

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

Mg. Angeles Soletic (FFyL-UBA)

Fundamentación

El escenario digital, y en particular la reciente expansión de los entornos de inteligencia artificial, suponen 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 y las herramientas de inteligencia artificial 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 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.
- La IA en educación: nuevas oportunidades para la creación de materiales.

Modalidad: Taller virtual. El ciclo tendrá una duración de 12 horas (tres 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 los miércoles 5, 12 y 19 de noviembre de 17 a 20.

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

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

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

https://www.academia.edu/21040947/La_textualidad_desbordada_transmedia_y_educaci%C3%B3n

FERRARELLI, M. (2023) Inteligencia artificial y educación: insumos para su abordaje desde Iberoamérica.

<https://oei.int/oficinas/argentina/publicaciones/inteligencia-artificial-y-educacion-insumos-para-su-abordaje-desde-iberoamerica/>

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%20hiper
medial%20a%20lo%20performativo.%20Odetti.pdf](http://www.pent.org.ar/sites/default/files/institucional/publicaciones/De%20lo%20hiper%20medial%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-Narrativ
as-Transmedia.pdf](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](http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/remix-como-estrategia-para-diseno-materiales-didacticos-hipermediales).