible para los estudiantes en la Plataforma ED de la Universidad donde se encontrarán los materiales, las actividades y se dispondrán de espacios donde será posible interactuar con docentes/tutores o con otros estudiantes. En algunos casos se podrá trabajar en encuentros sincrónicos.

Requisitos de aprobación

Para aprobar la diplomatura se requiere el 75 % de asistencia a los encuentros sincrónicos y haber cumplimentado con la aprobación de todos los módulos de la misma, y haber entregado y aprobado el trabajo final.

Modalidad de evaluación.

Cada módulo será evaluado de forma continua y podrá tener una actividad integradora obligatoria. El trabajo final desarrollado en el transcurso del módulo 6 deberá ser presentado y luego defendido en una instancia de coloquio sincrónico.

Carga horaria total.

180 horas.

Cronograma

Diplomatura Universitaria de posgrado en Diseño de Contenidos Educativos Digitales - Cronograma 2021		
Asignaturas	Fecha de Inicio	Fecha de Fin
Módulo 1: Metodología para el diseño tecno-pedagógico de actividades	30/8	12/09
Módulo 2: Metodología para el desarrollo de contenidos digitales	13/9	26/9
Módulo 3: Creación de contenidos interactivos	27/9	10/10

Módulo 4: Diseño de contenidos	11/10	24/10
Módulo 5: Producción de contenidos educativos digitales	25/10	14/11
Módulo 6: Taller para el diseño de consigna y contenidos digitales de un curso propio	15/11	28/11

Cupo

Mínimo: 15.

Máximo: cupo ilimitado, teniendo en cuenta 25 estudiantes por docente/tutor.

Inscripción

La inscripción se realizará a la diplomatura completa en las fechas definidas.

Para aquellos docentes de UNNOBA que hayan aprobado alguno de los módulos con anterioridad, deberán inscribirse, y luego solicitar por correo a cursosexposgrado@unnoba.edu.ar, la solicitud de reconocimiento de trayectos formativos previos, según la tabla detallada a continuación:

Reconocimiento de trayectos formativos previos

Diplomatura Universitaria de posgrado en Diseño de Contenidos Educativos Digitales	
Reconocimiento de trayectos formativos previos	
Cursos	Asignaturas
Curso: Creación de contenidos interactivos I: imagen y video	Módulo 3: Creación de contenidos interactivos
Curso: Metodología de aula invertida y Curso: Gamificación con recursos externos (ambos aprobados)	Módulo 4: Diseño de contenidos