



DESARROLLO  
PEDAGÓGICO  
DOCENTE



comisión sectorial  
de enseñanza



UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY

PROGRAMA DE DESARROLLO PEDAGÓGICO DOCENTE



## Nombre del curso

El diseño de materiales didácticos en la Universidad.  
Los desafíos del escenario digital



## Descripción

Este taller virtual está destinado a acompañar a las y los profesores de la UDELAR comprometidas/os en el diseño y producción de materiales didácticos para la cátedra universitaria. Proponemos en su recorrido analizar las distintas dimensiones de la producción (didáctica, política, artefactual, disciplinar) considerada como un proceso complejo, desde la selección de los contenidos a abordar, la definición de la estrategia didáctica o el desarrollo de actividades de aprendizaje en diversos formatos. Focalizaremos en este recorrido en la potencialidad de las herramientas digitales para favorecer el aprendizaje considerando la diversidad cognitiva, los recorridos flexibles y la interactividad.



## Destinatarios

Docentes de la Universidad de la República.



## Fecha, lugar y horario

Encuentros sincrónicos los miércoles 20 y 27 de septiembre y  
4 de octubre, de 17.00 a 20.00 hs.



## Inscripciones

12 de setiembre de 2023  
<https://www.cse.udelar.edu.uy/dpd-inscripcion/>



## Responsable

Responsable del curso:  
Mg. Angeles Soletic (FFyL, UBA)

Más información  
[www.cse.udelar.edu.uy/dpd](http://www.cse.udelar.edu.uy/dpd)

## **El diseño de materiales didácticos en la Universidad. Los desafíos del escenario digital**

### **Fundamentación**

El escenario digital supone un enorme desafío para la producción de materiales didácticos, aquellos recursos específicamente creados o utilizados para diseñar una experiencia de aprendizaje y promover la construcción de conocimiento. La hipertextualidad, la inmersión, la multimodalidad, la interactividad que proponen los entornos digitales contemporáneos interpelan la tarea de los docentes como diseñadores de recursos didácticos y abren interrogantes sobre sus potencialidades en relación con los procesos cognitivos que buscamos promover en el aula universitaria.

Este taller virtual está destinado a acompañar a las y los profesores de la UDELAR comprometidas/os en el diseño y producción de materiales didácticos para la cátedra universitaria. Proponemos en su recorrido analizar las distintas dimensiones de la producción (didáctica, política, artefactual, disciplinar) considerada como un proceso complejo, desde la selección de los contenidos a abordar, la definición de la estrategia didáctica global o el desarrollo de actividades de aprendizaje en diversos formatos. Focalizaremos en este recorrido en la potencialidad de las herramientas digitales para favorecer el aprendizaje considerando la diversidad cognitiva, los recorridos flexibles y la interactividad.

### **Objetivo general del curso:**

- Desarrollar habilidades para el diseño de materiales didácticos universitarios, teniendo en cuenta las características de los medios digitales, los contextos de aplicación y las intencionalidades educativas que le otorgan significación.

### **Objetivos específicos:**

- Reflexionar sobre los modos en que se construye el conocimiento en la cultura digital y su relación con el diseño de materiales didácticos.
- Construir criterios y estrategias para orientar el diseño y evaluación de materiales digitales.
- Promover la exploración de herramientas digitales alternativas y complementarias que puedan enriquecer la propuesta del material didáctico ampliando recorridos y favoreciendo el aprendizaje ubicuo y el desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior.

### **Contenidos:**

- Dimensiones epistemológicas, pedagógicas, técnicas e institucionales de la producción de materiales de enseñanza.
- El proceso o ciclo de producción de los materiales educativos.

- El diseño didáctico de materiales digitales hipermediales: flexibilidad, adaptabilidad, remixado e interactividad.
- Hackeando los formatos: tendencias emergentes en la producción de materiales de enseñanza en el escenario digital.

**Modalidad:** Taller virtual. El ciclo tendrá una duración de 12 horas entre encuentros sincrónicos en ZOOM y trabajo en la plataforma de la UDELAR.

**Evaluación:** Presentación de una propuesta de material desarrollada a lo largo del taller.

**Fecha, lugar y horarios:** Encuentros sincrónicos miércoles 20, 27 de septiembre y 4 de octubre, de 17.00 a 20.00 hs.

**Equipo docente:** Mg. Angeles Soletic

### **Bibliografía:**

AREA MOREIRA, M- La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. En *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, ISSN-e 1695-288X, Vol. 16, N°. 2, 2017. Págs. 13-28

[https://dehesa.unex.es:8443/bitstream/10662/7108/1/1695-288X\\_16\\_2\\_13.pdf](https://dehesa.unex.es:8443/bitstream/10662/7108/1/1695-288X_16_2_13.pdf)

COBO, C. (2016) *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Capítulo 3: Contenido, contenedores y contextos. Colección Fundación Ceibal/ Montevideo: Debate.

[https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La\\_innovacion\\_pendiente.pdf](https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La_innovacion_pendiente.pdf)

FERRARELLI, M. (2015) La textualidad des-bordada: transmedia y educación en la cultura digital. En *Lenguas Vivas*. N° 11

[https://www.academia.edu/21040947/La\\_textualidad\\_desbordada\\_transmedia\\_y\\_educacion](https://www.academia.edu/21040947/La_textualidad_desbordada_transmedia_y_educacion)

MAGGIO, M. (coord.) (2021) *Clases fuera de serie*. Buenos Aires. Fundación Telefónica Movistar  
<https://www.fundaciontelefonica.com.ar/cultura-digital/publicaciones/clases-fuera-de-serie/729/#close>

ODETTI, V. (2020) *De lo hipermedial a lo performativo: el devenir de los materiales didácticos digitales*. Buenos Aires: PENT Flacso

<http://www.pent.org.ar/sites/default/files/institucional/publicaciones/De%20lo%20hipermedial%20a%20lo%20performativo.%20Odetti.pdf>

SCOLARI, C. (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Universidad de Deusto

<http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

SCOLARI, C. (ed.) (2013) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Colección Transmedia XXI. Barcelona. Universidad de Barcelona

SCHWARTZMAN, G; ODETTI, V. (2013) Remix como estrategia para el diseño de materiales didácticos hipermediales. En PENT FLACSO.  
<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/remix-como-estrategia-para-diseno-materiales-didacticos-hipermediales>.