"PROGRAMA CICLO LECTIVO 2026"

Programa reconocido oficialmente por Resolución Nº 93/2023-D

Espacio curricular: Producción de Materiales para la Educación a Distancia y Virtual

Código (SIU-Guaraní): 07414_0

Departamento de Ciencias de la Educación y Formación Docente

Ciclo lectivo: 2026

Carrera: Profesorado Universitario en Ciencias de la Educación

Plan de Estudio: Ord. nº 022/2021-C.D.

Formato curricular: Seminario

Carácter del espacio curricular:

Ubicación curricular: electiva

Año de cursado: 4

Cuatrimestre: 2

Carga horaria total: 70

Carga horaria semanal:

Créditos: 5

Equipo de Cátedra:

- Profesor Titular CABEZAS Teresa Fernanda
- Profesor Adjunto ENCINA Natalia Florencia

Fundamentación:

La expansión de la educación digital, la consolidación de los entornos virtuales de aprendizaje y el crecimiento del ecosistema tecnológico han modificado profundamente las formas de enseñar, aprender, producir y distribuir conocimiento. En este contexto, la producción de materiales educativos deja de ser una tarea técnica para convertirse en una práctica pedagógica compleja que requiere capacidades de análisis, diseño, validación, comunicación y evaluación.

Actualmente, los profesionales de la educación participan en múltiples escenarios de producción de contenidos: aulas virtuales, proyectos de formación en línea, diseños instruccionales, programas de capacitación, experiencias híbridas, recursos multimedia y entornos mediados por inteligencia artificial. Estas transformaciones demandan competencias que trasciendan el dominio instrumental de herramientas específicas y permitan comprender los procesos que intervienen en la producción de materiales educativos de calidad.

Desde esta perspectiva, la asignatura se propone formar docentes capaces de actuar como curadores de contenidos, productores de materiales y productores de experiencias de aprendizaje, desarrollando una mirada crítica sobre la relación entre pedagogía, comunicación, tecnología y cultura digital.

La propuesta reconoce a la inteligencia artificial como una tecnología transversal que atraviesa los procesos

contemporáneos de búsqueda, validación, diseño, producción y difusión de contenidos. Su incorporación se abordará desde una perspectiva ética, crítica y profesional, promoviendo prácticas responsables y fundamentadas que permitan aprovechar sus potencialidades sin perder de vista la centralidad de las decisiones pedagógicas.
A diferencia de otros espacios centrados principalmente en el aprendizaje de herramientas tecnológicas, esta asignatura busca desarrollar competencias transferibles vinculadas a los procesos de curación, diseño, producción, validación y difusión de materiales educativos. El propósito es que los futuros profesionales puedan adaptarse críticamente a la evolución permanente de las tecnologías y actuar con solvencia en diversos contextos educativos presentes y futuros.

Aportes al perfil de egreso:

Este espacio curricular contribuye a la formación de profesionales capaces de:
Diseñar materiales educativos para entornos presenciales, híbridos y virtuales.
Seleccionar y validar recursos educativos digitales mediante criterios pedagógicos, éticos y técnicos.
Coordinar procesos de producción de contenidos en equipos interdisciplinarios.
Diseñar experiencias de aprendizaje mediadas por tecnologías digitales.
Utilizar inteligencia artificial de manera crítica, ética y profesional.
Gestionar proyectos de educación a distancia y formación virtual.
Construir una identidad profesional digital sustentada en evidencias de aprendizaje y producción.
Competencias específicas
Al finalizar la asignatura se espera que los estudiantes sean capaces de:
Identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la enseñanza considerando objetivos de aprendizaje, contexto y enfoque pedagógico.
Diseñar y producir materiales educativos digitales utilizando criterios de calidad, accesibilidad y pertinencia didáctica.
Integrar tecnologías emergentes e inteligencia artificial en procesos de diseño y producción educativa desde una perspectiva ética y profesional.
Gestionar recursos educativos digitales respetando principios de autoría, licenciamiento abierto y accesibilidad.
Diseñar propuestas de aprendizaje mediadas por tecnologías digitales orientadas a distintos contextos y destinatarios.
Comunicar conocimientos y producciones mediante diversos formatos y lenguajes digitales.
Trabajar colaborativamente en contextos de producción educativa simulando escenarios profesionales reales.
Construir y comunicar una identidad profesional digital mediante la elaboración de un portafolio de evidencias.
Competencias Digitales Transversales
Competencias digitales transversales
En articulación con las competencias pedagógicas del espacio curricular, se promoverá el desarrollo de competencias digitales transversales necesarias para desempeñarse crítica y profesionalmente en entornos digitales de enseñanza y aprendizaje.
Al finalizar el cursado, los estudiantes serán capaces de:
Comunicación y colaboración digital
Utilizar tecnologías digitales para comunicar ideas, producciones y proyectos educativos en diversos formatos y plataformas.
Participar activamente en comunidades de aprendizaje y espacios colaborativos mediados por tecnologías digitales.
Trabajar en equipos interdisciplinarios utilizando herramientas digitales de gestión, producción y comunicación.
Co-crear recursos, materiales y propuestas educativas de manera colaborativa.
Construir y gestionar una identidad profesional digital coherente con su perfil académico y profesional.
Gestión de la información y del conocimiento
Buscar, seleccionar, organizar y validar información digital mediante criterios académicos, pedagógicos y éticos.
Utilizar estrategias de curación de contenidos para gestionar la sobreabundancia informativa.
Evaluar críticamente la calidad y confiabilidad de recursos digitales e información generada mediante inteligencia

artificial.
Creación de contenidos digitales
Diseñar, adaptar y producir contenidos educativos en múltiples formatos.
Integrar recursos multimedia, herramientas digitales e inteligencia artificial en procesos de producción educativa.
Aplicar principios de accesibilidad, comunicación visual y diseño educativo en la elaboración de materiales.
Uso ético y responsable de las tecnologías digitales
Utilizar tecnologías digitales e inteligencia artificial de manera ética, crítica y profesional.
Reconocer aspectos vinculados con autoría, licencias abiertas, privacidad y protección de datos.
Analizar las implicancias pedagógicas y éticas del uso de tecnologías emergentes en educación.
Aprendizaje autónomo y desarrollo profesional
Gestionar de manera autónoma procesos de aprendizaje en entornos digitales.
Utilizar herramientas digitales para planificar, monitorear y evaluar su propio progreso.
Participar en procesos de autoevaluación y reflexión sobre las producciones realizadas.
Construir evidencias de aprendizaje mediante la elaboración de un portafolio profesional digital.
Desarrollar creatividad, pensamiento crítico y capacidad para resolver problemas complejos en contextos educativos mediados por tecnologías.

Expectativas de logro:

Al finalizar el cursado los estudiantes serán capaces de:
Curar, diseñar y producir materiales educativos digitales con fundamento pedagógico.
Utilizar la inteligencia artificial como herramienta de apoyo para la producción educativa.
Analizar críticamente tendencias y formatos emergentes de producción de contenidos.
Diseñar experiencias educativas apoyadas en recursos digitales diversos.
Elaborar y sostener criterios de validación de materiales educativos.
Construir un portafolio profesional digital que integre las evidencias desarrolladas durante el cursado.
Comunicar y difundir producciones educativas en entornos digitales.
EJE N° 1: El docente curador de contenidos
Curación de contenidos en contextos educativos. Rol del docente como curador. Gestión del conocimiento y remix educativo. Recursos Educativos Abiertos (REA). Criterios de validación de recursos digitales. Autoría, licencias y Creative Commons. Accesibilidad digital. Herramientas digitales de curación. Inteligencia artificial aplicada a la búsqueda, análisis y validación de recursos. Diseño y producción de curadurías temáticas con fundamentación pedagógica.
EJE N° 2: El docente productor de contenidos
Mediación pedagógica de contenidos. Mediación tecnopedagógica. Itinerarios de aprendizaje. Criterios para la selección de formatos. Guiones didácticos multimediales. Procesos de diseño, producción y validación. Calidad de materiales educativos digitales. Coordinación de equipos interdisciplinarios de producción. Aplicaciones de inteligencia artificial para el diseño y la generación de contenidos educativos. Aspectos éticos vinculados con la creación de contenidos mediante IA.
EJE N° 3: El docente productor de aprendizajes
Producción de materiales educativos como proceso integral. Diseño de experiencias de aprendizaje. Plataformas para la distribución y comunicación de contenidos. Narrativas digitales. Formatos emergentes y alternativos. Podcasts educativos. Videos breves y microcontenidos. Recursos para redes sociales educativas. Aprendizaje informal y educación expandida. Conectivismo y multialfabetización. IA aplicada al diseño de experiencias de aprendizaje. Construcción de identidad profesional digital.

Contenidos:

EJE N° 1: El docente curador de contenidos
Curación de contenidos en contextos educativos. Rol del docente como curador. Gestión del conocimiento y

remix educativo. Recursos Educativos Abiertos (REA). Criterios de validación de recursos digitales. Autoría, licencias y Creative Commons. Accesibilidad digital. Herramientas digitales de curación. Inteligencia artificial aplicada a la búsqueda, análisis y validación de recursos. Diseño y producción de curadurías temáticas con fundamentación pedagógica.

EJE N° 2: El docente productor de contenidos

Mediación pedagógica de contenidos. Mediación tecnopedagógica. Itinerarios de aprendizaje. Criterios para la selección de formatos. Guiones didácticos multimediales. Procesos de diseño, producción y validación. Calidad de materiales educativos digitales. Coordinación de equipos interdisciplinarios de producción. Aplicaciones de inteligencia artificial para el diseño y la generación de contenidos educativos. Aspectos éticos vinculados con la creación de contenidos mediante IA.

EJE N° 3: El docente productor de aprendizajes

Producción de materiales educativos como proceso integral. Diseño de experiencias de aprendizaje. Plataformas para la distribución y comunicación de contenidos. Narrativas digitales. Formatos emergentes y alternativos. Podcasts educativos. Videos breves y microcontenidos. Recursos para redes sociales educativas. Aprendizaje informal y educación expandida. Conectivismo y multialfabetización. IA aplicada al diseño de experiencias de aprendizaje. Construcción de identidad profesional digital.

Propuesta metodológica:

La propuesta se organiza bajo un formato seminario- taller, entendido como un espacio de construcción colectiva de conocimientos donde los estudiantes aprenden mediante la experimentación, la resolución de problemas, la producción de materiales y la reflexión sobre las decisiones adoptadas durante el proceso. Desde esta perspectiva, la enseñanza no se orienta únicamente a la transmisión de contenidos teóricos, sino al desarrollo de competencias profesionales que permitan actuar en escenarios educativos atravesados por tecnologías digitales, inteligencia artificial y nuevas formas de producción del conocimiento.

La propuesta se apoya en una concepción de la tecnología como construcción cultural y como mediación pedagógica. En este sentido, se recuperan los aportes de Area Moreira, Cabero Almenara y Litwin, quienes señalan que el valor educativo de una tecnología no reside en la herramienta en sí misma, sino en las decisiones didácticas que orientan su selección, incorporación y uso en contextos concretos de enseñanza y aprendizaje. Por ello, la cátedra no se centra en el aprendizaje instrumental de aplicaciones específicas, sino en la comprensión de los procesos de curación, diseño, producción, validación y difusión de materiales educativos, entendidos como competencias transferibles a diferentes contextos profesionales.

Asimismo, el recorrido propuesto reconoce que los actuales entornos de aprendizaje se caracterizan por la abundancia de información, la diversidad de formatos, la circulación permanente de contenidos y la presencia creciente de sistemas de inteligencia artificial. Frente a este escenario, se promueve una formación que permita a los futuros docentes actuar como profesionales capaces de seleccionar críticamente información, diseñar mediaciones pedagógicas, producir contenidos digitales y utilizar tecnologías emergentes con criterios éticos, pedagógicos y profesionales.

La cátedra incorpora el aula virtual Moodle como un espacio complementario y articulado con los encuentros presenciales, configurando una verdadera comunidad de aprendizaje ampliada. Los contenidos, actividades y producciones se encuentran organizados mediante un diseño instruccional tecno-pedagógico que busca favorecer la autonomía, la accesibilidad y el acompañamiento permanente de las trayectorias formativas.

Este diseño implica:

Ofrecer un entorno virtual accesible, organizado y de fácil navegación, acompañado por orientaciones tutoriales permanentes.

Favorecer la participación activa de los estudiantes mediante actividades colaborativas, espacios de intercambio, producción compartida y reflexión conjunta.

Integrar diversos formatos comunicacionales y recursos digitales como lecturas, videos, materiales interactivos, experiencias inmersivas, plataformas colaborativas y recursos generados con inteligencia artificial.

Promover procesos de aprendizaje autónomo, autorregulación y seguimiento del propio progreso.

Generar situaciones auténticas de producción que permitan vincular los contenidos de la asignatura con problemas reales del campo profesional.
La metodología recupera también aportes de las metodologías ágiles de trabajo, especialmente aquellas utilizadas en contextos de diseño y producción digital. En consecuencia, se incorporan dinámicas que simulan escenarios profesionales futuros, tales como la elaboración de prototipos, revisiones por pares, presentaciones breves de proyectos (Elevator Pitch), instancias de Sprint Review, procesos de retroalimentación continua y validación colectiva de producciones.
A lo largo del cursado, los estudiantes asumirán diferentes roles profesionales vinculados con el diseño de materiales educativos: curadores de contenidos, productores de recursos, evaluadores, revisores y diseñadores de experiencias de aprendizaje. De este modo, la propuesta busca acercar la formación universitaria a las condiciones reales de trabajo presentes en equipos de producción educativa, proyectos de educación virtual, diseño instruccional y desarrollo de propuestas formativas mediadas por tecnologías.
Finalmente, la construcción progresiva del Portafolio Profesional Digital actuará como eje articulador de la experiencia formativa. Cada producción desarrollada durante los distintos ejes de trabajo se integrará en este espacio, permitiendo documentar procesos, reflexionar sobre los aprendizajes alcanzados y construir una identidad profesional digital sustentada en evidencias de desempeño.

Propuesta de evaluación:

La evaluación será continua, formativa y orientada al acompañamiento de las trayectorias de aprendizaje.
Se considerará la evaluación como una instancia integrada al proceso de enseñanza y aprendizaje, destinada a favorecer la reflexión, la mejora continua y el desarrollo progresivo de competencias profesionales.
Se utilizarán diversos instrumentos:
Producciones prácticas por eje.
Curadurías temáticas.
Diseños y prototipos educativos.
Participación en foros y actividades colaborativas.
Presentaciones públicas.
Elevator Pitch.
Sprint Review.
Autoevaluación.
Coevaluación.
Portafolio Profesional Digital Integrador.
Promoción
La asignatura se desarrollará bajo la modalidad de acreditación por promoción.
Para obtener la promoción los estudiantes deberán:
Aprobar el 80% de las actividades obligatorias.
Alcanzar una calificación mínima de 6 (seis) en las instancias previstas.
Participar de las actividades de revisión y retroalimentación.
Presentar y aprobar el Portafolio Profesional Digital Integrador.
Cumplir con las condiciones establecidas por la normativa institucional vigente.
Se contemplarán estrategias alternativas de participación y acreditación mediante actividades sincrónicas y asincrónicas en el aula virtual para favorecer trayectorias accesibles y acompañadas.
Insignias digitales y certificación progresiva de competencias
Como parte innovadora del proceso de evaluación y acompañamiento de las trayectorias de aprendizaje, la asignatura incorporará un sistema de insignias digitales destinado a reconocer y visibilizar el desarrollo progresivo de competencias profesionales vinculadas con la educación digital.
Cada práctica de aprendizaje propuesta en los distintos ejes de la asignatura constituye un desafío formativo y una oportunidad para demostrar competencias específicas relacionadas con la curación, producción y diseño de experiencias de aprendizaje mediadas por tecnologías digitales.
Por este motivo, una vez aprobadas las producciones correspondientes a cada eje, cada estudiante recibirá de

manera individual una insignia digital, asociada a las competencias alcanzadas durante el proceso formativo.
Las insignias constituyen evidencias verificables del desarrollo de capacidades y permiten reconocer logros parciales dentro del recorrido formativo, fortaleciendo la autorregulación, el seguimiento de los avances y la construcción progresiva del perfil profesional digital.

Instancia integradora
Portafolio Profesional Digital
El producto integrador final consistirá en la elaboración de un Portafolio Profesional Digital en formato de sitio web o plataforma equivalente.
Este espacio funcionará como una evidencia progresiva de las competencias desarrolladas durante toda la asignatura y permitirá construir una identidad profesional digital.
El portafolio deberá incluir:
Presentación profesional
Perfil académico.
Perfil profesional.
Biografía profesional breve.
Evidencias de aprendizaje
Eje 1
Curaduría temática.
Matrices de validación.
Reflexión sobre criterios empleados.
Eje 2
Materiales producidos.
Guiones y prototipos desarrollados.
Evidencias del proceso de producción.
Eje 3
Propuestas de aprendizaje diseñadas.
Producciones en formatos alternativos.
Recursos para difusión educativa.
Reflexión profesional
Aprendizajes alcanzados.
Uso de inteligencia artificial durante el proceso.
Competencias desarrolladas.
Proyección profesional futura.
El portafolio constituirá la principal evidencia integradora de la asignatura y permitirá comunicar competencias, producciones académicas y experiencias desarrolladas a lo largo del cursado.
Criterios de evaluación
Se valorará:
Capacidad de análisis crítico.
Calidad pedagógica de las producciones.
Coherencia entre objetivos, contenidos y estrategias.
Capacidad de trabajo colaborativo.
Uso ético y profesional de la inteligencia artificial.
Fundamentación de las decisiones adoptadas.
Creatividad e innovación.
Calidad comunicacional de los materiales.
Construcción de una identidad profesional digital.
Calidad, coherencia y progresión del Portafolio Profesional Digital.

Descripción del sistema

Según el artículo 4, Ordenanza N° 108/2010 C.S., el sistema de calificación se regirá por una escala ordinal, de calificación numérica, en la que el mínimo exigible para aprobar equivaldrá al SESENTA POR CIENTO (60%). Este porcentaje mínimo se traducirá, en la escala numérica, a un SEIS (6). Las categorías establecidas refieren a valores numéricos que van de CERO (0) a DIEZ (10) y se fija la siguiente tabla de correspondencias:

RESULTADO	Escala Numérica	Escala Porcentual
	Nota	%
NO APROBADO	0	0%
	1	1 a 12%
	2	13 a 24%
	3	25 a 35%
	4	36 a 47%
	5	48 a 59%
APROBADO	6	60 a 64%
	7	65 a 74%
	8	75 a 84%
	9	85 a 94%
	10	95 a 100%

Bibliografía:

Eje 1. El docente curador de contenidos
Lecturas obligatorias
Area Moreira, M., & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. Comunicar, 19(38), 13-20.
Area Moreira, M. (2012). El docente como curador de contenidos digitales. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF).
Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento Educativo. (2023). Curaduría de materiales didácticos digitales. Ministerio de Educación.
Reig, D. (2012). Socionomía: ¿Vas a perderte la revolución social? Barcelona: Deusto.
Recursos digitales complementarios
Fundación Noble. (2023). Guía didáctica: cómo curar contenidos para el aula.
Fundación Telefónica. (s.f.). ¿Qué es la curación de contenidos y por qué es importante en educación?
ISEP Córdoba. (2021). El docente como curador de contenidos digitales: la artesanía de orientar en tiempos de algoritmos.
Eje 2. El docente productor de contenidos
Lecturas obligatorias
Cabero Almenara, J. (2020). Diseño y evaluación de materiales didácticos digitales. Universidad de Valladolid.
Cabero Almenara, J., & Palacios Rodríguez, A. (2021). Marco europeo de competencia digital docente «DigCompEdu». Traducción y adaptación del marco europeo para educadores. Ediciones Octaedro.
UNESCO. (2024). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. París: UNESCO.
UNESCO. (2023). Guía para el uso de la inteligencia artificial generativa en educación e investigación. París: UNESCO.
Recursos digitales complementarios
Microsoft Education. (s.f.). Recursos de uso pedagógico de Copilot para Educación.

Canva Design School. (s.f.). Recursos para diseño educativo y comunicación visual.
UNCuyo. (2024). Guía de buenas prácticas para el uso de la inteligencia artificial generativa.
Eje 3. El docente productor de aprendizajes
Lecturas obligatorias
Cobo, C., & Moravec, J. W. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona: Universitat de Barcelona.
Dussel, I. (2011). Aprender y enseñar en la cultura digital. Buenos Aires: Fundación Santillana.
Gros, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red de aprendizaje. Barcelona: UOC.
Area Moreira, M. (2017). La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI. Revista Internacional de Educación para la Justicia Social, 6(1), 13-30.
Recursos digitales complementarios
Educ.ar. (2021). Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas.
INTEF. (s.f.). Banco de experiencias y recursos para la educación digital.
TED-Ed. (s.f.). Recursos audiovisuales para el diseño de experiencias de aprendizaje.
Bibliografía transversal de la asignatura
Kap, M. (2024). Didáctica y tecnología: encrucijada, debates y desafíos. 1a ed - Mar del Plata: EUDEM. Libro digital, PDF - (Intersecciones de Educación y TIC / Claudia Rosana Floris).
Maggio, M. (2022). Híbrida: enseñar en la universidad que no vimos venir. Buenos Aires: Tilde Editora.
Odetti, V. (comp) (2018) Narrativas transmedia. Montevideo. El Abrojo.
Schwartzman, G. Y Odetti, V. (2011) Los materiales didácticos en la educación en línea: sentidos, perspectivas y experiencias. En Conferencia Internacional ICDE 2011. III Foro Internacional de Educación Superior en Entornos Virtuales. Disponible en: http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/materiales-didacticos-educacionlineasentidos-perspectivas-experiencias.

Recursos en red:

Aula virtual