

Creación de recursos educativos con herramientas digitales

Alfabetización Digital y Ciudadanía Digital | Habilidades en el uso de herramientas digitales

Descripción del Curso

Este curso, Habilidades en el uso de herramientas digitales, tiene como objetivo desarrollar habilidades para diseñar y prototipar recursos educativos digitales, con énfasis en la selección adecuada de herramientas, accesibilidad y usabilidad en contextos reales. Enfocado en estudiantes mayores de 17 años, propone un recorrido práctico para comprender cómo transformar ideas pedagógicas en prototipos funcionales que faciliten el aprendizaje. En particular, la Unidad 3, Prototipado de recursos educativos con herramientas digitales, enseña a crear prototipos de recursos educativos digitales incorporando al menos tres elementos interactivos y un mecanismo de retroalimentación contextual. Los estudiantes evaluarán la usabilidad, el diseño de interacciones y la efectividad de la retroalimentación, además de considerar criterios de accesibilidad y contexto de uso. A lo largo del curso se trabajará la selección de herramientas adecuadas, la definición de formatos compatibles con distintos entornos (aula, distancia, capacitación profesional) y la iteración basada en pruebas de usuarios. El resultado esperado es que el alumno pueda prototipar rápidamente recursos educativos, justificar las elecciones de diseño, comunicar resultados de forma clara y aplicar lo aprendido en situaciones reales de aprendizaje y formación continua.

Competencias

- Analizar necesidades de aprendizaje y contextos de uso para definir prototipos de recursos educativos digitales.
- Seleccionar herramientas y formatos adecuados para prototipos accesibles y contextualmente pertinentes.
- Diseñar e incorporar al menos tres elementos interactivos (p. ej., cuestionarios, simulaciones, hotspots) y un mecanismo de retroalimentación contextual.
- Aplicar principios de usabilidad y evaluación de experiencias de usuario para mejorar la interacción y la efectividad del recurso.
- Probar, iterar y refinar prototipos con evidencia de pruebas de usabilidad y retroalimentación de usuarios.
- Comunicar resultados de prototipos de forma clara, persuasiva y pedagógicamente adecuada.
- Trabajar en equipo para planificar, diseñar y presentar prototipos, gestionando tiempos y responsabilidades.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de herramientas digitales y procesamiento de conceptos pedagógicos.
- Computadora o dispositivo con acceso a Internet y capacidad para instalar o usar herramientas de prototipado.
- Acceso a software de prototipado (p. ej., Figma, Adobe XD, Canva u otras herramientas equivalentes) o herramientas de prototipado disponibles en la institución.

- Espacio y tiempo para realizar pruebas de usabilidad con al menos dos usuarios y documentar los resultados.
- Capacidad para producir evidencia de pruebas (capturas, grabaciones, entradas de comentarios) y preparar una presentación del prototipo.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Exploración y clasificación de recursos educativos digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y clasificar cinco tipos de recursos educativos digitales: videos, simulaciones, presentaciones interactivas, infografías y cuestionarios, con ejemplos y casos de uso.
- Describir la utilidad pedagógica de cada tipo de recurso en tres contextos de aprendizaje: presencial, remoto y mixto.
- Analizar ventajas, limitaciones y consideraciones de accesibilidad y usabilidad de estos recursos.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Tipos de recursos educativos digitales** — Descripción corta: revisión de cinco tipos con ejemplos y escenarios de uso.
 1. Video educativos
 2. Simulaciones interactivas
 3. Presentaciones interactivas
 4. Infografías
 5. Cuestionarios
2. **Tema 2: Contextos de aprendizaje** — Descripción corta: cómo adaptar cada recurso a entornos presencial, remoto y mixto.
 1. Presencial
 2. Remoto
 3. Mixto
3. **Tema 3: Criterios de selección y accesibilidad** — Descripción corta: criterios para elegir recursos y pautas de accesibilidad y usabilidad.
 1. Selección basada en objetivos
 2. Accesibilidad y usabilidad
 3. Ética y diversidad de contenidos

Actividades

- **Actividad: Mapeo de recursos por tipo** - Se explorarán ejemplos de recursos y se clasificarán por tipo y contexto. Puntos clave: reconocer tipos, justificar uso, comparar ventajas y limitaciones. Principales aprendizajes: habilidad para seleccionar recursos apropiados según contexto y objetivo de aprendizaje.
- **Actividad: Análisis de contextos** - En equipos, se propondrán tipos de recursos para tres contextos (presencial, remoto, mixto) y se justificará la elección con criterios pedagógicos. Puntos clave: coherencia entre objetivo, recurso y entorno; criterios de accesibilidad. Principales aprendizajes: capacidad de adaptar recursos a escenarios concretos.
- **Actividad: Evaluación de criterios de accesibilidad** - Revisión de ejemplos de recursos para identificar elementos de accesibilidad y proponer mejoras. Puntos clave: principios de accesibilidad (WCAG básica, subtítulos, contraste, navegación). Principales aprendizajes: aplicación de normas de accesibilidad para mejora de recursos.

Evaluación

Evaluación de los objetivos de la unidad mediante:

- Rúbrica de identificación y clasificación de al menos cinco tipos de recursos (40%).
- Análisis de la utilidad pedagógica de cada tipo en al menos tres contextos (30%).
- Informe corto sobre accesibilidad y usabilidad de recursos seleccionados (30%).

Unidad 2: Unidad 2: Diseño de planes de recursos educativos digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar los elementos clave de un plan de recurso educativo digital: objetivo de aprendizaje, público, formato y criterios de evaluación.
- Elaborar un plan de recurso para un tema concreto, especificando objetivo, público, formato y criterios de evaluación, y proponiendo una ruta de evaluación.
- Analizar criterios de accesibilidad, inclusión y diversidad al diseñar un recurso y proponer mejoras prácticas.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Elementos de un plan de recurso digital** — Descripción corta: componentes esenciales y ejemplos de aplicación.
 1. Objetivo de aprendizaje
 2. Público objetivo
 3. Formato y plataforma
 4. Criterios de evaluación
2. **Tema 2: Diseño centrado en el usuario y formato** — Descripción corta: enfoques de diseño para la experiencia del usuario y la accesibilidad.
 1. Diseño instruccional

2. Accesibilidad y usabilidad

3. Selección de formatos (multimedia, interactivo, evaluaciones)

3. **Tema 3: Evaluación y accesibilidad en el diseño** — Descripción corta: criterios para evaluar recursos y asegurar inclusión.

1. Criterios de evaluación

2. Buenas prácticas de accesibilidad

3. Validación y mejoras

Actividades

- **Actividad: Análisis de casos de planes** - Revisión y discusión de planes existentes, identificando elementos clave y áreas de mejora. Puntos clave: coherencia entre objetivo, público y formato; claridad de criterios de evaluación. Principales aprendizajes: habilidades de lectura crítica de planes didácticos.
- **Actividad: Diseño de un plan para un tema específico** - En equipos, diseñar un plan de recurso para un tema elegido, detallando objetivo, público, formato y criterios de evaluación; incluir consideraciones de accesibilidad. Puntos clave: claridad de objetivos, adecuación al público y viabilidad tecnológica. Principales aprendizajes: capacidad de convertir teoría en un plan práctico.
- **Actividad: Revisión por pares y mejoras** - Intercambio de planes entre pares para recibir retroalimentación y proponer mejoras, enfocándose en accesibilidad e inclusión. Puntos clave: feedback constructivo y iteración. Principales aprendizajes: uso de retroalimentación para mejora continua.

Evaluación

Evaluación de los objetivos mediante una rúbrica que valore:

- Identificación y precisión de elementos del plan (objetivo, público, formato, criterios) (40%).
- Calidad y viabilidad del plan desarrollado, incluyendo criterios de evaluación y consideraciones de accesibilidad (40%).
- Capacidad de revisión y mejora a partir de retroalimentación entre pares (20%).

Unidad 3: Unidad 3: Prototipado de recursos educativos con herramientas digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Seleccionar herramientas y formatos adecuados para el prototipo, considerando accesibilidad y contexto de uso.
- Diseñar e incorporar al menos tres elementos interactivos (por ejemplo, cuestionarios, simulaciones, hotspots) y un mecanismo de retroalimentación contextual.
- Probar, iterar y presentar el prototipo con evidencia de pruebas de usabilidad y retroalimentación de usuarios.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Herramientas para prototipos** — Descripción corta: herramientas populares para prototipos de recursos (Canva, Genially, H5P, Google Slides, etc.).
 1. Selección de herramientas
 2. Ventajas y limitaciones
2. **Tema 2: Elementos interactivos y retroalimentación** — Descripción corta: tipos de interacciones y estrategias de retroalimentación.
 1. Cuestionarios y evaluaciones
 2. Simulaciones y hotspots
 3. Retroalimentación automática y contextual
3. **Tema 3: Prueba, iteración y consideraciones de accesibilidad** — Descripción corta: pruebas de usabilidad, revisión de accesibilidad y mejoras iterativas.
 1. Pruebas con usuarios
 2. Recolección de retroalimentación
 3. Iteración y mejoras

Actividades

- **Actividad: Prototipo rápido de recurso** - Construcción de un prototipo corto usando una herramienta elegida. Puntos clave: selección de formato, estructura, interacciones básicas. Principales aprendizajes: manejo de herramientas y creación de experiencias interactivas básicas.
- **Actividad: Integración de al menos tres elementos interactivos** - Incorporar al menos tres tipos de interacción (p. ej., cuestionario, simulación, hotspots) y una retroalimentación. Puntos clave: diseño de interacción, timing de la retroalimentación. Principales aprendizajes: entender cómo las interacciones guían el aprendizaje.
- **Actividad: Prueba de usabilidad y mejoras** - Prueba con usuarios y recopilación de observaciones para mejoras. Puntos clave: recopilación de datos, priorización de mejoras. Principales aprendizajes: iteración basada en evidencia y mejora de la experiencia del usuario.

Evaluación

Evaluación del logro de los objetivos mediante:

- Selección y justificación de herramientas para el prototipo (25%).
- Implementación de al menos tres interacciones y una retroalimentación funcional (35%).
- Resultados de pruebas de usabilidad y mejoras finales (40%).