

Producir materiales digitales para la enseñanza

Profesor: Esp. Mariana Gild

Duración: 24 horas.

Modalidad: Híbrida.

Plataforma para actividades asincrónicas: El IUDPT cuenta con un espacio virtual "Campus", donde los docentes podrán acceder a las grabaciones de las clases sincrónicas, el material de estudio y las presentaciones en formato PDF o PPT. Además, el Campus cuenta con un foro para realizar consultas, las cuales serán respondidas tanto por el profesor como por los alumnos, promoviendo así el aprendizaje continuo y la comunicación entre pares.

Fundamentación y descripción:

La producción de materiales digitales para la enseñanza se ha convertido en un elemento crucial en la educación moderna, permitiendo potenciar los aprendizajes y revalorizar la labor creativa de los docentes como productores de contenidos (Area Moreira, 2017). Este desafío invita a diseñar y poner en práctica nuevos ambientes de aprendizaje, aprovechando las ventajas de la tecnología como herramienta relacional y cognitiva. Los materiales digitales se caracterizan por su multimedialidad, interactividad e hipertextualidad, facilitando la comprensión de contenidos y promoviendo la participación activa de los estudiantes. Su diseño debe cumplir con criterios funcionales, técnicos y educativos, utilizando diversas herramientas y considerando a la inteligencia artificial como una aliada en el proceso creativo.

La transformación digital ha cambiado no solo la forma de producir y distribuir materiales, sino también la conceptualización del aprendizaje. Los educadores deben adaptarse a nuevas herramientas y enfoques que fomenten una enseñanza más interactiva y centrada en el estudiante. Esta evolución representa una oportunidad para atender diversas necesidades educativas y estilos de aprendizaje, alineándose con la idea de una educación más inclusiva, como propone el Diseño Universal de Aprendizajes (DUA) (Unicef, 2022). La producción de materiales didácticos digitales requiere directrices claras y accesibles para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, puedan acceder a los contenidos y participar plenamente en su aprendizaje (CAST, 2023).

Resolución del Consejo Superior N° 10-2025



El enfoque en el aprendizaje multimedia y las narrativas transmedia sugiere que las experiencias de aprendizaje deben ser dinámicas y atractivas. Mayer (2020) argumenta que la utilización adecuada de elementos multimedia puede mejorar la comprensión y retención de la información, mientras que Odetti (2018) aborda el potencial narrativo que ofrecen las plataformas digitales. El papel del educador es crucial, convirtiéndose en un facilitador que integra estos recursos y fomenta la interacción dentro del aula, como indica Downes (2010). Así, el diseño de materiales didácticos emerge como una práctica reflexiva que considera la diversidad de los aprendices y los contextos en los que operan.

Este desafío propone específicamente crear un material de enseñanza a través de herramientas para la creación multimedia, que integre elementos propios del medio digital y potencie aprendizajes múltiples y personalizados en los estudiantes.

El curso contribuye al objetivos jurisdiccionales de la alfabetización digital, reconociéndolos como derechos fundamentales de los estudiantes en todos los niveles y modalidades educativas.

Objetivo general

- Producir un material didáctico interactivo con herramientas digitales.

Objetivos específicos

- Reconocer la relevancia didáctica de la producción de materiales digitales para la enseñanza.
- Conocer criterios para orientar la producción de materiales digitales.
- Identificar las etapas para la construcción de un material digital. Reconocer los distintos formatos posibles.
- Identificar los criterios de selección de las herramientas para el desarrollo de diferentes materiales digitales en la tarea docente.
- Incorporar herramientas de Inteligencia Artificial en el diseño de materiales digitales
- Identificar modos de *Redacción de prompts, riesgos y sesgos de la inteligencia artificial para la producción de materiales para la enseñanza.*

Requisitos:

Ser docente de nivel secundario o de las Tecnicaturas de nivel superior. Ser alumnos/as de ISFD con más del 75% de la carrera aprobada.

Resolución del Consejo Superior N° 10-2025



Contenidos:

Semana 1

La producción de materiales digitales: su relevancia didáctica. El docente como productor de materiales y contenidos. El proceso de curaduría.

Semana 2

Modelo de diseño didáctico ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). Estándares de diseño.

Semana 3

Cómo narrar en múltiples formatos. Estrategias y tipos de actividades de aprendizaje digital. El prototipo del diseño.

Semana 4

Utilización de herramientas de Inteligencia Artificial para el desarrollo de materiales. Generación de contenido gráfico, multimedia y textual con apoyo de la IA (presentaciones, imágenes, textos, videos). Redacción de prompts, riesgos y sesgos de la inteligencia artificial para la producción de materiales para la enseñanza.

Clase 5

Hub de innovación. Encuentro presencial para presentar y reflexionar sobre los contenidos anteriormente dictados. Presentación de los materiales realizados.

Cronograma:

Clase	Fechas	Distribución horaria
Encuentro	25/08 de 14hs a 17hs	3hs
1 semana	Del 25/08 al 01/09	4 hs
2 semana	Del 01/09 al 08/09	4 hs
3 semana	Del 08/09 al 15/09	4 hs
4 semana	Del 15/09 al 22/09	4 hs
Encuentro	25/09 de 14hs a 17hs	3 hs
Evaluación	Del 25/09 al 03/10	2hs

Resolución del Consejo Superior N° 10-2025



Bibliografía:

- Area Moreira, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, Vol. 16(2), pp. 13-28.
- Area Moreira, M. (2019). Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales. Universidad de La Laguna.
- CAST (2023). Tips for Accessible Educational Materials. Downes, S. (2010). El rol del educador.
- Edutopia (2021). 4 Design Tips for Building Better Learning Materials. George Lucas Educational Foundation.
- GCABA. Ministerio de Educación. Dirección General de Planeamiento Educativo (2022).
- Orientaciones vinculadas a la accesibilidad en la producción de textos e imágenes. CABA: Ministerio de Educación.
- GCABA. Ministerio de Educación. Dirección General de Planeamiento Educativo (2023). Lineamientos curriculares para la implementación del Modelo Híbrido en el Nivel Secundario. CABA: Ministerio de Educación.
- GCABA. Ministerio de Educación. Dirección General de Planeamiento Educativo (2023).
- Curaduría de materiales didácticos digitales. CABA: Ministerio de Educación. Gobierno de España. Ministerio de Educación y Formación Profesional. CEDEC (2017).
- Guía para creadores de recursos educativos abiertos. Proyecto EDIA. Hernández Jaime, J.; Y. Jiménez Galán y E. Rodríguez Flores (2020). “Más allá de los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales: construcción de un recurso didáctico digital”. En RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 10(20).
- Jenkins, H. (2005). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Mayer, R. (2020). Multimedia learning. Tercera Edición. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Odetti, V. (2018). Narrativas trasmedia. Montevideo, Uruguay: El abrojo. Piskurich, G.M. cf pag 7 y pag 14. Rapid instructional design: learning ID fast and right. New Jersey, EE.UU.: Wiley.
- Scolari, C. (2018). Lo aprendí en un tutorial. Anfibia. UNSAM.
- Wang, C. X. (2021) CAFE: An Instructional Design Model to Assist K-12 Teachers to Teach Remotely during and beyond the Covid-19 Pandemic. TechTrends 65, pp. 8–16.

Resolución del Consejo Superior N° 10-2025



Distribución horaria:

El curso tendrá una duración de 24hs reloj distribuidas en 6hs en modalidad híbrida y 18hs en modalidad virtual asincrónico. Los encuentros en modalidad híbrida, que incluyen el primer encuentro y el Hub de Innovación, se desarrollarán el lunes 25 de agosto y el jueves 25 de septiembre, ambos de 14 a 17 horas.

Organización del dictado del curso, estrategias de enseñanza a implementar y herramientas didácticas

a aplicar en cada bloque:

Esta propuesta iniciará en modalidad virtual asincrónica a través del Campus IUDPT que tendrá una duración de tres semanas.

Su desarrollo se desplegará en tres planos de manera simultánea: la experimentación, el análisis y el diseño colaborativo. A través de ellos se buscará explorar las posibilidades y limitaciones de las tecnologías de IAG, se pondrán a prueba ejercicios y actividades de aprendizaje, se reflexionará acerca del impacto y de las transformaciones que se vuelven necesarias en la enseñanza, y se orientará el rediseño y el diseño de propuestas de enseñanza en colaboración entre entidades humanas y tecnológicas.

Para ello se compartirán microclases en video, bibliografía, infografías, podcasts y materiales diversos, y se habilitarán espacios colectivos de discusión. A su vez, semana a semana, se ofrecerán consignas para la producción de cada participante. La docente del curso acompañará el proceso de diseño ofreciendo devoluciones con interrogantes y recomendaciones.

Para finalizar se llevará a cabo un Hub de innovación. Será un espacio de intercambio para compartir las producciones elaboradas de forma grupal que buscará potenciar y multiplicar las estrategias a través de dinámicas de colaboración y creatividad.

Modalidad de la evaluación

El desafío concluye con la presentación del material didáctico interactivo elaborado por cada uno de los grupos en el hub de innovación.

Para evaluar los aprendizajes, los docentes participarán en una simulación de clase a nivel secundario. Trabajando en equipo, deberán diseñar y dictar una lección que integre los conocimientos adquiridos. Posteriormente, otro grupo evaluará la clase, proporcionando retroalimentación constructiva y sugerencias para mejorar. Esta dinámica promueve un aprendizaje activo y significativo, al desafiar a los

Resolución del Consejo Superior N° 10-2025



docentes a aplicar los conocimientos teóricos en un contexto real y a recibir retroalimentación de sus pares

Certificación:

Luego de aprobada la evaluación final se entregará certificado de aprobación.

Política de apertura

Para el dictado del curso se requiere un mínimo de inscriptos. De lo contrario será reprogramado avisando a los preinscriptos / inscriptos vía e-mail.

El IUDPT se reserva el derecho de reprogramar o cancelar el curso según lo disponga, hasta llegar a la cantidad de inscriptos mínima.

Resolución del Consejo Superior N° 10-2025

