RES - 2026 - 504 - CD-HUM # UNNE

VISTO:

El EXP-2026-17242#UNNE por el cual la Directora de Educación a Distancia, Prof. Mónica Beatriz VARGAS, eleva el Proyecto *"Cápsulas para el Diseño Bimodal"*; y

CONSIDERANDO:

Que el Proyecto se encuadra en las normativas establecidas por la Resolución Nº 175/22-CD;

Que está organizado por la Dirección de Educación a Distancia de la Facultad de Humanidades;

Que está destinado a docentes y nodocentes de la Universidad Nacional del Nordeste, sin distinción de categoría o situación de revista;

Que cuenta con la aprobación y el aval de la Coordinadora del Área de Educación a Distancia, Prof. Esp. Mónica Beatriz VARGAS, de acuerdo con la RES-2023–114-CS#UNNE;

Que la actividad tiene como objetivo potenciar el desarrollo de habilidades digitales aplicadas a la enseñanza bimodal e integrar de manera estratégica los recursos sincrónicos y asincrónicos para evitar la sobrecarga de materiales sin guía;

Que es de carácter gratuito y se desarrollará bajo modalidad híbrida. Cada cápsula tendrá una duración total de entre 1.30 a 3.00 horas. Se prevé su realización los días viernes 4, 11, 18 y 25 de septiembre, y 2, 9 y 16 de octubre de 2026, en modalidad presencial o virtual, de acuerdo con la disponibilidad de los espacios y recursos institucionales;

Que la Responsable será la Esp. Mónica Beatriz VARGAS y como Talleristas, las Profesoras Rebeca DROZESKI KOCHOL, Anabel Judith NAZAR y Cynthia Elizabeth del Carmen MUJICA;

Que se otorgarán certificados de docentes dictantes, participación y aprobación;

Que la Secretaría de Extensión, Capacitación y Servicios pone a consideración este Proyecto;

El dictamen de la Comisión de Enseñanza e Investigación, obrante en el Expediente de referencia;

Lo resuelto por el Cuerpo en su sesión del 02 de julio de 2026;

EL CONSEJO DIRECTIVO
DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES
RESUELVE:

ARTICULO 1º - Aprobar el Proyecto *"Cápsulas para el Diseño Bimodal"*, a desarrollarse durante los meses de septiembre y octubre de 2026.

ARTICULO 2º - Dejar constancia que la presente Resolución tendrá efecto certificatorio solo en el caso de estar acompañada por el certificado de organización correspondiente, emitido por la Secretaría de Extensión, Capacitación y Servicios o por la Secretaría Académica en el caso de tratarse de Proyectos Académicos.

ARTICULO 3º - Regístrese, comuníquese y archívese.

Mgter. María GALDEANO
Secretaria de Asuntos Académicos

Dr. Claudio Raúl NUÑEZ
DECANO

ANEXO

A. DENOMINACIÓN

Cápsulas para el Diseño Bimodal

B. SEDE DE LA ACTIVIDAD

Facultad de Humanidades - UNNE.

C. FUNDAMENTOS

La integración de tecnologías digitales en la enseñanza superior se concibe como un proceso reflexivo y ético que trasciende lo meramente operativo. Como sostienen Area (2010) y Cabero (2020), la formación docente en competencias digitales requiere una revisión pedagógica profunda que permita diseñar entornos de aprendizaje en diálogo con los lenguajes contemporáneos y la cultura participativa de los estudiantes. En este marco, el pasaje de los anteriores formatos de capacitación hacia las nuevas Cápsulas de Diseño Bimodal responde a la necesidad de ofrecer espacios de formación ágiles y situados en la práctica cotidiana.

La propuesta para el ciclo 2026 se fundamenta tanto en marcos teóricos consolidados como en la evidencia empírica obtenida durante el periodo lectivo anterior. Durante 2025, el programa alcanzó una participación de 56 docentes y no docentes, evidenciando un marcado interés en la optimización de los entornos virtuales. El análisis del cronograma 2025 destaca que los talleres con mayor convocatoria fueron "Reciclá tu curso" (21 asistentes) y "Aula bonita, aula funcional" (16 asistentes), lo que refleja una demanda institucional sostenida por mejorar la gestión técnica, estética y organizativa de la plataforma UNNE Virtual.

Sin embargo, más allá de la participación docente, la piedra angular de esta nueva etapa es el diagnóstico institucional realizado a través de las voces estudiantiles (Ponencia EDUTIC, 2025). Si bien el estudiantado valora positivamente la flexibilidad de la bimodalidad y la accesibilidad de los materiales, el relevamiento identificó "puntos críticos" que requieren intervención inmediata: la escasa articulación entre los recursos

sincrónicos y asincrónicos, la sobrecarga de materiales sin una guía pedagógica clara y la demanda de un acompañamiento docente más presente y dialógico.

Bajo la perspectiva de los "dispositivos tecnopedagógicos" (Tarasow, Schwartzman y Trech, 2014), se asume que el aula virtual debe dejar de ser un repositorio estático para convertirse en un lugar de encuentro (Tarasow, 2018). Por ello, las Cápsulas 2026 integran estratégicamente el uso de recursos internos y externos de Moodle con una instancia de práctica situada: un taller presencial en la Sala de Informática dedicado al dominio técnico-pedagógico de Zoom. Esta acción busca resolver las dificultades de comunicación y gestión grupal detectadas en los encuentros sincrónicos, fortaleciendo la seguridad del docente en el manejo de la bimodalidad y promoviendo una experiencia educativa más significativa, interactiva y articulada para toda la comunidad académica.

D. OBJETIVOS

- Potenciar el desarrollo de habilidades digitales aplicadas a la enseñanza bimodal.
- Integrar de manera estratégica los recursos sincrónicos y asincrónicos para evitar la sobrecarga de materiales sin guía.

E. CONTENIDOS Y TEMÁTICAS DE LAS CÁPSULAS PARA EL DISEÑO BIMODAL

Tema	Resumen	Espacio de transmisión
Recicla tu Curso	Estrategias para duplicar y adaptar recursos eficientemente en Moodle	Presencial Remoto, vía plataforma Zoom.
Aula funcional y accesible	Diseño del entorno virtual enfocado en la usabilidad y la claridad en la presentación de contenidos y actividades	Presencial Remoto, vía plataforma Zoom.

Identidad visual: Diseño de portadas	Diseño de banners, portadas y etiquetas personalizadas para organizar el aula con identidad propia.	Presencial Remoto, vía plataforma Zoom.
Moodle Interactivo: H5P y Recursos Internos	Uso de herramientas nativas de Moodle (cuestionarios dinámicos, lecciones e H5P) para fomentar la participación activa	Presencial Remoto, vía plataforma Zoom.
Curaduría y Enlace: Recursos Externos	Cómo integrar de forma coherente herramientas externas (Genially, Canva, repositorios de video) dentro de la narrativa del aula virtual	Presencial Remoto, vía plataforma Zoom.
Aprender Jugando: El Recurso "Juegos" en Moodle	Configuración de Crucigramas, Sopas de Letras y Millonario utilizando Glosarios y Bancos de Preguntas internos.	Presencial Remoto, vía plataforma Zoom.
Dominando el Zoom desde el aula	Configuración avanzada, gestión de grupos, pizarras interactivas y seguridad.	Presencial, sala de informática

F. DURACIÓN

Cada cápsula tendrá una duración total de 1.30 a 3.00 hs. Se estiman las siguientes fechas presenciales o virtuales de acuerdo a la disponibilidad del mobiliario Institucional:

- Viernes 4 de septiembre del 2026
- Viernes 11 de septiembre del 2026

- Viernes 18 de septiembre del 2026
- Viernes 25 de septiembre del 2026
- Viernes 2 de octubre del 2026
- Viernes 9 de octubre del 2026
- Viernes 16 de octubre del 2026

G.CERTIFICADOS

Se otorgarán certificados de participación y aprobación por cada encuentro, expedidos por la Secretaría de Extensión, Capacitación y Servicios de la Facultad de Humanidades.

H. CARGA HORARIA

- **Sincrónicas**: 1.30 a 3 h mediante plataforma ZOOM.
- **Presencial:** 1.30 a 3 h

I. DESTINATARIOS

Docentes y no docentes de la Universidad Nacional del Nordeste, sin distinción de categoría o situación de revista.

J. CUPOS

Sin cupo limitado. Participación libre.

K. INSCRIPCIÓN

A través de un formulario en línea disponible en el sitio web y redes sociales de la Facultad de Humanidades.

L. MODALIDAD

Talleres virtuales: Presencial remoto mediante plataforma ZOOM.

- Exposición breve introductoria.
- Demostración de herramientas o estrategias.
- Aplicación práctica con devolución.

Taller presencial: Práctica situada en la Sala de Informática de la Facultad, enfocado en el dominio técnico-pedagógico de las videoconferencias.

- Exposición breve introductoria.
- Demostración de herramientas o estrategias.
- Aplicación práctica con devolución.

M. EQUIPO RESPONSABLE

Dirección de Educación a Distancia - Facultad de Humanidades, UNNE.

Responsable:
Esp. Mónica Beatriz Vargas DNI: 13902387

Talleristas:

- Drozeski Kochol, Rebeca I. DNI N° 37070537
- Nazar, Anabel Judith DNI N° 36.368.222
- Cynthia Elizabeth Del Carmen Mujica DNI N° 25.699.824

N. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Area Moreira, M. (2010). Tecnologías y educación: la necesidad de una revisión pedagógica. Revista de Educación a Distancia (RED), (24).
Cabero Almenara, J. (2020). La formación del profesorado en competencias digitales. Retos y propuestas. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 23(2), 09-27.
Jenkins, H. (2009). Cultura participativa y educación. En: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. MIT Press.
Reig, C. (2011). Socionomía: De las redes sociales a la sociedad conectada. Deusto.
Wenger, E. (2001). Comunidades de práctica: Aprendizaje, significado e identidad. Paidós.

Hoja de firmas

Sistema: sudocu
Fecha: 14/07/2026 14:00:57
Cargado por: HORACIO CESAR ZURETTI

Sistema: sudocu
Fecha: 15/07/2026 09:06:03
Autorizado por: MARIA GALDEANO

Sistema: sudocu
Fecha: 15/07/2026 12:05:40
Autorizado por: CLAUDIO RAUL NUÑEZ