

---

## **NOMBRE DEL CURSO**

Laboratorio de Diseño Tecnopedagógico

## **DESTINATARIOS**

Docentes, especialistas en contenido (SMEs), equipos institucionales y profesionales interesados en la gestión integral de entornos virtuales de aprendizaje.

## **FUNDAMENTACIÓN**

Este laboratorio nace de la necesidad de transformar las Propuestas Académicas Virtuales (PAVs), superando el modelo tecnopedagógico centrado en la mera transmisión de información y la concepción del aula virtual como un simple repositorio de contenidos.

Desde el Campus Virtual de la UNC, se propone comprender estos entornos como espacios dinámicos de interacción, colaboración y construcción de sentidos, orientados a promover experiencias de aprendizaje significativas.

Bajo una perspectiva constructivista y cognitivista, el diseño tecnopedagógico se entiende como una hipótesis pedagógica que antecede y orienta el uso de la tecnología, potenciando la creatividad docente y favoreciendo mejores condiciones para el aprendizaje. En este marco, el diseño no constituye un paso meramente administrativo, sino un proceso estratégico que articula decisiones pedagógicas, didácticas y tecnológicas.

La propuesta consiste en una formación integral para la creación, gestión y montaje de entornos digitales de aprendizaje, incorporando herramientas digitales y criterios pedagógicos que permitan a los participantes desarrollar aulas virtuales funcionales, accesibles y adaptadas a diversos contextos educativos y formativos.

---

## **OBJETIVOS**

### Generales

- Fortalecer las competencias tecnopedagógicas de los/as participantes para diseñar experiencias de aprendizaje significativas en entornos virtuales, superando enfoques centrados exclusivamente en la transmisión de contenidos.
- Aplicar el framework de trabajo del Campus Virtual UNC, inspirado en el ciclo ADGIE, para orientar decisiones estratégicas en el diseño e implementación de Propuestas Académicas Virtuales.
- Desarrollar un prototipo funcional (“fractal”) de aula virtual que integre arquitectura pedagógica, actividades didácticas y recursos digitales accesibles.

### Específicos

- Comprender los fundamentos del Diseño de Experiencias de Aprendizaje (LXD) y su diferencia respecto de los enfoques instruccionales tradicionales.
- Analizar necesidades formativas, perfiles de destinatarios y propósitos de una propuesta académica virtual, como base para el diseño estratégico.
- Aplicar las fases del ciclo ADGIE (Análisis, Diseño, Generación, Implementación y Evaluación) en la planificación tecnopedagógica de una experiencia educativa digital.
- Transformar contenidos textuales o estáticos en experiencias interactivas, mediante estrategias de procesamiento didáctico y recursos hipermediales.
- Diseñar una arquitectura pedagógica coherente, integrando objetivos de aprendizaje, evidencias, actividades y criterios de acreditación.
- Incorporar criterios de accesibilidad, navegabilidad y experiencia de usuario en la construcción de entornos virtuales de aprendizaje.
- Integrar herramientas digitales e Inteligencia Artificial Generativa (IAG) de manera ética y pedagógicamente pertinente para la producción de materiales didácticos y retroalimentaciones automatizadas.
- Producir un prototipo mínimo viable (“fractal”) del curso propio, que incluya al menos una unidad procesada didácticamente, un recurso multimedia y una actividad con retroalimentación.
- Evaluar la calidad tecnopedagógica del prototipo construido, realizando ajustes a partir de criterios institucionales de diseño y validación pedagógica.

## **CONTENIDOS Y ACTIVIDADES**

Etapa	Contenido teórico (Saber hacer del Campus Virtual)	Actividad práctica (Construcción del Fractal)
Bienvenida	Presentación de la propuesta pedagógica: recorrido, metodología, equipo de trabajo, cronograma, actividades y condiciones de aprobación.	Asistir al encuentro sincrónico de apertura y presentación personal a través de un foro a cargo del equipo de tutoría.
I. Análisis	Cambio de paradigma: del contenido a la experiencia. Definición de audiencias, propósitos y alcances de la PAV.	Completar la ficha de presentación del proyecto y definir destinatarios, metas y alcance del curso fractal.
Clínica sincrónica: IA para la elaboración de PAVs		
II. Diseño	Arquitectura pedagógica general: formulación de objetivos de aprendizaje, evidencias y criterios de acreditación.	Elaborar la hoja de ruta y el esquema general del curso, organizando temas y ejes principales.
Clínica sincrónica: Materiales didácticos hipermediales		

III. Generación	Transformación de contenidos en experiencias dinámicas de aprendizaje. Didactización.	Utilizar herramientas de IA para crear recursos didácticos hipermediales y mecanismos de retroalimentación automatizada.
Clínica sincrónica: Moodle como herramienta para la generación de PAVs		
IV. Implementación	Estándares de calidad visual, experiencia de usuario (UX/UI) y arquitectura del entorno virtual.	Construir el espacio modelo del curso y montar la primera unidad con los recursos procesados.
V. Evaluación y Comunicación	Evaluación del diseño: criterios de accesibilidad, funcionalidad y validación didáctica.	Realizar una prueba de navegación fractal, revisar retroalimentaciones y ajustar aspectos finales de la experiencia.
Cierre	Síntesis de contenidos.	Participar del foro de cierre y completar la encuesta de evaluación de la propuesta de aprendizaje.

## **MODALIDADES DE CURSADA Y PRODUCCIONES**

Instancia de trabajo	Descripción	Resultados esperado
Cápsulas teóricas	Breves exposiciones orientadas a presentar los fundamentos del framework ADGIE, los principios del Diseño de Experiencias de Aprendizaje (LXD) y los lineamientos institucionales del Campus Virtual UNC para la generación de PAVs.	Incorporación de criterios y marcos conceptuales para orientar decisiones pedagógicas y tecnopedagógicas.
Taller de producción	Espacios de trabajo práctico guiado en los que los/as participantes desarrollan entregables vinculados al contenido de cada módulo. Las producciones se integran progresivamente en el prototipo del curso.	Construcción acumulativa de componentes del aula virtual: hoja de ruta, actividades, recursos y estructura mínima viable.
Espacios de tutoría	Instancias de acompañamiento personalizado destinadas a brindar retroalimentación, orientar decisiones de diseño y apoyar la resolución de dificultades pedagógicas, didácticas o técnicas.	Validación y mejora continua del prototipo construido, con ajustes sobre la propuesta en desarrollo.
Clínicas	Espacio de trabajo aplicado y colaborativo orientado a la revisión, análisis y mejora de producciones en desarrollo. La clínica supone una dinámica participativa donde se comparten avances, se reciben devoluciones fundamentadas y se promueve la reflexión crítica para fortalecer las propuestas de aprendizaje virtual.	Participar de los encuentros sincrónicos

## **PRODUCCIONES ESPERADAS POR MÓDULOS**

Módulo	Producción Principal
I. Análisis	Documento de análisis inicial del curso que incluya presentación, definición de destinatarios, propósitos formativos y alcance general.
II. Diseño	Hoja de ruta pedagógica validada con estructura modular, secuencia de contenidos, criterios de acreditación y esquema de navegación.
III. Generación	Prototipo de actividad central desarrollado y guión completo de un material didáctico hipermedial listo para producción.
IV. Implementación	Aula modelo configurada con al menos una unidad completa, organizada, funcional y navegable dentro del entorno virtual.
V. Evaluación y Comunicación	Informe de evaluación integral con revisión de accesibilidad, coherencia didáctica, ajustes realizados y presentación final del fractal/prototipo con proyección de escalabilidad hacia el curso completo.

## **CLÍNICAS**

Las clínicas constituyen un dispositivo metodológico de trabajo aplicado, centrado en la revisión, análisis y mejora de producciones en proceso, que se inscribe en enfoques constructivistas del aprendizaje. A diferencia de instancias expositivas o teóricas, las clínicas se organizan como espacios de intercambio horizontal y colaborativo, donde los

participantes presentan avances de sus propuestas y reciben retroalimentación situada por parte de pares y del equipo docente.

En el marco de una propuesta de aprendizaje virtual, las clínicas funcionan como instancias de andamiaje pedagógico que permiten acompañar el desarrollo progresivo de los proyectos (en este caso, el “fractal” de aula virtual), promoviendo la reflexión crítica sobre las decisiones tecnopedagógicas adoptadas. Se trata de espacios donde el conocimiento no se transmite, sino que se construye a partir del análisis de casos reales, favoreciendo la toma de decisiones fundamentadas y la mejora continua.

Su dinámica combina la exposición breve de producciones, la devolución argumentada, el diálogo colectivo y la identificación de oportunidades de mejora, fortaleciendo tanto las competencias individuales como el aprendizaje entre pares. En este sentido, las clínicas se vinculan con enfoques de aprendizaje basado en la práctica, comunidades de aprendizaje y evaluación formativa.

---

En el marco del Laboratorio de Diseño Tecnopedagógico, las clínicas estarán orientadas al acompañamiento del desarrollo del prototipo de aula virtual, abordando distintos ejes clave del proceso:

- Herramientas de IA para el diseño e implementación

Esta clínica tendrá como objetivo explorar el potencial de las herramientas de Inteligencia Artificial Generativa aplicadas al diseño tecnopedagógico. Se trabajará sobre el uso de IA para la producción de materiales, la creación de actividades, retroalimentaciones y automatizaciones, promoviendo criterios de uso ético, pertinencia pedagógica y toma de decisiones informadas. Además, se analizarán estrategias para integrar estas herramientas de manera significativa en las distintas fases del proceso de diseño e implementación de propuestas formativas.

- Materiales didácticos hipermediales

Esta clínica estará orientada a revisar y fortalecer la producción de materiales didácticos hipermediales, poniendo el foco en el procesamiento pedagógico de los contenidos y en la construcción de experiencias de aprendizaje más interactivas y significativas. Se abordará la integración de múltiples lenguajes y formatos —texto, imagen, recursos audiovisuales e interactivos— junto con el uso pertinente de herramientas digitales e inteligencia artificial para enriquecer la propuesta educativa.

- Moodle para el montaje de PAVs

Esta clínica tendrá como propósito acompañar la organización y construcción del aula virtual en Moodle, atendiendo tanto a aspectos técnicos como pedagógicos. Se trabajará sobre la arquitectura de navegación, la coherencia entre secciones, recursos y actividades, así como sobre las decisiones vinculadas a la experiencia de usuario. El objetivo será consolidar entornos virtuales claros, accesibles y coherentes con la propuesta formativa diseñada.

## **CONDICIONES DE APROBACION**

Para acreditar el laboratorio, el participante deberá presentar el documento de macrodiseño y el aula virtual (fractal) operativa en la plataforma, cumpliendo con los estándares de calidad institucional. Asimismo, deberá aprobar todas las instancias de entrega y producción pautadas en cada una de las etapas del curso, conforme a los criterios de evaluación establecidos.

## **EQUIPO DE TRABAJO**

Responsable: Esp. Laura Parmigiano

+54 1139075480 | [lauraparmigiano@gmail.com](mailto:lauraparmigiano@gmail.com) | DNI 30994505

Quien será responsable del análisis pedagógico y técnico; definición de destinatarios; elaboración del macrodiseño; diseño de actividades individuales y colectivas; definición, guionado y creación de recursos; articulación con estándares institucionales.

Así mismo se encargará de configurar el aula virtual, carga de contenidos y actividades, criterios de acreditación, ayudas a la navegación, testeo integral y ajustes posteriores.

Además tomará la tarea de planificar del proceso de trabajo, coordinación del equipo, seguimiento de cronogramas, liderazgo pedagógico y sistematización de procesos, así como el diseño de las clínicas previstas durante el curso.

Tutor: Lic. Fernando H. Acosta Maestrando en Educación Virtual

3624-163355 | [fernando.acosta152@gmail.com](mailto:fernando.acosta152@gmail.com) | DNI 36977217

El mismo debe realizar un trabajo mancomunado con el Diseñador Instruccional para comprender el proceso de trabajo planificado y alineado al alcance de los objetivos definidos.

Será responsable de la lectura y análisis de todos los materiales que se implementarán durante el diseño del laboratorio. Comunicación constante con los estudiantes a través de foros de avisos que permitan al estudiante organizarse para el cumplimiento de las actividades. Acompañamiento pedagógico de las/los estudiantes durante el desarrollo de la propuesta respondiendo dudas por mensajería en plazos de 24 horas

---

(exceptuando fin de semana). Acompañamiento personalizado a estudiantes que no se encuentren ingresando al aula virtual en el lapso de 1 semana o realizando avances en las entregas optativas/obligatorias.

Además realizará la corrección de las entregas optativas en un plazo mínimo de 1 semana. Correcciones y devolución de las producciones/entregas obligatorias en un lapso de 1 semana. Planificación de los encuentros sincrónicos pautados en el cronograma del Laboratorio. Elaboración de un informe mensual dirigido a responsables del Campus donde se detalle los avances de los proyectos de los participantes del Laboratorio.



Universidad Nacional de Córdoba  
2026

**Hoja Adicional de Firmas  
Informe Gráfico**

**Número:**

**Referencia:** Plan de trabajo Laboratorio de Diseño Tecnopedagógico

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 9 pagina/s.