



AUSA
ASOCIACIÓN DE
UNIVERSIDADES SUR-ANDINA



Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales Asociación
de Universidades Sur Andina



**Creación de Repositorio de Recursos
Educativos Digitales para la Alfabetización
Digital en Educación Superior, en la carrera
del Profesorado de Danza de ISAC
“Prof. Alberto Mario Crulcich”**

TRABAJO INTEGRADOR FINAL

Maestranda: Lucrecia Chiecher DNI 26.555.427

lucrechie@gmail.com

Directora: Dra. María Sol Couto
Co-Directora: Mgter. Cristina Gómez

UNCUYO | Diciembre | 2025

1. AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecerme a mí misma por haber sostenido este camino de formación, por la decisión de retomar y transformar este proyecto cuando parecía imposible, y por la valentía de experimentar con nuevas formas de aprender y enseñar en diálogo con la inteligencia artificial. Este trabajo es también el resultado de mi propia perseverancia, curiosidad y compromiso amoroso con la educación pública y la danza.

Agradezco profundamente a la Dra. María Sol Couto, directora de este Trabajo Integrador Final, ya la Mgter. Cristina Gómez, codirectora, por su acompañamiento humano y académico, su confianza, su lectura rigurosa y sus orientaciones generosas, que enriquecieron cada etapa de este proceso y me ayudaron a mirar mi propia práctica con nuevos ojos.

A las y los estudiantes de ambos turnos de cuarto año, cohorte 2025, del Profesorado de Danza del ISAC “Prof. Alberto Mario Crulcich”, quienes con sus prácticas, preguntas y desafíos cotidianos inspiran la necesidad de seguir construyendo propuestas formativas situadas, creativas y comprometidas con la cultura digital contemporánea.

A los integrantes del equipo de gestión de la institución, cuya apertura y apoyo hicieron posible la producción del repositorio que constituye el corazón de este trabajo.

Finalmente, mi agradecimiento más profundo es para mi amada familia: mi gran mentor y compañero Gustavo y mis motores diarios, mis cuatro hijos, Valentina, Federico, Joaquín y Lola, por su amor incondicional, por creer en mí, por su paciencia en los tiempos de estudio y escritura, y la confianza silenciosa con la que sostuvieron cada paso de este recorrido. Este logro también es de ellos.

2. RESUMEN

Este Trabajo Integrador Final aborda un desafío central en la formación docente en danza en el Instituto Superior de Arte y Comunicación “Prof. Alberto Mario Crulcich” de La Rioja: la persistencia de prácticas pedagógicas tradicionales y el limitado uso de tecnologías digitales, condiciones que evidencian un escenario de analfabetismo digital formativo. A partir de este diagnóstico, se plantea una propuesta que busca acompañar y favorecer un tránsito gradual hacia modelos de enseñanza coherentes con las demandas educativas del siglo XXI.

La iniciativa propone la creación de un repositorio abierto y accesible de microcápsulas educativas orientadas a introducir conceptos fundamentales de cultura y alfabetización digital, tecnologías educativas y estrategias de integración de TIC en la práctica docente. Estas cápsulas, diseñadas bajo principios de microaprendizaje y autogestión, se conciben como recursos flexibles que permitan a los estudiantes y, progresivamente, a la comunidad docente fortalecer sus competencias digitales desde experiencias accesibles y pertinentes.

El proyecto contempla, además, su incorporación al Catálogo del Nodo INFOD, con el fin de asegurar su continuidad, visibilidad y disponibilidad a largo plazo. Esta perspectiva se enmarca en enfoques contemporáneos que entienden el aprendizaje como un proceso continuo, distribuido en múltiples entornos y potenciado por la mediación tecnológica.

En definitiva, el propósito no radica en ofrecer una “solución” cerrada, sino en habilitar un entorno de aprendizaje que promueva la actualización pedagógica, estimule la apropiación crítica de herramientas digitales y contribuya a transformar gradualmente las prácticas docentes en la formación superior en danza. El proyecto busca fortalecer a quienes enseñan y aprenden, generando condiciones para un enfoque educativo más conectado, inclusivo y acorde a los desafíos culturales y tecnológicos actuales.

PALABRAS CLAVE: Alfabetización digital. Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA). Microaprendizaje. Cultura digital. Repositorios digitales. Formación docente en danza.

3. ÍNDICE

Tabla de contenido

1.	AGRADECIMIENTOS.....	2
2.	RESUMEN.....	3
3.	ÍNDICE.....	4
4.	JUSTIFICACIÓN / DIAGNÓSTICO	6
5.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
6.	OBJETIVOS	12
6.1.	Objetivo general	12
6.2.	Objetivos específicos.....	12
7.	MARCO TEÓRICO.....	13
7.1	La sociedad del conocimiento y de la información. Tensiones	13
7.2	La Alfabetización Digital en Educación.....	14
7.3	Era digital, cultura digital y formación docente en contextos cambiantes	15
7.3.1	La formación de docentes de la danza en la cultura digital.....	17
7.4.	Competencias Digitales para la Educación Superior	18
7.4.1	Marcos de referencia para el desarrollo de competencias digitales docentes	19
7.4.2	El impacto de la tecnología en la danza. Desafíos y oportunidades para la educación de la danza	20
7.5	Aprendizaje Ubicuo	21
7.5.1	El microaprendizaje.....	23
7.5.2	Microaprendizaje en el contexto de la formación docente.....	23
7.5.3	OMA (Objetos de Micro Aprendizaje).....	24
7.6	Los Recursos Educativos Digitales Abiertos.....	25
7.6.1	Beneficios específicos que aporta el uso de recursos educativos digitales abiertos en la alfabetización digital	27
7.6.2	Integración de los recursos educativos digitales abiertos en el currículo del Profesorado de Danza.....	29
7.6.3	Ejemplos de recursos educativos digitales exitosos en carreras de educación superior	30
7.6.4	Herramientas tecnológicas clave para el diseño y producción de recursos educativos digitales abiertos	32
7.7	Cápsulas autogestivas.....	34
7.7.1	Cápsulas Autogestivas para la Formación Docente en la Era Digital.....	35
7.8	Repositorios Digitales y su aporte en la enseñanza y formación docente en danza	36
7.8.1	Repositorios digitales de REDA y su relevancia en la formación docente en danza	37
7.8.2	El aporte de los Repositorios de REDA en la mejora de la formación docente	38
7.9	Coautoría y colaboración con IA en escenarios educativos digitales	39
8.	PROPUESTA.....	41



8.1 La IA como copiloto en la implementación de la propuesta.....	41
8.2 Diseño, producción y curación de cápsulas	42
8.3 Fundamento del dispositivo digital para la navegación de las cuatro cápsulas	45
8.4 Innovación y metodologías emergentes aplicadas	47
8.5 Curación y validación profesional. Aplicaciones tecnológicas	48
8.6 Implementación situada	50
8.7 Curación y validación estudiantil.....	51
8.8 Implementación del Repositorio y elaboración de sitio web.	53
8.8.1 Contenidos y estructura del Repositorio Digital	54
8.9 Implementación en sitio Institucional y Estrategia de socialización	55
8.9.1 Descripción del Aula Virtual implementada en el Catálogo del Nodo INFD	56
8.9.2 Formulario de evaluación del Repositorio	58
8.10 Evaluación pedagógica y tecnológica FARO.....	59
8.10.1 Fortalezas	59
8.10.2 Áreas de mejora	59
8.10.3 Retos.....	60
8.10.4 Oportunidades	60
9. CONCLUSIONES	62
9.1 Conclusiones y apreciaciones del proceso vivenciado	62
ANEXOS.....	72
ANEXO 1.....	72
ANEXO 2.....	75
ANEXO 3.....	80
ANEXO 4.....	81
ANEXO 5a	83
ANEXO 5b.....	86
ANEXO 6.....	88
ANEXO 7.....	89



AUSA
ASOCIACIÓN DE
UNIVERSIDADES SUR-ANDINA



4. JUSTIFICACIÓN / DIAGNÓSTICO

El Instituto de Formación Superior en Arte y Comunicación (ISAC) surgió de la iniciativa de un grupo de docentes del Centro Polivalente de Arte de La Rioja, quienes identificaron la necesidad de ofrecer una formación artística de nivel superior en la provincia. Tras un intenso proceso, se logró construir el instituto y nombrarlo en honor al profesor Alberto Mario Crulcich.

Los pilares de esta fundación fueron el Profesor Alberto Mario Crulcich y la Profesora Liliana Albarracín. El enfoque se centró en un trabajo personalizado que ofrecía posibles salidas laborales. En sus inicios, se inscribieron docentes ya en ejercicio que buscaban obtener un título superior en su especialidad. Como culminación de este esfuerzo, el primero de julio de 1985 se creó el Instituto Nacional del Profesorado de Arte de La Rioja, que ofrecía títulos docentes de validez nacional y funcionaba en las instalaciones del Centro Polivalente de Arte, en el turno noche.

Desde el año 2011 comenzó la articulación de los nuevos diseños curriculares para la formación docente en arte, de esta manera nacen las ofertas formativas que comprendían 13 carreras, entre las cuales surge la del Profesorado en Danza.

Para conocer e interpretar el diagnóstico, que me permite desarrollar este proyecto, es importante describir este contexto Institucional. En el año 2018, desempeñé funciones en el rol de Jefatura del Departamento de Capacitación de la Institución. Durante el año 2019 gestioné, a través de varios dispositivos, capacitaciones en el uso de las aulas virtuales del Nodo INFOD, además de accionar capacitaciones en ofimática, con un equipo del área TIC del Ministerio de Educación orientado a todo el personal administrativo en general. El proceso no tuvo el éxito proyectado por diversas causas, entre las que destaco: en primer lugar, la inexistencia de un proyecto institucional orientado a la integración pedagógica de recursos tecnológicos dificultó la convocatoria y la participación sostenida del cuerpo docente. En segundo lugar, esa ausencia de lineamientos comunes habilitó que cada docente adoptara, “según sus propios criterios”, metodologías de enseñanza ancladas mayoritariamente en modelos tradicionales, sin propiciar la transición hacia nuevos entornos de aprendizaje. Como consecuencia, la propuesta quedó a mitad de camino y se concentró fundamentalmente en la creación de un sistema administrativo y académico institucional.

En el año 2020, nos enfrentamos sorpresivamente a la pandemia mundial COVID-19, y como muchas instituciones del país, el Instituto Superior de Arte y Comunicación “Alberto Mario Crulcich”, vivió una dura realidad Institucional. De puertas adentro en nuestros hogares, y con un gran desafío de seguir educando a nuestros estudiantes, nos percatamos como comunidad educativa de que no nos encontrábamos preparados para trabajar de manera remota y mucho menos manejábamos herramientas relacionadas con entornos virtuales de aprendizaje.

En ese momento no existieron criterios unificados ni planificación de los recursos para definir una política en cuanto al uso de los entornos virtuales, tanto de las autoridades como de los docentes.

A pesar de las dificultades, nuestro equipo logró capacitar a un grupo de docentes en el

uso de herramientas básicas del aula virtual INFOD. El objetivo fue incentivarlos a salir de su zona de confort y comenzar a adoptar nuevas tecnologías. Aunque algunos docentes experimentaron con redes sociales y videoconferencias, otros enfrentaron desafíos extra para conectarse con sus estudiantes. Lamentablemente, al finalizar el año 2021, cuando se retomó la presencialidad, se observó un retroceso en el uso de las aulas virtuales por parte de la mayoría de los integrantes del plantel docente, lo que evidenció la necesidad de estrategias más sostenibles para la integración de las TIC en la práctica educativa.

El Profesorado de Danza en la educación superior es una opción formativa rica y diversa que prepara a los estudiantes para contribuir significativamente al mundo del arte y la educación. Los futuros profesores de Danza no solo desarrollan su creatividad y sus habilidades técnicas, sino que también adquieren las herramientas necesarias para inspirar y educar a nuevas generaciones de artistas, con ese concepto se enfatiza el trabajo de este plan en dicho profesorado.

En la actualidad, en las carreras docentes de este Instituto Superior los estudiantes desarrollan habilidades en diversas técnicas y medios artísticos, como pintura, escultura, grabado, música, danza, teatro y una vez graduados están preparados para influir positivamente en la educación artística de niños, adolescentes y adultos, fomentando el aprecio y la práctica del arte. Los docentes que dictan las diferentes unidades curriculares en esta carrera, en general obtuvieron su título docente en la misma Institución, algunas excepciones tienen además una formación de grado en la UNLaR que aloja la Carrera de Lic. en Arte Escénico.

El Instituto se encuentra en una zona central de la provincia, lo cual genera demanda de estudiantes en la carrera, principalmente egresados del Centro Polivalente de Arte y academias no formales de danza, por ello continúa en funcionamiento.

Para el desarrollo de este proyecto, se tomó como referencia la carrera del Profesorado de Danza. Esta formación cuenta actualmente con una matrícula de alrededor de 50 estudiantes por turno (mañana y tarde), quienes cursan cuatro orientaciones: Clásico, Folklore, Tango, Contemporáneo y Expresión Corporal.

Los estudiantes que transitan esta formación se preparan para su futura inserción laboral en el sistema educativo. En la actualidad, dicha inserción se concreta principalmente en el nivel secundario, en instituciones privadas y en espacios de educación no formal. Esto se debe a que, en los diseños curriculares vigentes de nivel inicial y primario de la jurisdicción, las áreas de danza y teatro no se encuentran incorporadas, siendo artes visuales y música los únicos lenguajes artísticos incluidos oficialmente en esos niveles.

El diagnóstico se realizó en el marco de la carrera del Profesorado de Danza. Para ello, se aplicó una encuesta estructurada a estudiantes regulares de la cohorte 2024. El instrumento fue diseñado en formato digital mediante Google Forms, lo que permitió una administración accesible y un registro automático de los datos. Participaron 46 estudiantes, pertenecientes al turno mañana, lo que representa aproximadamente el 50% de la matrícula activa. La encuesta incluyó preguntas cerradas y de opción múltiple orientadas a relevar el uso pedagógico de tecnologías, el grado de apropiación de

plataformas institucionales y las percepciones sobre las prácticas docentes mediadas por recursos digitales.

A continuación, se presentan los resultados más relevantes obtenidos en el instrumento:

Figura 1: Frente a la pregunta sobre la utilización de tecnologías en un total de 46 respuestas ($n = 46$), un 28.3% respondió que la usa en un 0%, un 26,1% respondió que utiliza un 10% la plataforma, y 1 sola persona respondió que la utiliza un 100%



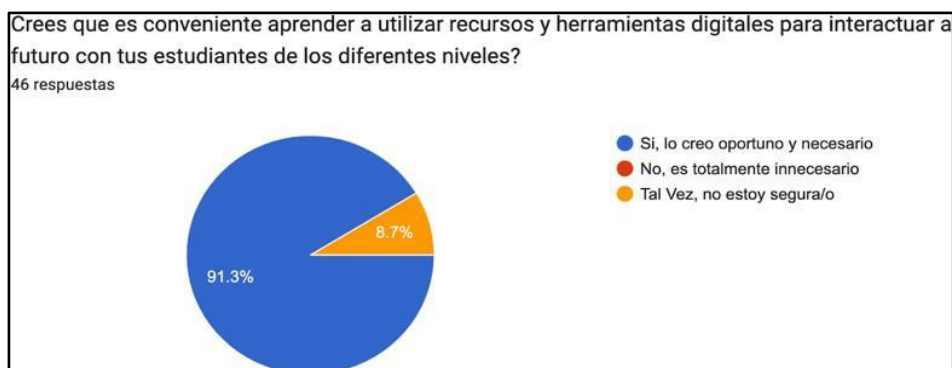
Nota: Aquí se logra visualizar el uso expresado por estudiantes de la plataforma Institucional

Figura 2: Frente a la pregunta sobre problemas frecuentes en un total de 46 respuestas ($n = 46$), un 30.4% respondió que no hay quien lo asesore en el uso de herramientas digitales, y un 21.7% que no hay dispositivos disponibles, o nunca hay wifi y solo pueden usar office



Nota: En este gráfico se logra visualizar las principales problemáticas en el uso de recursos digitales en la Institución ISAC.

Figura 3: Frente a la pregunta sobre el interés por aprender a utilizar REDA para las propuestas de enseñanza en un total de 46 respuestas (n= 46), un 91.3% dijo que Sí lo considera importante.



Nota: En este gráfico 3 se puede visualizar el interés y la necesidad planteada por la mayoría de los estudiantes sobre el aprendizaje en recursos digitales para aportar a sus propuestas docentes.

En resumen, según lo indagado y representado en los gráficos 1,2 y 3 y aprovechando las ventajas de la tecnología, se impulsarán experiencias de aprendizaje a través de cápsulas autogestivas de microaprendizaje, donde los estudiantes podrán desarrollar habilidades de manera flexible y autónoma, adaptándose a los constantes cambios del mundo actual. Esta iniciativa surge como respuesta a las demandas visualizadas en los gráficos y busca ofrecer recursos educativos innovadores alineados a los desafíos de la educación en la actualidad. La misma se fundamenta en la necesidad de innovar desde la situación actual del Profesorado, que tiene a la Institución anclada en prácticas educativas clásicas y distanciadas de los escenarios educativos emergentes.

Se propone desarrollar un sitio en línea que albergue microcontenidos educativos (cápsulas) para la Carrera de Danza del Instituto de Formación Superior. Estos microcontenidos, diseñados específicamente para la formación en danza, permitirán a los estudiantes acceder a recursos digitales de manera flexible y autónoma. El sitio funcionará como un repositorio digital y abierto, donde los estudiantes irán incorporando, al navegar el material de las cápsulas y respondiendo a los desafíos solicitados en las mismas, contenido relacionado con la formación en danza y de ese modo conformarán las colecciones de REDA con aprendizaje personalizado en dicho repositorio. Esta iniciativa busca fomentar la alfabetización digital de los estudiantes de danza, proporcionándoles las herramientas y los recursos necesarios para que puedan buscar, evaluar y utilizar información de manera crítica y creativa en entornos digitales. La alfabetización digital, en este contexto, implica la capacidad de los estudiantes para: Acceder a una amplia variedad de recursos digitales relevantes para su formación. Evaluar la calidad y la pertinencia de la información encontrada. Seleccionar y utilizar los recursos de manera efectiva para alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Crear sus propios contenidos digitales, como, por ejemplo, videos, presentaciones, mapas didácticos, infografías, videos, pódcast, para compartir sus conocimientos y experiencias.



En definitiva, es la esencia de esta propuesta generar espacios disruptivos en la Carrera de Danza de la Institución mencionada para dar lugar al desarrollo de nuevas culturas de aprendizaje, tomando como protagonistas a sus estudiantes y empoderando su formación.

La iniciativa intenta dar el puntapié inicial y generar nuevas experiencias de aprendizaje en los espacios demandados por los estudiantes. A través de las cápsulas autogestivas de microaprendizaje, se aspira a que los mismos adquieran habilidades digitales y como proyección de la idea también se motive al cuerpo docente del Departamento de Danza a actualizarse. En ese sentido, la propuesta será divulgada a los docentes para promover su participación en diferentes grados: conociendo, experimentando y también participando en las futuras producciones. No obstante, cabe recalcar que los principales destinatarios son los estudiantes avanzados, aunque de a poco se espera repercusión en diferentes grupos docentes de las carreras del Instituto de Formación Superior.

5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta propuesta se proyecta en la Educación Superior del siglo XXI, que, a diferencia de la tradicional, se desarrolla en un entorno que no puede desprenderse de la incorporación de las TIC que avanzan exponencialmente y exigen desarrollar nuevas competencias y habilidades.

El ideal esperado en una institución de estas características es poder entrenar en habilidades blandas de la educación para el siglo XXI a los futuros formadores, además de desarrollar capacidades asociadas al campo pedagógico y de la danza.

La sociedad conectada del siglo XXI propone nuevos desafíos para el rol docente que implican habilidades a trabajar y apropiar para desarrollar competencias que promuevan una carrera profesional docente en consonancia con los nuevos escenarios educativos. Se hace imperioso en este contexto mencionar dichas habilidades. La creatividad e innovación, con la idea de ver el fracaso como una oportunidad de aprender siempre. El pensamiento crítico y la resolución de problemas, interpretando la información para concluir con análisis reflexivos y asertivos. Acceso y gestión eficaz de la información, evaluando la misma críticamente y usándola con creatividad. Además de las habilidades blandas, el desarrollo de competencias digitales se erige como un pilar fundamental para que los docentes puedan adaptarse a los nuevos desafíos de la educación.

El problema central que motiva esta propuesta es el analfabetismo digital en la formación, un fenómeno que se origina en la carencia de capacitación institucional adecuada, esta falta de formación se percibe en general como distante o desactualizada respecto a los escenarios educativos emergentes actuales.

En relación con las causas observables, es oportuno mencionar la resistencia al uso de las TIC en la Institución. El abrupto y obligado uso en pandemia no colaboró ya que fue improvisado y disruptivo, además se suma a esta situación la falta de capacitaciones en EVA desde el entorno Institucional. En cuanto a los efectos, existe una incoherencia respecto a la formación que reciben los estudiantes del profesorado y la realidad de la escuela actual, habitada por infancias inmersas en la cultura digital. Vale aclarar que no se hace hincapié en deficiencias de la formación disciplinar del campo pedagógico y del campo disciplinar en este trabajo, sino en el conocimiento de herramientas enfocadas a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. El objetivo es que el estudiante, consolide el uso de las TIC como herramientas para gestionar información y generar aprendizajes de manera creativa, trabajando habilidades blandas en red, relacionadas con recursos digitales al servicio de la labor docente que facilitan la presentación de contenido, que hacen más amable la teoría y captan la atención a estudiantes inmersos en la cultura digital.

El diseño de la solución proyecta sumar Cápsulas Autogestivas de Microaprendizaje en una progresión encolumnada con contenido orientado a la Alfabetización digital, buscando conectar con temáticas como: Introducción a la Cultura Digital, REDA, Accesibilidad, IA y educación. Finalmente, como corolario de este trabajo nos adentramos en escenarios educativos actuales, y en el aprendizaje autogestivo; desde la creación de un repositorio que pretende ampliarse, ramificarse y actualizarse.

6. OBJETIVOS

6.1. Objetivo general

Diseñar y poner a disposición del Profesorado de Danza del Instituto Superior de Arte y Comunicación ISAC “Prof. Alberto Mario Crulcich” de la ciudad de La Rioja, un repositorio institucional conformado por recursos educativos digitales abiertos (REDA), elaborados por los estudiantes a partir de la navegación de cápsulas autogestivas de microaprendizaje, con el fin de fortalecer las competencias digitales de los futuros docentes y favorecer la integración pedagógica de las TIC en la enseñanza de la danza.

6.2. Objetivos específicos

- Diseñar y desarrollar cuatro cápsulas autogestivas de microaprendizaje, asegurando su pertinencia disciplinar, pedagógica y tecnológica para la alfabetización digital del profesorado de danza.
- Validar profesionalmente las cápsulas mediante especialistas en tecnología educativa y formación docente, garantizando claridad metodológica, coherencia didáctica y adecuación técnica.
- Desarrollar e integrar el dispositivo digital de navegación, que incluya las cápsulas, un asistente conversacional y el recorrido secuenciado de actividades, configurando el entorno inicial de la experiencia formativa.
- Realizar una validación preliminar con estudiantes para evaluar usabilidad, accesibilidad y comprensión del dispositivo antes del proceso formativo situado.
- Implementar y desplegar la experiencia pedagógica situada, combinando navegación autónoma, desafíos formativos, encuentros sincrónicos y seguimiento docente para promover aprendizajes activos.
- Coordinar la producción, selección y curación de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) elaborados por los estudiantes, aplicando criterios pedagógicos, disciplinares y tecnológicos para su incorporación al repositorio.
- Diseñar, construir e implementar el repositorio digital de REDA con herramientas de inteligencia artificial, garantizando su integración en el aula catálogo del NODO INFOD, acceso abierto, disponibilidad multiplataforma, sostenibilidad institucional y socialización en la comunidad docente, así como la evaluación pedagógica y tecnológica para orientar mejoras futuras.

7. MARCO TEÓRICO

7.1 La sociedad del conocimiento y de la información. Tensiones

La revolución industrial selló una transformación sustancial en las configuraciones de la producción, innovando en la mecanización y la automatización del trabajo, colaborando con la eficiencia productiva. Esas transformaciones no solo cambiaron la forma de fabricación de productos, sino que modificaron de raíz las estructuras económicas, sociales y laborales, sentando las bases de la sociedad industrial moderna. La revolución persiste con la tecnología y los métodos de producción, que moldean el mundo de modos que aún estamos interpretando.

El siglo XX marcó un antes y un después en la comunicación global. La radio, el telégrafo y la televisión revolucionaron la forma en que las personas se conectaban, acortando distancias y permitiendo el acceso a información casi instantánea. La digitalización, a mediados de siglo, aceleró este proceso, dando lugar a ordenadores cada vez más potentes y a la irrupción de internet. Esta red global transformó radicalmente la manera en que procesamos y generamos información, convirtiendo al 'dato' en el recurso más valioso del siglo XXI y sentando las bases de la sociedad del conocimiento.

La sociedad del conocimiento se compone de un conjunto de agentes sociales y de espacios que van construyendo la citada estructura y van delineando un determinado sistema para crear y desarrollar conocimiento. (Alfonso Sánchez, 2016, p. 5)

A partir de 1990, la sociedad de la información surge como un enfoque, acuñado por el sociólogo Manuel Castells (2000), el cual se caracteriza por un cambio de paradigma en las estructuras industriales y en las relaciones sociales. (Alfonso Sánchez, 2016, p. 2)

En el artículo científico “La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa”, su autor de correspondencia Pérez Zúñiga (2017, s/p) menciona lo siguiente:

[...] se puede afirmar que la sociedad de la información ha ocasionado una dependencia tecnológica en las personas, las cuales han transformado su naturaleza y ha provocado una fuerte subordinación, así como un cambio de hábitos en la vida diaria del ser humano. Esto ha derivado en la aparición de una nueva cultura informática que no respeta fronteras y conduce a un mundo diferente e informado con la incorporación de las TIC y su principal insumo: la información, integrada a la vida cotidiana y generadora de poder.

En el mismo artículo, Pérez Zúñiga (2017) se centra en la idea de que la transformación o el paso de una sociedad de la información a una sociedad del conocimiento implica no solo mejorar soportes de tecnología, sino también contribuir a la educación, la formación continua y el desarrollo profesional apuntando a procesos

reflexivos y creativos. La tensión entre ambos conceptos destaca la gran necesidad de equilibrio, entendiendo este entre el acceso a la información con la capacidad de transformar la misma en conocimiento.

Al contrastar los conceptos indagados para este marco de Webster (2006) y Castells (1996), podemos identificar una tensión entre la cantidad y la calidad de la información, así como entre la tecnología y la educación. La sociedad de la información se caracteriza por un exceso de información, mientras que la sociedad del conocimiento busca darle sentido a esa información a través de la educación y el pensamiento crítico. La transición de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento plantea desafíos y oportunidades. Si bien ambas sociedades dependen en gran medida del desarrollo tecnológico, la segunda pone un mayor énfasis en la educación y el desarrollo de habilidades. La cantidad de información disponible ha crecido exponencialmente, pero su calidad y utilidad dependen de nuestra capacidad para procesarla y transformarla en conocimiento. En este contexto, la educación superior juega un papel crucial en la formación de ciudadanos capaces de navegar en un entorno digital complejo y de contribuir a la construcción de una sociedad basada en el conocimiento.

En el contexto específico del profesorado de danza del ISAC, esto implica la necesidad de que los futuros docentes puedan dotar de significado la información a la que acceden. Se busca promover una perspectiva crítica ante los avances tecnológicos, fomentando el desarrollo de habilidades para el procesamiento de la información recibida.

7.2 La Alfabetización Digital en Educación

La alfabetización digital se define como la capacidad de acceder, gestionar, comprender, integrar, comunicar, evaluar y crear informaciones mediante la utilización segura y pertinente de las tecnologías digitales para el empleo, un trabajo decente y la iniciativa empresarial. (UNESCO, s.f.)

Comprender la alfabetización digital como una capacidad necesaria del mundo actual, que trasciende el simple manejo de herramientas y recursos tecnológicos, es fundamental para que los docentes o futuros formadores logren diseñar y proyectar experiencias de aprendizaje significativas para transformar sus prácticas educativas.

Está claro que las generaciones actuales crecerán en un mundo cada vez más digitalizado, donde las habilidades digitales serán esenciales para su desarrollo personal y profesional. Las mismas favorecen la democratización del acceso al conocimiento, ya que las TIC ofrecen un acercamiento sin precedentes a la información, lo que permite a los estudiantes desarrollar su pensamiento crítico y su capacidad para aprender de manera autónoma.

Se torna interesante en este marco mencionar que la alfabetización digital fomenta la creatividad y la innovación. Las herramientas digitales permiten a los estudiantes expresar sus ideas de manera creativa y colaborar con otros de forma más efectiva. También desarrolla competencias claves, ya que contribuye a la resolución de problemas, la comunicación, el pensamiento crítico. (ICDL, 2023)

No obstante, su incorporación en el ámbito educativo también plantea desafíos, como la persistente brecha digital, la necesidad de una formación docente continua y la adaptación de los currículos a las nuevas demandas. Al mismo tiempo, abre valiosas oportunidades para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En definitiva, la alfabetización digital es un concepto en constante evolución que va más allá del simple dominio de herramientas tecnológicas. Implica desarrollar competencias que permitan a las personas participar de manera activa y crítica en la sociedad digital. Al comprender las múltiples dimensiones de la misma, como docentes en este caso, podemos diseñar estrategias más efectivas para promover y garantizar que los estudiantes tengan las oportunidades necesarias para desarrollarse en este nuevo entorno.

En el contexto de la formación docente artística, y más específicamente en la carrera del Profesorado de Danza, la alfabetización digital adquiere una dimensión aún más compleja y necesaria. No se trata únicamente de incorporar tecnología en las aulas, sino de generar condiciones reales para que los futuros docentes puedan leer críticamente el entorno digital, crear contenidos significativos, y diseñar propuestas pedagógicas que dialoguen con las prácticas culturales actuales de niños, niñas y adolescentes.

En este sentido, la danza como lenguaje sensible, corporal y estético no queda por fuera de la transformación digital, sino que puede enriquecerse al integrarse con nuevas formas de representación, documentación, análisis y circulación del conocimiento. La alfabetización digital en este campo implica, entonces, ampliar el repertorio expresivo y pedagógico de quienes enseñan danza, sin perder de vista los fundamentos del trabajo corporal, el encuentro presencial y la experiencia encarnada.

Además, en instituciones como el ISAC “Prof. Alberto Mario Crulcich”, donde los trayectos de formación están fuertemente ligados a lo práctico y presencial, la inclusión de instancias formativas orientadas al desarrollo de competencias digitales representa una oportunidad estratégica para fortalecer la dimensión teórica, ofrecer recursos accesibles y diversificar los modos de aprender. Esta alfabetización debe ser entendida como una práctica situada, sensible a los contextos reales del estudiantado, y orientada a formar docentes capaces de enseñar en un mundo donde lo analógico y lo digital conviven permanentemente.

Por ello, estas propuestas como el desarrollo de un repositorio de Recursos Educativos Digitales Abiertos representan mucho más que una propuesta técnica: son una apuesta ética y pedagógica por democratizar el conocimiento, generar materiales propios y relevantes para la comunidad educativa, en este caso del Profesorado de Danza, y ofrecer a los futuros docentes herramientas que les permitan alfabetizar digitalmente a sus futuros estudiantes desde una mirada crítica, creativa y contextualizada.

7.3 Era digital, cultura digital y formación docente en contextos cambiantes

Nos encontramos habitando un tiempo singular, profundamente atravesado por lo digital. No se trata únicamente del uso de dispositivos tecnológicos o del acceso a

internet. La transformación es más profunda y afecta las formas de pensar, de comunicarnos, de enseñar y de aprender. En este contexto, emergen dos conceptos fundamentales que permiten comprender mejor los desafíos actuales: la era digital y la cultura digital.

La era digital puede entenderse como una etapa histórica signada por el avance acelerado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la conectividad global, la expansión de internet, el almacenamiento masivo de datos y el impacto creciente de la inteligencia artificial en múltiples esferas de la vida. Esta era, como señala Burbules (2012), genera “entornos cada vez más complejos, interconectados y cambiantes”, en los cuales la escuela ya no ocupa el lugar exclusivo como espacio de acceso al conocimiento.

En este escenario surge la cultura digital, entendida no sólo como el uso de tecnologías, sino como el entramado de nuevas prácticas sociales, formas de representación, valores, modos de producción de conocimiento y vínculos que se configuran a partir de la presencia cotidiana de lo digital. Desde esta perspectiva, Area y Pessoa (2012) definen la cultura digital como “el ecosistema simbólico y tecnológico que modela nuevas maneras de informarse, de aprender, de comunicarse y de construir subjetividad”.

La diferencia entre ambos conceptos es sutil pero fundamental. Mientras que la era digital alude al contexto histórico y tecnológico, la cultura digital refiere a cómo las personas habitan, significan y transforman ese contexto. Es, en palabras de Henry Jenkins (2009), “una cultura participativa, donde los usuarios no solo consumen contenido, sino que lo producen, lo transforman y lo comparten, generando nuevas formas de aprendizaje y ciudadanía”.

Dentro de este marco, resulta clave analizar cómo se posicionan los futuros docentes que hoy se forman en los profesorados de nivel superior. Muchos de estos estudiantes pertenecen a generaciones que crecieron en contacto con dispositivos digitales, redes sociales y plataformas interactivas, pero eso no garantiza una alfabetización crítica ni una comprensión profunda del uso pedagógico de la tecnología. Como advierte Litwin (2005), el desafío no es incorporar tecnologías a la educación como si fueran elementos externos, sino repensar las prácticas de enseñanza a la luz de una nueva cultura que ya está transformando los modos de conocer, de enseñar y de vincularse.

Formar docentes en este contexto implica acompañarlos no sólo en la adquisición de competencias digitales instrumentales, sino también en el desarrollo de habilidades para leer críticamente el mundo digital, diseñar experiencias de aprendizaje significativas, apropiarse de lenguajes múltiples y generar espacios pedagógicos innovadores, colaborativos y éticos. En palabras de Piscitelli (2009), “los docentes ya no pueden ser meros transmisores de contenidos, sino arquitectos de experiencias en entornos cambiantes y heterogéneos”.

Este trabajo parte de la convicción de que la formación docente en la cultura digital requiere una mirada situada, humanizada y crítica. No basta con capacitar en herramientas: es necesario interpelar las formas de enseñar y de aprender en un mundo

profundamente atravesado por lo digital, con sus luces, sombras y contradicciones. Porque educar hoy, en palabras de Paulo Freire, sigue siendo un acto de amor y de coraje, pero también un compromiso con el presente y el futuro. En la práctica cotidiana de la formación en danza esto implica adaptaciones permanentes, acciones necesarias desde el rol de formadores para una visión crítica

7.3.1 La formación de docentes de la danza en la cultura digital

La formación docente en el campo de la danza transcurre hoy en un escenario de profunda transformación. En una época marcada por la expansión de tecnologías digitales, la conectividad permanente y la mutación cultural, las prácticas pedagógicas del arte corporal se ven interpeladas tanto desde sus fundamentos como desde sus formas de transmisión. La era digital y la cultura digital no son solo el telón de fondo de esta formación: son dimensiones que la modelan, la desafían y la abren a nuevas posibilidades.

En primer lugar, la era digital redefine las condiciones en las que se produce y transmite el conocimiento. La circulación de contenidos coreográficos en redes, el acceso inmediato a obras y técnicas de todo el mundo, la expansión de plataformas como YouTube o Instagram como espacios de aprendizaje informal, y el uso de herramientas de grabación y edición para la retroalimentación pedagógica son solo algunos ejemplos del impacto que tiene este nuevo entorno en la formación artística.

Sin embargo, el verdadero desafío emerge cuando comprendemos que no basta con reconocer este nuevo tiempo como un contexto: es necesario leerlo como una cultura. En palabras de Area y Pessoa (2012), la cultura digital transforma “no sólo los modos de comunicarse, sino las maneras de aprender, de pensar, de enseñar y de construir subjetividad”. En el campo de la danza, esto implica interrogar los sentidos del cuerpo, la presencia, la relación con el otro, el tiempo de la clase, los modos de evaluación y las formas de circulación del saber.

En este marco, la formación de futuros docentes de danza requiere ser resignificada. Muchos de estos estudiantes transitan el profesorado desde una corporalidad que ya se expresa digitalmente, desde estéticas moldeadas por la hiperconectividad, la visualidad acelerada y la edición constante del movimiento. No se trata de “adaptarlos” a un modelo anterior, sino de acompañarlos en la construcción de una mirada crítica, situada y creativa sobre su formación. Como sostiene Lucía Reinoso (2021), “el cuerpo que enseña danza hoy no es el mismo cuerpo de hace treinta años. Es un cuerpo que habita múltiples pantallas, que se registra, se proyecta y se observa desde otros modos de percepción”.

Este cuerpo docente en formación necesita marcos que lo habiliten a interrogar sus propias prácticas y a integrar nuevas herramientas sin perder el sentido profundo del arte y de la pedagogía. Silvia Duschatzky (2012) advierte que la educación en contextos de mutación cultural no debe ser una adaptación pasiva, sino un espacio de invención: “Educar es habitar un umbral, un pasaje entre lo que ya no es y lo que aún no ha tomado forma definitiva”.

Desde esta perspectiva, el desafío de formar docentes de danza en la cultura digital no

es resolver una tensión entre lo presencial y lo virtual, entre lo corporal y lo mediado, sino habilitar espacios de diálogo entre la tradición sensible y las nuevas formas de creación, aprendizaje y vinculación. Jorge Dubatti (2019), al pensar el teatro en la era digital, afirma que no se trata de negar la presencia, sino de redefinirla en relación con las nuevas materialidades. Del mismo modo, en la danza, la tecnología puede volverse aliada del proceso pedagógico cuando no desplaza el cuerpo, sino que lo potencia, lo complejiza y lo hace dialogar con otros lenguajes.

En definitiva, formar docentes de danza en la cultura digital implica una tarea ética, estética y política: construir espacios donde el cuerpo siga siendo territorio de aprendizaje, pero también de interrogación y de invención; donde la tecnología no borre la sensibilidad, sino que la expanda; y donde el arte, en lugar de resistirse a los cambios del mundo, los abraza críticamente para seguir generando transformación.

En este contexto, resulta fundamental reconocer el valor pedagógico de las tecnologías digitales como aliadas de la enseñanza de la danza, no solo en su dimensión práctica, sino también en la transmisión de contenidos teóricos que históricamente han sido relegados o poco explorados en la formación artística. La creación de repositorios de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) orientados específicamente a la formación docente en danza se presenta como una estrategia potente para democratizar el acceso al conocimiento, fomentar la autonomía del estudiantado y garantizar la continuidad de los saberes en formatos accesibles, actualizados y pertinentes.

Estas herramientas permiten recuperar experiencias, sistematizar conocimientos disciplinares, ofrecer propuestas didácticas innovadoras y fortalecer la dimensión reflexiva de la formación, muchas veces invisibilizada en carreras orientadas al hacer corporal. Como afirman Cobo y Moravec (2011), los REA no solo amplían el acceso, sino que “habilitan nuevas formas de producción colaborativa y de circulación del saber”. En este sentido, el uso crítico, ético y creativo de las tecnologías no empobrece la enseñanza de la danza: por el contrario, puede enriquecerla, profundizarla y proyectarla hacia nuevos horizontes formativos y necesarios en la institución.

7.4. Competencias Digitales para la Educación Superior

En el escenario actual de profunda transformación tecnológica y cultural, el desarrollo de competencias digitales se ha vuelto una condición clave para el ejercicio profesional, la participación ciudadana y la mejora de la calidad educativa. En el nivel superior, donde se forman los futuros docentes y profesionales que guiarán a nuevas generaciones, la incorporación crítica de estas competencias es tanto una necesidad pedagógica como una responsabilidad institucional.

Más allá de la simple habilidad técnica, las competencias digitales implican la capacidad de utilizar tecnologías de manera estratégica, ética y significativa para enseñar, aprender, comunicarse, colaborar, resolver problemas, crear y participar activamente en la cultura digital. Como lo señala la UNESCO, se trata de competencias que integran habilidades cognitivas, prácticas, emocionales y sociales, y que permiten a las personas adaptarse a contextos en constante cambio, caracterizados por la información abundante, la velocidad comunicacional y la

diversidad de medios.

En la educación superior, el desafío no solo es que los estudiantes “sepan usar” las tecnologías, sino que puedan apropiarse críticamente de ellas, integrarlas en sus prácticas, y comprender sus implicancias pedagógicas y culturales. Esto es especialmente relevante en carreras de formación docente, donde los futuros formadores deberán trabajar con estudiantes que son, en muchos casos, nativos de la era digital, pero no necesariamente críticos ni alfabetizados digitalmente en profundidad.

En este sentido, el desarrollo de competencias digitales no debe limitarse a materias aisladas o a capacitaciones puntuales, sino constituirse en un eje transversal del proceso formativo. Implica integrar tecnologías a los proyectos, a los recursos de enseñanza, a la producción de conocimiento, y al vínculo pedagógico en sí. Como plantea Jisc (2015), se trata de formar estudiantes que no solo se adapten al entorno digital, sino que se conviertan en agentes activos capaces de intervenir, transformar y enriquecer su campo profesional desde lo digital.

En carreras como el Profesorado de Danza, este enfoque cobra una dimensión particular: la formación artística no puede quedar al margen del desarrollo de competencias digitales, ya que la danza también se produce, circula, aprende y enseña en entornos mediados por tecnologías. Por eso, pensar en competencias digitales para la educación superior en este campo implica ampliar los horizontes pedagógicos, sin desdibujar la sensibilidad corporal ni los principios de la formación artística.

Integrar estas competencias es también una manera de responder a la cultura digital con propuestas educativas significativas, pertinentes y situadas, capaces de dialogar con las realidades de los estudiantes, de generar mayor equidad en el acceso al conocimiento y de formar profesionales comprometidos con el presente y el futuro.

7.4.1 Marcos de referencia para el desarrollo de competencias digitales docentes

Para orientar el desarrollo de competencias digitales en el ámbito educativo, han surgido en los últimos años diversos marcos de referencia internacionales que ofrecen definiciones, niveles y dimensiones que permiten evaluar, planificar y fortalecer estas habilidades en los distintos niveles del sistema educativo.

Uno de los más reconocidos es el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu), desarrollado por la Comisión Europea. Este marco conceptualiza las competencias digitales docentes en seis áreas clave: compromiso profesional, recursos digitales, enseñanza y aprendizaje, evaluación, empoderamiento del alumnado y desarrollo de la competencia digital del mismo. Más allá de lo técnico, DigCompEdu plantea que el objetivo es potenciar el uso pedagógico crítico y transformador de las tecnologías, entendiendo que no basta con incorporar herramientas si no se repiensen las prácticas.

En la misma línea, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) de España ha desarrollado su propio Marco de Competencia Digital Docente, basado en DigCompEdu pero adaptado a su contexto. Este modelo

es particularmente útil para instituciones formadoras, ya que proporciona indicadores concretos de logro, niveles progresivos (A1 a C2) y orientaciones para el desarrollo profesional continuo del profesorado.

Ambos marcos coinciden en la necesidad de que los educadores puedan crear contenidos digitales, seleccionar recursos abiertos con criterio pedagógico, promover la participación activa de los estudiantes, trabajar colaborativamente y formar ciudadanos digitales críticos y responsables.

En el contexto de este proyecto de intervención, estos marcos se tomarán como referentes conceptuales para el diseño de los recursos del repositorio, ya que ofrecen criterios claros sobre qué implica una competencia digital educativa de calidad. Además, permiten visibilizar la relevancia de estas competencias en carreras artísticas, muchas veces dejadas al margen de las agendas digitales institucionales.

7.4.2 El impacto de la tecnología en la danza. Desafíos y oportunidades para la educación de la danza

La danza, como manifestación artística y práctica pedagógica, ha estado históricamente anclada en la presencia, el cuerpo en acción y la experiencia compartida en un mismo espacio y tiempo. Sin embargo, el avance de las tecnologías digitales y la expansión de la cultura digital han abierto nuevas posibilidades, y también paradojas, para pensar la enseñanza y el aprendizaje de la danza en el siglo XXI.

La pandemia por COVID-19 aceleró procesos que ya estaban en marcha: clases de danza en línea, ensayos colaborativos a distancia, espectáculos transmitidos por streaming, creaciones coreográficas con edición digital, y la consolidación de redes sociales como espacios de circulación estética. Estas transformaciones no son simplemente “adaptaciones” temporales, sino síntomas de un cambio más profundo: la tecnología ha ingresado definitivamente al universo de la danza, y con ella, nuevas lógicas de producción, representación y aprendizaje.

Al mismo tiempo, no se puede desconocer que la tecnología abre oportunidades valiosas para expandir la enseñanza de la danza. Los recursos audiovisuales permiten registrar, analizar y compartir procesos creativos; los entornos virtuales facilitan el acceso a formaciones internacionales; los recursos educativos abiertos posibilitan que contenidos teóricos y metodológicos circulen de forma libre, abierta y colaborativa; y las plataformas digitales habilitan experiencias pedagógicas flexibles, accesibles y creativas.

En este contexto, la formación docente en danza tiene la oportunidad de pensarse desde una pedagogía que no niegue lo tecnológico ni lo asuma de forma acrítica, sino que lo integre como una dimensión más de la experiencia artística y educativa. Se trata de construir un enfoque pedagógico que reconozca las tensiones entre cuerpo y pantalla, entre presencia y mediatización, pero que también habilite nuevas formas de aprender, de enseñar, de crear y de comunicar danza.

El impacto de la tecnología en la danza no debe ser leído sólo como una amenaza a la

tradición, sino como un territorio fértil para la invención pedagógica.

En este escenario, resulta estratégico que los futuros docentes cuenten con herramientas construidas desde la lógica de la web 2.0: plataformas amigables, colaborativas, interactivas, con acceso libre y propuestas adaptadas a los lenguajes y ritmos de los estudiantes actuales. La creación de un repositorio de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) en el marco de la formación docente en danza no solo responde a una necesidad institucional, sino también a una demanda pedagógica contemporánea. Busca ofrecer materiales que permitan aprender teoría de la danza de forma significativa, visual, contextualizada y crítica, en sintonía con las infancias y juventudes que estos futuros docentes deberán acompañar.

7.5 Aprendizaje Ubicuo

El aprendizaje ubicuo se concibe como un modelo que trasciende las fronteras del aula y los horarios fijos, integrándose de manera fluida en la vida cotidiana. Este enfoque sostiene que es posible acceder al conocimiento, interactuar con otros y aprovechar oportunidades de aprendizaje en cualquier lugar y momento. La omnipresencia de dispositivos móviles y la conectividad inalámbrica han transformado el acto de aprender en un proceso constante, estrechamente vinculado con las actividades diarias desde el trabajo hasta el entretenimiento, configurando un escenario en el que el mundo mismo se convierte en un espacio permanente de enseñanza y aprendizaje. La omnipresencia de los dispositivos móviles y la conectividad inalámbrica han favorecido que el aprendizaje pueda desarrollarse en cualquier momento y lugar, integrándose a las rutinas diarias. Sin embargo, el simple acceso a la información no garantiza por sí mismo un aprendizaje significativo, ya que este requiere de procesos de reflexión, análisis y apropiación crítica del conocimiento.

El concepto de aprendizaje ubicuo, desarrollado por Nicholas Burbules (2012), representa un cambio paradigmático en la comprensión del aprendizaje y del rol docente, profundamente vinculado a las transformaciones tecnológicas y culturales contemporáneas. A diferencia de las formas tradicionales de enseñanza, o incluso de la educación en línea, el aprendizaje ubicuo plantea un modelo distribuido, continuo y transversal, en el que el conocimiento se construye en múltiples espacios, momentos y contextos.

Aprendizaje continuo e integrado:

Según Burbules, el aprendizaje ya no se encuentra limitado a contextos institucionales ni a horarios predeterminados. El conocimiento fluye entre lo formal y lo informal, integrando experiencias cotidianas y espacios sociales como oportunidades válidas para aprender. La vida misma se convierte en un entramado curricular donde cada situación puede detonar procesos de indagación, comprensión y acción.

Aprendizaje situado y contextual:

El aprendizaje ubicuo se activa cuando el conocimiento cobra sentido en una situación concreta. En lugar de acumular información “por si acaso”, el estudiante busca saberes en función de una necesidad inmediata, lo que genera motivación auténtica y un vínculo significativo con lo aprendido. Como plantea Burbules (2012), se trata de un

aprendizaje oportuno, contextualizado y conectado con el entorno real del sujeto.

A continuación, se presentan las características del aprendizaje ubicuo y sus implicancias, sistematizadas a partir de Burbules (2012):

1.Desarrollo del pensamiento crítico

En un ecosistema saturado de información, el aprendizaje ubicuo exige habilidades cognitivas complejas como interpretación, análisis, toma de decisiones y construcción de criterios. No se trata solo de acceder a datos, sino de aprender a discernir, seleccionar, integrar y reflexionar, cultivando el pensamiento crítico y la creatividad.

2.Colaboración y construcción en red

Las redes de colaboración adquieren un rol central. El conocimiento ya no se transmite de forma unidireccional, sino que se construye colectivamente en comunidades de práctica, entornos virtuales y plataformas colaborativas, donde educadores y estudiantes comparten, producen y transforman el saber de manera horizontal.

3.Un nuevo rol para el docente

Lejos de volverse innecesario, el rol docente se redefine. El educador deja de ser solo transmisor para convertirse en facilitador, guía, diseñador de experiencias y mediador de múltiples fuentes. Acompaña al estudiante, potencia sus intereses y lo ayuda a navegar críticamente en un ecosistema informacional amplio y desigual.

4.Integración de lo formal, lo informal y lo experiencial

El aprendizaje ubicuo articula saberes escolares con experiencias prácticas y aprendizajes no convencionales, repensando las estructuras educativas para que el conocimiento circule en ambas direcciones: desde el aula hacia el mundo y viceversa.

5.Nuevas alianzas educativas

La educación en red implica la participación de múltiples actores: familias, comunidades, instituciones, expertos externos y espacios laborales. La escuela se configura como un nodo dentro de un sistema más amplio de producción de conocimiento y formación ciudadana.

6.Desarrollo profesional docente

Los propios educadores se constituyen también como aprendices ubicuos, integrados en comunidades distribuidas, accediendo a saberes globales y construyendo su formación de manera continua y en diálogo con otros y con el contexto.

El concepto de aprendizaje ubicuo, desarrollado por Burbules (2012), se vincula con la expansión de las tecnologías digitales y el acceso permanente a la información, lo que redefine tanto los procesos de aprendizaje como el rol docente. No obstante, otros autores amplían esta mirada: Area y Adell (2009) destacan que la centralidad no debe ponerse únicamente en la disponibilidad tecnológica, sino en la capacidad pedagógica para generar contextos de aprendizaje significativos. En una línea similar, Cabero (2016) advierte que la ubicuidad puede reforzar desigualdades si no se acompaña con estrategias de inclusión y alfabetización digital crítica. Por su parte, Cobo y Moravec

(2011) subrayan la necesidad de integrar lo formal y lo informal, entendiendo que el verdadero valor del aprendizaje ubicuo no radica en el acceso constante, sino en la posibilidad de transformar la información en conocimiento útil y aplicable.

En síntesis, el aprendizaje ubicuo, siguiendo la visión de Burbules (2012), constituye un paradigma educativo consolidado en la última década, que concibe el aprendizaje como un proceso continuo, integrado y presente en todo lugar y momento. Caracterizado por su naturaleza situada y contextual, responde a las necesidades inmediatas del estudiante, promoviendo una motivación intrínseca y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y reflexivo. Este modelo fomenta la colaboración y la construcción de conocimiento en red, redefiniendo el rol del educador como facilitador, mentor y coordinador de diversas fuentes de aprendizaje. Además, busca la integración de experiencias formales, informales y experienciales, estableciendo nuevas alianzas con múltiples actores y ofreciendo oportunidades de desarrollo profesional continuo para los propios docentes. El aprendizaje ubicuo no es una moda pasajera, sino la manifestación de cómo la tecnología ha reconfigurado la interacción humana con el conocimiento, abriendo un sinfín de oportunidades y desafíos para repensar la enseñanza y el aprendizaje en el siglo XXI.

Este concepto se manifiesta notablemente en la educación superior, evidenciándose en las experiencias de los estudiantes. Ellos comparten abiertamente en el aula cómo incorporan contenidos académicos o relacionados con la docencia en su vida diaria: escuchando un pódcast de Anijovich en el colectivo, viendo un informe de Infobae sobre las nuevas formas de enseñar y aprender, o un TikTok que explica un concepto básico de enseñanza asistida por inteligencia artificial (eia), por ejemplo.

7.5.1 El microaprendizaje

El microaprendizaje es una estrategia educativa que organiza los contenidos en unidades breves, específicas y focalizadas, diseñadas para ser desarrolladas en tiempos cortos, generalmente a través de formatos digitales. Estas unidades, también conocidas como *cápsulas de aprendizaje*, permiten abordar objetivos concretos de manera rápida, accesible y autónoma (Hug, 2005).

A diferencia de los enfoques tradicionales de enseñanza, el microaprendizaje se adapta a los tiempos, estilos y necesidades de los estudiantes del siglo XXI, ofreciendo experiencias significativas en contextos flexibles, ubicuos y personalizados. Esta modalidad favorece el aprendizaje en movimiento, la retención a corto plazo, y la integración gradual de conocimientos en situaciones reales de aplicación (Buchem & Hamelmann, 2010). En entornos de educación superior, como la formación docente, el microaprendizaje potencia la autonomía, el pensamiento crítico y el acceso equitativo al conocimiento.

7.5.2 Microaprendizaje en el contexto de la formación docente

En el marco del aprendizaje ubicuo y la cultura digital, el microaprendizaje surge como una estrategia pedagógica potente para responder a las demandas de una educación más flexible, personalizada y adaptada a los ritmos de la vida contemporánea. Lejos de simplificar los contenidos, esta modalidad propone



estructurar el conocimiento en unidades breves, accesibles y focalizadas, que permiten a los estudiantes aprender en contextos diversos, en tiempos fragmentados y desde múltiples dispositivos.

El microaprendizaje se basa en la idea de que la formación no necesita siempre grandes bloques de tiempo, sino oportunidades significativas y recurrentes para activar, profundizar o reconstruir saberes. En este sentido, se convierte en una herramienta ideal para los futuros docentes, quienes muchas veces conciben su formación atravesando múltiples dimensiones: académica, laboral, creativa y personal.

En el contexto del Profesorado de Danza del ISAC, esta perspectiva permite enriquecer la propuesta formativa al ofrecer recursos digitales organizados en cápsulas breves, con objetivos claros y vinculados a la práctica docente y artística. A través del repositorio de Recursos Educativos Digitales Abiertos propuestos en este trabajo, el microaprendizaje se materializa en contenidos digitales que abordan temas teóricos fundamentales (historia de la danza, análisis coreográfico, pedagogía del movimiento, alfabetización digital), en formatos visuales, interactivos y autónomos.

Esta modalidad, además, favorece la autonomía del estudiante, al permitirle gestionar sus propios tiempos de estudio, retomar los contenidos cuando lo necesite, y vincularlos con situaciones reales de enseñanza. Asimismo, el microaprendizaje resulta especialmente pertinente en el marco de la formación docente para enseñar a nativos digitales, quienes requieren materiales breves, dinámicos, visuales y con interactividad significativa.

El microaprendizaje también dialoga con el enfoque del aprendizaje permanente, ya que las cápsulas pueden ser reutilizadas, actualizadas o reordenadas para distintos niveles o momentos formativos. Además, al ser diseñadas como REDA, las experiencias de microaprendizaje pueden ser compartidas, adaptadas y resignificadas por otros docentes, ampliando su impacto en la comunidad educativa.

Este enfoque no solo responde a una lógica contemporánea de consumo y acceso a la información, sino que puede convertirse en una estrategia profundamente pedagógica cuando se diseña con intencionalidad, calidad y perspectiva crítica. En el marco de este proyecto, se configura como un recurso clave para potenciar la formación docente en danza desde un enfoque digital y situado.

7.5.3 OMA (Objetos de Micro Aprendizaje)

En el marco del aprendizaje ubicuo y de las nuevas formas de enseñar y aprender en la cultura digital, los Objetos de Microaprendizaje (OMA), también conocidos como cápsulas, píldoras o grageas educativas, representan una de las estrategias más potentes para acercar contenidos pedagógicos, teóricos y técnicos de manera accesible, breve y significativa. Según Ozollo et al. (2023), el microaprendizaje es una propuesta que se concreta a través de “contenidos breves, de poca duración, con un abordaje multimedia”, diseñados para dar respuesta a necesidades formativas específicas (p. 2).

En el contexto del Profesorado de Danza del ISAC, los OMA serán el formato principal a través del cual se organizará y navegará el repositorio de Recursos Educativos Abiertos (REA) propuesto en este proyecto. Cada cápsula del repositorio

ofrece a los estudiantes del Profesorado de Danza una experiencia formativa centrada en un tema clave vinculado a la cultura digital, la alfabetización tecnológica y la formación docente en artes del movimiento. A través de un recorrido guiado y cuidadosamente estructurado, se abordan ejes como la distinción entre cultura y era digital, los desafíos de enseñar danza en la era tecnológica, el desarrollo de competencias digitales y la alfabetización crítica para el contexto educativo superior.

Estas cápsulas, disponibles y navegables de forma autónoma, han sido diseñadas bajo la lógica del microaprendizaje. Cada una presenta objetivos de aprendizaje claros, contenidos conceptuales seleccionados, actividades de reflexión situada y materiales multimediales accesibles, como videos, textos interactivos e infografías. Además, se incorporan elementos que promueven la autonomía del estudiante, la conexión entre teoría y práctica, y la aplicación situada de los saberes en el campo de la danza y la docencia.

En este sentido, cada cápsula no constituye un recurso aislado, sino que funciona como un nodo articulador dentro de una red de aprendizaje abierta y continua, desde la cual los futuros docentes pueden no solo acceder al conocimiento, sino también resignificarlo, construir nuevos recursos y proyectar su uso pedagógico en escenarios reales. El diseño promueve así un enfoque activo, contextualizado y colaborativo, alineado con los principios del aprendizaje ubicuo, la cultura digital y la educación en clave de acceso abierto.

Los OMA, al ser diseñados como recursos abiertos, podrán ser descargados, reusados y resignificados por otros docentes y estudiantes, promoviendo una lógica de colaboración y mejora continua. Así, se consolida una estrategia que no solo potencia el aprendizaje individual, sino que también fortalece el trabajo colectivo y la construcción de una comunidad de práctica en torno a la enseñanza de la danza en clave digital.

El camino hacia la creación del repositorio final que propone este Trabajo Final Integrador (TFI) se definirá a través de instancias de microaprendizaje. Se busca generar una experiencia disruptiva en comparación con las prácticas de aprendizaje a las que los estudiantes están habituados.

7.6 Los Recursos Educativos Digitales Abiertos

La UNESCO (2024) se dedica a promover el uso de los Recursos Educativos Abiertos (REA). Esta iniciativa busca fomentar la colaboración entre países y organizaciones, con el objetivo de desarrollar capacidades, elaborar políticas públicas, garantizar la calidad y la inclusión de los REDA, y promover modelos de sostenibilidad para su producción y distribución. Se enfoca en la elaboración de políticas públicas que faciliten el acceso equitativo y la sostenibilidad de estos recursos.

La educación ha experimentado una transformación radical, ya que los avances tecnológicos han puesto a nuestra disposición una enorme cantidad de recursos y herramientas que redefinieron las formas de enseñar y aprender. Esos recursos, los REDA han emergido como una tendencia revolucionaria en el panorama educativo.

Los recursos educativos digitales abiertos son materiales estratégicos para la

enseñanza en cualquier formato o soporte que se encuentre bajo una licencia abierta. Esta característica permite que los mismos sean accesibles, reutilizables, adaptables y redistribuibles de manera gratuita sin restricciones.

La importancia de los REDA radica en varios aspectos como:

- Democratización del conocimiento: Los REDA hacen que la educación de calidad sea más accesible a un público más amplio, superando barreras geográficas, económicas y sociales.
- Innovación pedagógica: Los REDA fomentan la creatividad y la innovación en el diseño de experiencias de aprendizaje, permitiendo a los docentes personalizar y adaptar los materiales a las necesidades de sus estudiantes.
- Colaboración y comunidad: Los REDA promueven la colaboración entre educadores, investigadores y estudiantes de todo el mundo, creando comunidades de aprendizaje en línea.
- Sostenibilidad: Al ser reutilizables y adaptables, los REDA contribuyen a reducir costos y a promover un uso más eficiente de los recursos educativos.

Enfocando en estas características, el diseño de REDA podría implicar un aporte significativo, en cuanto a la mejora de la calidad educativa, la inclusión y la innovación educativa.

Los Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) son contenidos educativos digitales publicados bajo licencias abiertas que permiten su uso, adaptación y distribución libre. Estos recursos, que pueden incluir textos, imágenes, videos, simulaciones y otros formatos digitales, fomentan la creación de entornos de aprendizaje flexibles y personalizados, al tiempo que promueven la colaboración y la innovación en el ámbito educativo.

Las licencias abiertas son acuerdos legales que otorgan permisos específicos sobre el uso de una obra creativa. En el caso de los REA, estas licencias permiten a los usuarios:

Acceder: Consultar y descargar los materiales de forma gratuita. Reutilizar: Incorporar los materiales en otros proyectos educativos. Adaptar: Modificar los materiales para ajustarlos a necesidades específicas. Redistribuir: Compartir los materiales con otros, incluso con modificaciones.

Uno de los sistemas de licencias abiertas más conocidos es el de Creative Commons que, como vemos, no es una alternativa a los derechos de autor, sino que se apoya en esta legislación para fomentar el conocimiento abierto. El autor decide, por medio de la licencia concreta que utilice, qué derechos cede y bajo qué condiciones. En el sistema de licencias CC se definen 4 condiciones:

Figura 4: Condiciones de las Licencias CC

	Reconocimiento (Attribution – BY)	Debe reconocerse la autoría de la obra de manera adecuada.
	No Comercial (NonCommercial – NC)	No se permite la utilización de la obra para fines comerciales.
	Sin obras derivadas (NoDerivative Works – ND)	No se permite la distribución de obras derivadas basadas en ella.
	Compartir Igual (ShareAlike – SA)	Si se crea una obra derivada, debe distribuirse bajo la misma licencia que la obra original.

Nota. Captura de pantalla, CEDEC.

De la combinación de estas cuatro condiciones se generan las seis licencias que vemos en la siguiente infografía.

Figura 5: Licencias Creative Commons.

LICENCIAS CREATIVE COMMONS		
LICENCIA	PERMITE	SIEMPRE QUE
	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.
	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	- Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. - Si se crea una obra derivada, esta se comparte bajo la misma licencia (BY-SA).
	Compartir (copiar y redistribuir) el material, incluso para fines comerciales.	- Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. - No se distribuyan modificaciones de la obra original.
	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	- Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. - No se utilice con propósitos comerciales.
	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	- Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. - No se utilice con propósitos comerciales. - Si se crea una obra derivada, esta se comparte bajo la misma licencia (BY-NC-SA).
	Compartir (copiar y redistribuir) el material.	- Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. - No se utilice con propósitos comerciales. - No se distribuyan modificaciones de la obra original.

Nota. Captura de pantalla de L. CC. Cedec

Las licencias abiertas Creative Commons ofrecen asimismo un valor adicional. Además de tratarse de un sistema muy sencillo, gratuito, con base jurídica y reconocido internacionalmente, es uno de los más conocidos y utilizados para licenciar recursos digitales. Esto permite que los usuarios puedan reconocer de forma fácil e instantánea las condiciones de uso de un material sin tener que realizar consultas particulares. En el ámbito de los Recursos Educativos Abiertos (REA) esto es especialmente interesante puesto que a la hora de reutilizar un material que contenga elementos con diferentes licencias, nos facilitará conocer qué podemos hacer con esos materiales o qué otros podemos incorporar sin necesidad de tener que buscar información adicional sobre los derechos de uso de cada uno de ellos. (CEDEC, 2021)

7.6.1 Beneficios específicos que aporta el uso de recursos educativos digitales abiertos en la alfabetización digital

Los recursos educativos digitales abiertos en la alfabetización digital representan beneficios clave para la educación en todos los niveles. Su incorporación en los procesos formativos aporta mejoras sustanciales en la calidad del aprendizaje, tanto



en la educación superior como en otros niveles, ya que no solo median el acceso al conocimiento, sino que transforman profundamente las dinámicas pedagógicas. De esta manera, promueven una experiencia educativa más significativa, inclusiva y contextualizada.

7. 6.1.1 Mejora de la concentración y la comprensión

Las actividades interactivas, audiovisuales y multimedia potencian la capacidad de concentración y favorecen la comprensión de los contenidos. Al integrar imágenes, sonidos, videos y simulaciones, se activan distintos canales sensoriales que contribuyen a una mayor retención de la información y a una comprensión más profunda de los conceptos (Mayer, 2009). En este sentido, el aprendizaje se vuelve más atractivo y dinámico, manteniendo el interés del estudiante y facilitando la asimilación de ideas complejas.

7. 6.1.2 Fomento de la autonomía y la flexibilidad

Los entornos digitales permiten que cada estudiante avance a su propio ritmo, adaptando tiempos, estilos y trayectos de aprendizaje a sus necesidades. Esta flexibilidad promueve la autorregulación y favorece el desarrollo de aprendizajes personalizados y significativos (Area, 2018). Asimismo, se optimizan los recursos disponibles, generando un aprendizaje más eficiente y centrado en el sujeto.

7. 6.1.3 Estimulación del pensamiento crítico y la colaboración

El acceso a múltiples fuentes de información y la posibilidad de interactuar en espacios virtuales estimulan la reflexión crítica, el debate argumentado y el contraste de perspectivas. Según Jenkins et al. (2009), las tecnologías digitales fomentan nuevas formas de participación colectiva, donde la construcción del conocimiento se vuelve colaborativa y abierta. Estas habilidades son esenciales en una sociedad hiperconectada, que exige ciudadanos críticos y comprometidos.

7. 6.1.4 Agilización de la comunicación

Las plataformas digitales y las herramientas de mensajería o videoconferencia permiten una comunicación directa, rápida y asincrónica entre docentes y estudiantes, superando las barreras de tiempo y espacio. Esto fortalece el acompañamiento pedagógico y facilita una retroalimentación oportuna y efectiva (Salinas, 2012).

7. 6.1.5 Ampliación del acceso a la información y el conocimiento

Los recursos educativos abiertos (REA), disponibles en múltiples plataformas, democratizan el acceso a materiales de calidad, adaptables y reutilizables. Esto no solo amplía la cobertura educativa, sino que también promueve prácticas más equitativas e inclusivas (UNESCO, 2019).

7. 6.1.6 Promoción de la inclusión y la equidad

La educación digital, cuando se orienta con criterios de accesibilidad y justicia social,

permite la integración de personas con diferentes capacidades, contextos socioculturales o geográficos. La tecnología, en este marco, puede ser una aliada poderosa para reducir brechas y garantizar una educación más justa (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020).

7. 6.1.7 Incremento de la motivación y renovación metodológica

La integración de tecnologías en la enseñanza promueve la innovación didáctica y favorece la motivación intrínseca de los estudiantes. La posibilidad de experimentar, simular, jugar o crear en entornos digitales genera una mayor implicación en los procesos de aprendizaje (Prensky, 2011).

7. 6.1.8 Desarrollo de competencias digitales esenciales

La utilización constante de recursos digitales permite que los estudiantes adquieran habilidades tecnológicas críticas para su desempeño académico, profesional y ciudadano. Estas competencias son fundamentales en la sociedad del conocimiento, donde el dominio de las TIC se convierte en un requisito transversal para la inserción laboral y la participación activa (INTEF, 2017).

Estos REDA no solo median la adquisición de habilidades tecnológicas, sino que transforman la experiencia educativa en múltiples dimensiones; hacen que el aprendizaje sea más interactivo, flexible, inclusivo, colaborativo y orientado al desarrollo integral del estudiante. En el contexto actual, atravesado por la cultura digital, su integración consciente y pedagógica representa una oportunidad clave para mejorar la calidad de la educación.

7.6.2 Integración de los recursos educativos digitales abiertos en el currículo del Profesorado de Danza

La integración de recursos educativos digitales (REDAs) en el currículo del Profesorado de Danza requiere una planificación pedagógica intencional y coherente con los objetivos formativos y las competencias profesionales que se espera desarrollar en los futuros docentes de arte. Esta incorporación debe superar el enfoque instrumental para convertirse en una herramienta estratégica que enriquezca tanto los saberes teóricos como la práctica corporal y pedagógica.

Integración transversal en las asignaturas teóricas y prácticas:

Los REDAs pueden insertarse en todas las unidades curriculares —desde las

- Los REDAs pueden insertarse en todas las unidades curriculares:
- Asignaturas teóricas: Historia de la Danza, Estética, entre otras.
- Espacios prácticos y de residencia docente.
- Formatos y recursos: cápsulas de microaprendizaje, plataformas interactivas, bibliotecas digitales, tutoriales audiovisuales y recursos multimedia.
- Estos materiales amplían el acceso a fuentes, promueven la diversificación



de formatos y favorecen procesos de aprendizaje más autónomos y significativos (Cabero-Almenara & Marín-Díaz, 2015).

Fomento de la alfabetización digital y competencias tecnológicas

Es imprescindible que la formación en danza contemple el desarrollo de habilidades digitales, tanto para el uso de tecnologías en contextos pedagógicos como para la producción artística contemporánea. En línea con el Marco de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017), se propone capacitar a los estudiantes para gestionar contenidos digitales, diseñar actividades interactivas y utilizar entornos virtuales de aprendizaje de forma crítica, ética y creativa.

Implementación de metodologías activas y colaborativas

El potencial de los recursos digitales se potencia cuando se articula con metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida o el trabajo colaborativo. Estas estrategias fomentan la participación activa del estudiante, la autorregulación y la reflexión sobre la práctica docente (Salinas, 2012).

En el campo de la danza, esto puede traducirse en proyectos interdisciplinarios, performances digitales o creaciones colectivas en línea.

Vinculación con el contexto cultural y social

Los REDA también permiten tender puentes entre el ámbito formativo y el entorno artístico, social y cultural, tanto local como global. A través de ellos se pueden desarrollar proyectos que integren lenguajes escénicos contemporáneos con narrativas digitales, recuperando prácticas culturales diversas y promoviendo la participación en redes colaborativas (Area, 2018).

Esta dimensión es clave para una formación situada, crítica y comprometida.

Evaluación continua y seguimiento personalizado

El uso de plataformas digitales facilita la implementación de evaluaciones formativas, el registro del progreso individual, la retroalimentación constante y la adaptación de las estrategias de enseñanza a las trayectorias de cada estudiante. Esto permite una evaluación más justa y procesual, coherente con los enfoques actuales de enseñanza por competencias (Barberá & Badia, 2004).

En definitiva, integrar los recursos digitales en el currículo del Profesorado de Danza implica mucho más que incorporar tecnología: requiere transformar las prácticas formativas para desarrollar docentes-artistas capaces de habitar críticamente la cultura digital, con herramientas pedagógicas y creativas acordes a los desafíos del siglo XXI.

7.6.3 Ejemplos de recursos educativos digitales exitosos en carreras de educación superior

Diversas experiencias en carreras universitarias muestran cómo la incorporación estratégica de recursos educativos digitales abiertos (REDA) puede mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, favorecer la participación estudiantil y



fortalecer competencias clave en contextos diversos. A continuación, se presentan algunos ejemplos exitosos ampliamente utilizados en la educación superior.

Plataformas de gestión del aprendizaje (LMS):

Sistemas como INFOD, Moodle, Chamilo y Canvas se han consolidado como herramientas fundamentales en la organización de la enseñanza virtual e híbrida. Estas plataformas permiten gestionar contenidos, foros, tareas y evaluaciones desde un entorno centralizado, brindando seguimiento continuo al proceso formativo y facilitando una comunicación más fluida entre docentes y estudiantes (Bates, 2019). Su personalización según necesidades pedagógicas favorece la adaptabilidad y la autonomía del aprendizaje.

Bibliotecas digitales y repositorios de recursos educativos digitales abiertos (REDA):

El acceso a plataformas como MIT OpenCourseWare, OpenStax, Khan Academy y MERLOT ha democratizado la disponibilidad de materiales educativos de alta calidad, permitiendo su reutilización, adaptación y contextualización. Los REDA promueven la equidad y el aprendizaje autónomo, al tiempo que fortalecen el desarrollo profesional docente (UNESCO, 2019).

En carreras de ciencias, ingeniería, humanidades y educación, estos repositorios se utilizan como fuentes complementarias y actualizadas.

Herramientas de gamificación y evaluación formativa:

Aplicaciones como Kahoot!, Socrative y Quizizz han sido integradas con éxito en cursos universitarios para realizar evaluaciones interactivas, repasar conceptos de forma lúdica y ofrecer retroalimentación inmediata. Estas herramientas aumentan la motivación y participación, especialmente en clases teóricas o con gran cantidad de estudiantes, al incorporar elementos del juego en el proceso formativo (Domínguez et al., 2013).

Aplicaciones para la colaboración y la gestión pedagógica:

Entornos como Google Workspace for Education (Docs, Drive, Jamboard, etc.) y Google Classroom han permitido desarrollar experiencias de enseñanza más colaborativas, tanto en modalidad presencial como remota. Estas herramientas permiten trabajar en tiempo real sobre documentos compartidos, gestionar tareas y mantener una comunicación constante, facilitando metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos o el aula invertida (Salinas, 2012).

Plataformas para producción audiovisual y expresión crítica:

Flipgrid (ahora parte de Microsoft) es un ejemplo destacado en carreras vinculadas a la comunicación, lenguas, docencia o trabajo social, donde los estudiantes pueden grabar videos cortos para expresar ideas, debatir temas y compartir producciones creativas. Esta herramienta promueve el desarrollo de habilidades comunicativas y el aprendizaje social, con un fuerte componente de interacción y feedback entre pares (Manca & Ranieri, 2016).

Cursos abiertos masivos en línea (MOOC):

Plataformas como Coursera, edX y FutureLearn ofrecen MOOCs desarrollados por universidades de prestigio, que permiten a los estudiantes universitarios complementar su formación, profundizar en temáticas específicas o adquirir nuevas competencias profesionales. Según Yuan y Powell (2013), estos cursos fomentan el aprendizaje a lo largo de la vida y amplían las posibilidades de acceso a una educación de calidad, incluso en contextos de limitados recursos.

Todos estos recursos se destacan por su capacidad de adaptarse a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, promover la autonomía, facilitar la colaboración y dinamizar las estrategias de enseñanza. Su implementación exitosa en carreras universitarias de distintas áreas demuestra su potencial para transformar las prácticas educativas, en sintonía con las demandas del ecosistema digital contemporáneo.

7.6.4 Herramientas tecnológicas clave para el diseño y producción de recursos educativos digitales abiertos

La creación de recursos educativos digitales (REDAs) efectivos y significativos depende en gran medida del uso pedagógico de herramientas tecnológicas que combinen accesibilidad, funcionalidad y posibilidades creativas. Estas herramientas permiten diseñar experiencias de aprendizaje interactivas, personalizadas y adaptadas a diversos estilos cognitivos, promoviendo una enseñanza más dinámica y centrada en el estudiante.

Genially: Esta plataforma se ha posicionado como una de las más utilizadas para la creación de contenidos educativos interactivos, como presentaciones, infografías animadas, líneas de tiempo, mapas conceptuales o videojuegos didácticos. Su interfaz amigable y la posibilidad de insertar elementos multimedia la convierten en una herramienta ideal para fomentar la participación activa del estudiante y estimular su atención (Rodríguez et al., 2020).

Canva: Ampliamente usada en contextos educativos y profesionales, Canva facilita el diseño de materiales visuales de alta calidad, como presentaciones, infografías, pósters y videos educativos. Su modelo colaborativo permite el trabajo conjunto entre docentes y estudiantes, promoviendo tanto la creatividad como la comunicación visual efectiva (Domínguez Figaredo et al., 2022).

Prezi: A diferencia de las presentaciones lineales tradicionales, Prezi permite estructurar el contenido de forma no secuencial y visualmente impactante, lo que favorece la construcción de narrativas dinámicas y retentivas. Su uso ha demostrado beneficios en la comprensión de estructuras complejas y en la motivación de los estudiantes (Mayer, 2009).

iSpring Suite: Esta suite profesional ofrece herramientas para convertir presentaciones en cursos e-learning completos, con inclusión de cuestionarios, grabaciones en video, narraciones y simulaciones interactivas. Es especialmente útil en contextos de formación docente o técnica, al facilitar el desarrollo de materiales sin necesidad de conocimientos avanzados de programación (Area, 2018).



Plataformas LMS: Moodle y Google Classroom: Estas plataformas no solo permiten alojar y distribuir recursos digitales, sino también organizar cursos, gestionar evaluaciones, foros y actividades asincrónicas, promoviendo la continuidad pedagógica y la retroalimentación constante. Su efectividad radica en su estructura modular, su flexibilidad para integrar contenidos diversos y su uso extendido en instituciones educativas (Bates, 2019).

Kahoot!: Una de las herramientas de gamificación más reconocidas, Kahoot! convierte las evaluaciones o repastos de contenidos en experiencias lúdicas, mediante quizzes competitivos en tiempo real. Diversos estudios coinciden en que su uso mejora la motivación, refuerza el aprendizaje y propicia un ambiente activo y colaborativo en el aula (Wang, 2015).

Educaplay: Permite crear actividades didácticas como sopas de letras, crucigramas, mapas interactivos, juegos de emparejamiento y tests autocorregibles, que pueden integrarse en plataformas educativas o compartirse de forma abierta. Esta herramienta favorece la personalización del aprendizaje y la consolidación de contenidos de forma dinámica (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020).

INFoD (plataforma utilizada en ISAC): Plataforma institucional para la formación docente en Argentina

En el marco de las políticas públicas de formación docente continua, la plataforma del Instituto Nacional de Formación Docente (INFoD), dependiente del Ministerio de Educación de la Nación Argentina, constituye una herramienta estratégica para el desarrollo profesional de los educadores de todos los niveles y modalidades. Su uso extendido en institutos superiores de formación docente, como el ISAC, responde a su capacidad para articular contenidos, propuestas pedagógicas y entornos virtuales de calidad, en coherencia con los lineamientos nacionales.

Una plataforma con identidad pedagógica y política. INFoD no es solo un entorno virtual de enseñanza, sino una plataforma que representa una política educativa con enfoque federal, inclusivo y formador de ciudadanía. Su diseño responde a los marcos normativos de la formación docente inicial y continua, ofreciendo trayectos formativos, cursos autogestionados, tutorías virtuales y recursos educativos alineados con las prioridades del sistema educativo argentino (INFoD, 2020).

Funciones clave en el contexto formativo. Entre las funcionalidades más valoradas por docentes y estudiantes se destacan:

- Organización clara de aulas virtuales, con estructura modular que permite alojar materiales diversos (textos, videos, enlaces, actividades).
- Sistemas de foros y mensajería interna, que facilitan la comunicación entre formadores y cursantes, promoviendo el acompañamiento pedagógico y la reflexión compartida.
- Herramientas de evaluación y retroalimentación, como cuestionarios y tareas entregables con seguimiento personalizado.
- Repositorios de materiales públicos y recursos abiertos, accesibles para su

reutilización en contextos educativos diversos.

Uso en los Institutos Superiores de Formación Docente:

En instituciones como el ISAC, la plataforma INFoD ha sido adoptada como espacio oficial para el desarrollo de materias de formación específica, prácticas docentes y seminarios, así como para la capacitación continua de los equipos institucionales. Su accesibilidad, coherencia con los planes de estudio y adaptación a la realidad del sistema educativo nacional la posicionan como una herramienta fundamental en el ecosistema formativo.

En cuanto a sus ventajas pedagógicas y desafíos, desde una perspectiva pedagógica, INFoD permite implementar modelos de enseñanza híbrida o completamente virtuales, respetando el enfoque crítico y situado de la formación docente. Su potencial radica en articular recursos tecnológicos con propuestas formativas contextualizadas, diseñadas por equipos territoriales y especialistas de cada área.

No obstante, su mayor desafío continúa siendo la estabilidad técnica y la navegabilidad intuitiva, aspectos señalados por estudiantes y docentes en diversos relevamientos (Terigi, 2021). Aun así, su valor como política pública de inclusión digital y formación docente situada es ampliamente reconocido.

INFoD representa una plataforma clave en el entramado de herramientas tecnopedagógicas disponibles en Argentina. Su uso en el Profesorado de Danza y en otros profesados no solo fortalece la integración de recursos digitales en la formación inicial, sino que también permite proyectar una docencia más crítica, reflexiva y conectada con los desafíos de la educación contemporánea.

En conjunto, todas estas herramientas no solo posibilitan la producción de recursos educativos más atractivos e interactivos, sino que también potencian el enfoque pedagógico centrado en el estudiante, estimulan la creatividad docente y amplían los horizontes del aprendizaje en la cultura digital. Su integración crítica en la planificación educativa permite diseñar experiencias formativas más inclusivas, motivadoras y contextualizadas.

7.7 Cápsulas autogestivas

Aproximación conceptual: “Cápsula” y “Autogestiva” en el contexto educativo.

En el marco de los nuevos escenarios educativos mediados por tecnologías digitales, surgen formatos pedagógicos que reconfiguran las formas tradicionales de enseñar y aprender. Entre ellos, las cápsulas autogestivas de aprendizaje se presentan como una alternativa didáctica innovadora que combina dos conceptos clave: cápsula y autogestiva, los cuales merecen una breve contextualización.

Por un lado, el término “cápsula” en educación remite a un recurso breve, concentrado, de fácil acceso y enfoque temático puntual, diseñado para transmitir una idea, concepto o contenido específico de manera clara, atractiva y eficiente. Su origen se asocia al formato audiovisual, pero en la práctica pedagógica actual se ha extendido a múltiples soportes y lenguajes: videos breves, presentaciones interactivas, textos enriquecidos o secuencias cortas en entornos virtuales. Según Salinas (2012), estos

recursos breves pueden constituir “un dispositivo flexible, centrado en un propósito formativo, que se inserta en trayectos más amplios con lógica modular y escalable”.

Por otro lado, lo “autogestivo” hace referencia a la capacidad del estudiante de tomar el control de su propio proceso de aprendizaje. En términos pedagógicos, implica promover la autonomía, la autorregulación y la responsabilidad en la construcción del conocimiento. La autogestión en educación se enmarca en enfoques centrados en el estudiante, donde se valoran los ritmos individuales, los intereses personales y la posibilidad de tomar decisiones sobre qué, cómo y cuándo aprender (Litwin, 2005; Díaz Barriga, 2013).

En contextos virtuales o híbridos, esta dimensión se potencia gracias a la accesibilidad de los recursos y la flexibilidad que ofrecen las tecnologías.

Cuando ambos conceptos se articulan, cápsula y autogestiva, surge una propuesta pedagógica potente que responde a las demandas de una educación más personalizada, digital, crítica y flexible. Estas cápsulas permiten aprender en “pequeñas dosis”, pero de manera significativa, profunda y situada, con posibilidad de revisión y reutilización según las necesidades del estudiante.

Esta modalidad resulta especialmente relevante en la formación docente contemporánea, ya que no solo aporta recursos, sino que modela una forma de enseñar y aprender acorde con los tiempos actuales.

7.7.1 Cápsulas Autogestivas para la Formación Docente en la Era Digital

En el contexto actual de transformación educativa, las tecnologías digitales han dejado de ser un mero complemento para convertirse en un componente central en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La formación docente, especialmente en carreras de nivel superior como el Profesorado de Danza, se ve interpelada por la necesidad de integrar nuevas estrategias pedagógicas que respondan a los desafíos de la cultura digital, la diversidad de trayectorias estudiantiles y las demandas de innovación didáctica.

En este escenario emergen las cápsulas de aprendizaje autogestivo como una propuesta didáctica que combina brevedad, foco temático, accesibilidad y autonomía. Se trata de recursos breves, modulares y multimedia que permiten a los estudiantes gestionar su propio ritmo de aprendizaje, acceder a contenidos actualizados, y fortalecer competencias específicas de manera flexible y contextualizada (Salinas, 2012; Hernández, 2021).

Las cápsulas no solo responden a un formato adaptado a las lógicas del aprendizaje en entornos digitales, sino que también favorecen la atención, la motivación y la retención de contenidos, al integrar recursos visuales, actividades interactivas y propuestas autorreguladas (Area, 2018). Estas características resultan especialmente pertinentes en la formación docente, donde es fundamental no solo el dominio de contenidos disciplinares, sino también el desarrollo de competencias pedagógicas y digitales que habiliten a los futuros docentes a diseñar sus propias estrategias de enseñanza mediadas por tecnología (Cabero-Almenara & Marín-Díaz, 2015).

Desde un enfoque pedagógico, las cápsulas autogestivas se inscriben en la perspectiva del aprendizaje activo y situado. Promueven la autonomía del estudiante, la construcción significativa del conocimiento y el aprendizaje a lo largo de la vida, en consonancia con lo que la UNESCO denomina el “derecho a aprender en contextos abiertos, flexibles y accesibles” (UNESCO, 2019). Además, al poder integrarse en entornos virtuales o híbridos como Moodle, INFoD o plataformas abiertas, estas cápsulas permiten una diversificación de las experiencias educativas en carreras donde la práctica corporal, la reflexión crítica y la creatividad son ejes fundamentales.

Las cápsulas autogestivas representan una estrategia didáctica innovadora para enriquecer la formación docente en escenarios digitales, favoreciendo una enseñanza más inclusiva, personalizada y conectada con las nuevas ecologías del aprendizaje. Este marco teórico busca fundamentar su pertinencia, alcance y posibilidades en el contexto del Profesorado de Danza y, más ampliamente, en el campo de la educación artística en el siglo XXI.

7.8 Repositorios Digitales y su aporte en la enseñanza y formación docente en danza

La integración de las nuevas tecnologías en la enseñanza de la danza ha transformado profundamente tanto los métodos pedagógicos como las posibilidades creativas y formativas en esta disciplina. Actualmente, la tecnología se incorpora en diferentes fases del proceso educativo y artístico, aportando herramientas que enriquecen la experiencia de aprendizaje y abren nuevas vías de exploración para docentes y estudiantes. Esta transformación no se limita al uso de plataformas o recursos audiovisuales, sino que incluye también el acceso abierto a materiales pedagógicos, obras, investigaciones y producciones artísticas a través de repositorios digitales especializados.

En este marco, los REDA adquieren un valor estratégico para la formación docente en danza. Se trata de espacios digitales diseñados para recopilar, organizar y compartir contenidos educativos en diversos formatos (videos, guías, presentaciones, registros de clases, obras escénicas, entrevistas a coreógrafos/as, líneas de tiempo, aclaración de conceptos técnicos, entre otros), que pueden ser utilizados, adaptados y redistribuidos libremente bajo licencias abiertas.

Estos repositorios cumplen un doble propósito: por un lado, democratizan el acceso a contenidos relevantes y actualizados, y por otro, fomentan una cultura pedagógica colaborativa, donde los docentes o futuros docentes no solo consumen recursos, sino que también pueden producir y compartir sus propios materiales. Para una carrera como el Profesorado de Danza, que combina lo corporal, lo reflexivo, lo estético y lo técnico, contar con acceso a este tipo de recursos significa ampliar el horizonte de la enseñanza más allá del aula o del estudio de danza, incorporando experiencias globales, lenguajes contemporáneos y múltiples enfoques didácticos.

Desde esta perspectiva, los repositorios digitales se posicionan como instrumentos clave para enriquecer la formación docente, tanto en sus dimensiones disciplinar como pedagógica y tecnológica.

7.8.1 Repositorios digitales de REDA y su relevancia en la formación docente en danza

En el ecosistema educativo contemporáneo, los repositorios digitales de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) se han convertido en una herramienta clave para democratizar el acceso al conocimiento, diversificar las estrategias de enseñanza y fortalecer el desarrollo profesional docente. Se trata de plataformas abiertas que reúnen materiales didácticos en diversos formatos —videos, guías, presentaciones, podcasts, simulaciones, tutoriales, entre otros— con licencias que permiten su uso, adaptación y distribución libre, promoviendo así una cultura de colaboración y reutilización pedagógica (UNESCO, 2019).

Estos repositorios no sólo amplían la disponibilidad de contenidos de calidad, sino que también representan una alternativa estratégica para las instituciones formadoras de docentes, en tanto ofrecen recursos actualizados, contextualizables y culturalmente diversos. Según Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2020), los REDA permiten potenciar prácticas inclusivas, innovadoras y alineadas con los principios de la educación abierta, lo que resulta particularmente valioso en contextos de formación inicial como los profesorados.

En el caso específico de la formación docente en danza, los repositorios digitales adquieren una importancia particular por varias razones:

Acceso a recursos audiovisuales especializados. En la enseñanza de la danza, el lenguaje corporal y visual es esencial. Repositorios con videos de obras coreográficas, clases filmadas, entrevistas a referentes, tutoriales de técnicas específicas o análisis escénicos enriquecen significativamente la comprensión y el análisis del movimiento, algo difícil de transmitir solo con texto.

Fomento de la actualización permanente. Las artes escénicas, como la danza, están en constante transformación. El acceso a REDA permite a estudiantes y docentes estar en contacto con estéticas contemporáneas, nuevas prácticas pedagógicas, metodologías híbridas y perspectivas críticas sobre el arte y la educación.

Adaptabilidad a diferentes contextos y estilos. Los REDA se pueden reutilizar y recontextualizar según las necesidades institucionales o comunitarias. Esta posibilidad resulta valiosa para docentes que trabajan con diversidad de cuerpos, realidades geográficas o perfiles culturales, y que necesitan generar propuestas más inclusivas y situadas.

Promoción de la creación de contenidos propios. Al explorar materiales disponibles en repositorios abiertos, los futuros docentes también pueden desarrollar habilidades para crear y compartir sus propios recursos digitales, contribuyendo así a una pedagogía colaborativa y abierta. Tal como plantea Area (2018), los REDA no solo deben ser consumidos, sino también producidos desde una perspectiva crítica y

participativa.

Algunos ejemplos de repositorios reconocidos y de uso frecuente incluyen MERLOT, OER Commons, MIT OpenCourseWare, Khan Academy, y en el ámbito latinoamericano, el Banco de Recursos del INFoD, el Repositorio de Educ.ar y la plataforma PROEDU. Muchos de estos ofrecen materiales que pueden ser aplicados de forma transversal en asignaturas del profesorado como Historia de la Danza, Estética, Didáctica Específica, Educación Corporal o Seminarios de Residencia.

La integración activa de repositorios digitales de REDA en el currículo de la formación docente en danza no solo fortalece la calidad de los procesos de enseñanza, sino que también habilita una práctica pedagógica más autónoma, creativa y comprometida con el acceso equitativo al conocimiento. Promueven una enseñanza conectada con el presente, abierta al mundo y sensible a las particularidades de cada comunidad educativa.

7.8.2 El aporte de los Repositorios de REDA en la mejora de la formación docente

La formación docente, tanto inicial como continua, enfrenta hoy el desafío de preparar educadores capaces de enseñar en un mundo digital, flexible y en constante cambio. En este contexto, los repositorios de Recursos Educativos Digitales Abiertos REDA, emergen como instrumentos clave para mejorar la calidad y equidad de los procesos formativos, ampliando el acceso al conocimiento y promoviendo una cultura pedagógica más colaborativa, crítica y contextualizada.

Los REA son materiales de enseñanza, aprendizaje o investigación disponibles de forma libre y gratuita en plataformas digitales, con licencias que permiten su uso, modificación y redistribución. Su valor no reside solamente en su gratuidad, sino en la posibilidad de adaptarlos pedagógicamente a diferentes entornos, lenguajes, culturas y niveles educativos (UNESCO, 2019).

1. Democratización del acceso al conocimiento

Los repositorios de REDA permiten a futuros docentes acceder a materiales de calidad desarrollados por universidades, instituciones y especialistas de todo el mundo. Esto no solo favorece la equidad educativa, especialmente en contextos con escasos recursos, sino que garantiza el contacto con enfoques actualizados, diversos y culturalmente relevantes (Hilton, 2016).

2. Estímulo de la autonomía y el aprendizaje autogestivo

El acceso libre a repositorios promueve una actitud activa frente al aprendizaje. Los estudiantes de formación docente pueden explorar, comparar, seleccionar y aplicar materiales que respondan a sus intereses, fortaleciendo habilidades de búsqueda crítica, análisis de fuentes y toma de decisiones pedagógicas (Díaz Barriga, 2013).

3. Enriquecimiento de las prácticas pedagógicas

Los REA ofrecen modelos, ejemplos y recursos para planificar clases, diseñar actividades, integrar tecnologías y evaluar aprendizajes de manera más variada. Esta exposición a nuevas estrategias metodológicas permite a los docentes en formación ampliar su repertorio didáctico y repensar sus prácticas desde la innovación y la inclusión (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020).

4. Promoción del trabajo colaborativo y la cultura de lo abierto

Al facilitar el acceso, la modificación y la redistribución de contenidos, los REA impulsan una lógica de co-creación y circulación del conocimiento entre pares, lo cual refuerza la idea del docente como productor de saberes y no solo como reproductor. Esta perspectiva fomenta una identidad profesional basada en la colaboración, la ética del compartir y la construcción colectiva de saberes pedagógicos (Conole & Weller, 2008).

5. Fortalecimiento de la competencia digital docente

Explorar, adaptar y reutilizar REA implica movilizar habilidades digitales asociadas a la búsqueda, curaduría, análisis crítico y diseño de recursos digitales. Esto contribuye al desarrollo de una competencia esencial para la docencia en el siglo XXI: saber integrar de forma pedagógica las tecnologías en distintos contextos y niveles (INTEF, 2017).

Los repositorios de REDA constituyen una herramienta potente para mejorar la calidad de la formación docente. No solo amplían las oportunidades de acceso y actualización, sino que también transforman el rol del docente en formación, promoviendo una práctica pedagógica más autónoma, innovadora, inclusiva y comprometida con el conocimiento libre. Su incorporación sistemática en los profesorados puede contribuir a una educación más justa, contextualizada y preparada para los desafíos del presente y del futuro.

7.9 Coautoría y colaboración con IA en escenarios educativos digitales

En la actualidad, la coautoría entre docentes y herramientas de inteligencia artificial se ha convertido en un eje relevante del debate académico. Según Selwyn (2020), es imprescindible reconocer que la inteligencia artificial no reemplaza al autor humano, sino que actúa como un copiloto que enriquece el proceso de creación de contenido educativo. Este enfoque nos permite integrar de manera crítica y ética las capacidades de la IA en la elaboración de materiales, como en este caso las cápsulas autogestivas de microaprendizaje, garantizando así un producto académico acorde a los nuevos escenarios educativos.

En el desarrollo de prácticas pedagógicas en escenarios digitales, la inteligencia artificial (IA) ha emergido no solo como una herramienta, sino como un agente coautor clave en la construcción de recursos educativos y procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta coautoría con la IA implica una colaboración dinámica donde la creatividad, la reflexión y la intervención docente se potencian mediante tecnologías inteligentes, abriendo espacios para innovar en la producción de contenidos y la mediación educativa.

Desde esta perspectiva, la creación de cápsulas autogestivas para estudiantes del profesorado en danza constituye un ejemplo concreto de cómo la IA puede integrarse en la praxis educativa desde una mirada coautoral. No se trata simplemente de usar la IA como asistente o productor automático, sino de entablar un diálogo entre la experiencia y el criterio pedagógico humano con las capacidades generativas y analíticas de la IA. Esta interacción posibilita el diseño de recursos educativos digitales abiertos que responden a necesidades específicas y potencian la alfabetización digital en un contexto disciplinar donde antes no se incorporaba la cultura digital.

El acompañamiento constante de la IA, a través de asistentes inteligentes como GPT, refuerza esta coautoría al brindar soporte y sugerencias en tiempo real, facilitando la adaptación y personalización del aprendizaje. Por ende, la coautoría con IA redefine el rol del docente, que deja de ser un mero transmisor de contenidos para convertirse en un diseñador y gestor colaborativo de experiencias formativas mediadas tecnológicamente. Así, la construcción conjunta con IA no solo transforma la escritura académica, sino también la producción de dispositivos educativos y la gestión de repositorios digitales, consolidando una pedagogía contemporánea que reconoce la inteligencia distribuida, la agencia compartida y la innovación en la enseñanza.

Retomando el concepto de agencia, Miriam Kap (2025) plantea la idea de la agencia como un fenómeno distribuido y compartido en los procesos educativos, que incluye la interacción entre personas y tecnologías. Desde su mirada, la agencia no es un atributo individual y cerrado, sino una construcción colectiva que se teje en las relaciones y mediaciones que habilitan el aprendizaje y la producción de conocimiento. En el contexto de la coautoría con inteligencia artificial, esta perspectiva invita a concebir a la IA no solo como una herramienta, sino como un actor con el cual se comparte la capacidad de generar, transformar y expandir el sentido pedagógico. Este enfoque abre nuevas posibilidades para repensar el rol del docente y del estudiante en una ecología educativa en constante movimiento, donde la agencia se multiplica y se distribuye, potenciando colaboraciones que trascienden los límites tradicionales del aula y la escritura académica. Así, la enseñanza se vuelve un espacio de co-creación y autoorganización, en diálogo constante con tecnologías inteligentes y adaptativas, que amplifican la potencia transformadora del hacer educativo.

8. PROPUESTA

Han pasado prácticamente nueve meses desde que se aprobó el plan del trabajo final integrador (TFI) en la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales. En este tiempo, he recorrido un proceso formativo significativo: el cursado de dos diplomaturas en línea centradas en inteligencia artificial y educación, lo que ha atravesado este proceso desde lo profesional y personal. Esta formación ha cambiado y actualizado la percepción personal sobre los nuevos formatos y el escenario digital en el que hoy nos desenvolvemos, generando en mí la convicción de la necesidad de adecuar y actualizar mis prácticas para responder a estos desafíos.

La propuesta que se desarrolla en esta sección se organiza en un conjunto de fases articuladas que permiten comprender la integralidad del proceso formativo, tecnológico y pedagógico llevado adelante. En primer lugar, se diseñaron cuatro cápsulas autogestivas de microaprendizaje creadas con asistencia de inteligencia artificial, concebida como copiloto del proyecto, y orientadas a fortalecer la alfabetización digital del profesorado. Posteriormente, este material atravesó una instancia de curaduría y validación profesional que garantizó la pertinencia disciplinar, la claridad metodológica y la adecuación pedagógica de las actividades propuestas. En una tercera fase, se desarrolló el dispositivo digital de navegación, que integra las cápsulas, la asistente conversacional LIA y un entorno interactivo accesible, y se realizó una validación previa con estudiantes, con el fin de anticipar mejoras antes de la implementación situada.

A continuación, la propuesta se llevó a cabo en el contexto estudiantil a través de una serie de actividades presenciales y virtuales, que incluyeron la navegación guiada y autónoma de cápsulas, la resolución de desafíos y un encuentro de retroalimentación colectiva. Esta experiencia derivó en la producción, selección y curaduría de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) elaborados por los propios estudiantes. Finalmente, se construyó el repositorio institucional que aloja dichas producciones, se implementó en el sitio del Nodo INFOD y se desplegó una estrategia de socialización para garantizar su accesibilidad, sostenibilidad e impacto en la comunidad educativa del Profesorado de Danza.

8.1 La IA como copiloto en la implementación de la propuesta

Por esta razón, se ha decidido incorporar la inteligencia artificial como un componente clave para acompañar y enriquecer el presente TFI. En línea con la perspectiva de Luckin (2018), la IA no solo se concibe como una herramienta tecnológica, sino como un sistema inteligente que colabora con docentes y estudiantes en el diseño pedagógico y en la construcción de recursos educativos, funcionando como una suerte de “copiloto” o coautora del proceso formativo.

Esta perspectiva ha involucrado el diseño de las cápsulas autogestivas de microaprendizaje, incorporando asistentes inteligentes como GPT para acompañar y potenciar el proceso formativo. Así, se trabajó desde una mirada colaborativa donde la inteligencia distribuida entre el docente, el estudiante y la tecnología posibilita una innovación real y contextualizada en la educación artística y digital.



Esta experiencia práctica invita a repensar el rol del docente y la función de la inteligencia artificial más allá de la simple automatización, en un diálogo que redefine la coautoría y la producción conjunta de saberes y recursos en escenarios digitales.

La metodología de esta propuesta se sustenta en un enfoque constructivista social, donde el aprendizaje se organiza en torno a cápsulas autogestivas de microaprendizaje que promueven la autonomía, la reflexión crítica y la producción colaborativa de conocimiento. Se busca desde ese lugar y al final del recorrido elaborar un repositorio de recursos digitales coherente y reflexivo en la carrera del profesorado de danza.

Se proyecta, diseña y denomina inicialmente un dispositivo digital de navegación de cápsulas, que se presenta en la propuesta a los estudiantes como iniciador-motivador de la experiencia. En el mismo se establece un cronograma secuenciado de actividades, alternando momentos de navegación asincrónica en las cuatro cápsulas autogestivas de microaprendizaje que contiene instancias de interacción sincrónica a través de encuentros virtuales. A su vez, incorpora estrategias de evaluación formativa continua, mediante desafíos, formularios de validación y una rúbrica de autoevaluación que orienta la metacognición del estudiante. Esta metodología favorece la integración de tecnologías digitales en la práctica docente y contribuye al desarrollo de competencias clave para la formación de futuros educadores en escenarios digitales emergentes.

8.2 Diseño, producción y curación de cápsulas

La propuesta representa una producción personal e innovadora en tanto se plantea como una estrategia disruptiva frente a las resistencias habituales que se observan en el ámbito del profesorado de arte de La Rioja, donde muchos docentes aún permanecen en zonas de confort y muestran cierta reticencia a incorporar prácticas digitales en sus clases, tal como se menciona en el apartado del planteamiento del problema.

Se proyecta el diseño y la producción desde la herramienta de inteligencia artificial GEMINI para el armado de cuatro cápsulas con temáticas especialmente pensadas para promover la alfabetización digital desde metodologías emergentes al grupo de estudiantes de 4to año del profesorado de Danza alojado en una única url “linktree”. El diseño con Gemini generó versiones que requirieron ajustes manuales para adecuarse al lenguaje disciplinar de la danza, implicando un proceso de revisión y edición.

En ese sentido se define:

Figura 6: *1º cápsula autogestiva de microaprendizaje “Introducción a la Cultura Digital”*

”



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

Temas: 1. ¿Qué es la cultura digital?; 2. Elementos Clave de la Cultura Digital; 3. Aplicaciones en el Aula - Profesorado de Danza; 4. Autoevaluación; 5. Cultura digital y su impacto en la educación; 6. Actividad Final DESAFIO: Video explicativo.

Figura 7: 2º cápsula autogestiva de microaprendizaje “Los recursos digitales abiertos”



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

Temas: 1. Introducción – Nuevas Generaciones y desafíos docentes; 2. ¿Qué son los REA?; 3. Licencias Creative Commons; 4. Producción de Recursos Digitales y EVA; Recursos y Herramientas Digitales para el Aula; Actividad Final DESAFÍO.

Figura 8: 3º cápsula autogestiva de microaprendizaje:” La accesibilidad digital”



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

Temas: 1. Introducción: ¿Qué es la accesibilidad digital?; 2. Introducción a la Accesibilidad Digital en Educación; 3. Desarrollo de Contenidos; 4. Herramientas Útiles para Crear REDA Accesibles; 5. Conclusión – Diseñar con empatía; Desafío final – “Diseñar para incluir”

Figura 9: 4º cápsula autogestiva de microaprendizaje: “IA y Educación”



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

Temas: 1. Introducción: ¿Qué es la Inteligencia Artificial?; 2. Conceptos Clave de la Inteligencia Artificial; 3. Aplicaciones Educativas de la IA; 4. Ética y Desafíos de la IA en Educación; 5. Conclusión: El Futuro Docente y la IA; Desafío final – “Diseñar para incluir con IA”.

Posteriormente y a través del diseño de un dispositivo digital de navegación de cápsulas (también trabajado desde la herramienta de IA Gemini), que encamina el inicio del proceso que busca escalar hasta el Repositorio REDA final. En esta experiencia no solo se invita a los estudiantes a transitar experiencias de aprendizaje autónomo, crítico y creativo, sino que además se los posiciona como referentes y agentes de cambio capaces de inspirar a sus formadores en el contexto del profesorado. La innovación de esta propuesta radica en el doble impacto como se menciona anteriormente en el escrito: por

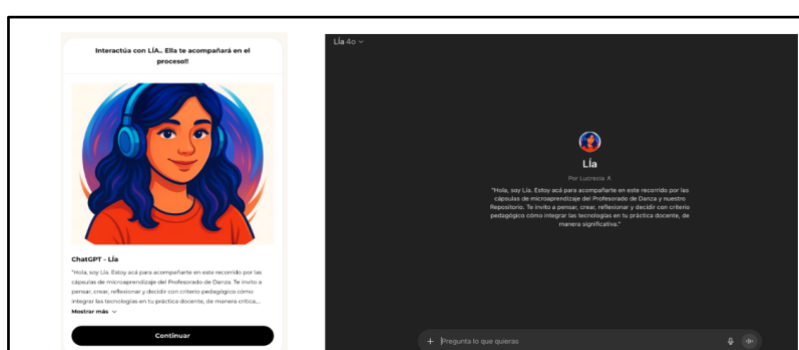
un lado, los futuros docentes se constituyen en protagonistas activos de su formación al vivenciar procesos de alfabetización digital y de producción de recursos educativos digitales abiertos; por otro, los materiales creados, curados y validados colectivamente, quedarán disponibles de manera pública para la carrera, lo que amplía su alcance y garantiza la sostenibilidad de la propuesta en el tiempo.

De este modo, la iniciativa no solo rompe con la inercia institucional a la que son arrastrados los propios estudiantes avanzados, sino que también genera un espacio en la digitalidad compartido que fortalece la comunidad educativa y abre nuevas posibilidades de innovación pedagógica.

8.3 Fundamento del dispositivo digital para la navegación de las cuatro cápsulas

El [dispositivo digital](#) de navegación de cápsulas diseñado constituye el núcleo articulador de la propuesta de intervención. Su objetivo principal es reunir en un único entorno accesible los diferentes componentes que estructuran la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de 4º año del Profesorado de Danza. El mismo integra las cápsulas autogestivas en un enlace linktree y asistencia conversacional con una inteligencia artificial generativa denominada LIA. Es fundamental destacar la decisión de integrar una asistente virtual denominada LIA (Learning Intelligent Assistant) dentro del dispositivo de navegación responde a una concepción pedagógica centrada en la mediación tecnológica significativa y en el acompañamiento personalizado del aprendizaje en entornos digitales. Esta incorporación se inscribe en las tendencias actuales de la educación mediada por inteligencia artificial, en las cuales los agentes conversacionales se consolidan como nuevas formas de tutoría inteligente, capaces de promover la autonomía, la interacción y el aprendizaje autorregulado.

Figura 10: *Lía asistente gpt instruida sobre la propuesta*



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente:
Elaboración propia.

Desde una perspectiva tecnoeducativa, el rol de LIA no se limita a ofrecer información, sino que se configura como un recurso pedagógico dialógico que orienta, motiva y guía al estudiante durante la experiencia de exploración del repositorio y de las cápsulas autogestivas. Su función es reducir la distancia pedagógica característica de los entornos



AUSA
ASOCIACIÓN DE
UNIVERSIDADES SUR-ANDINA

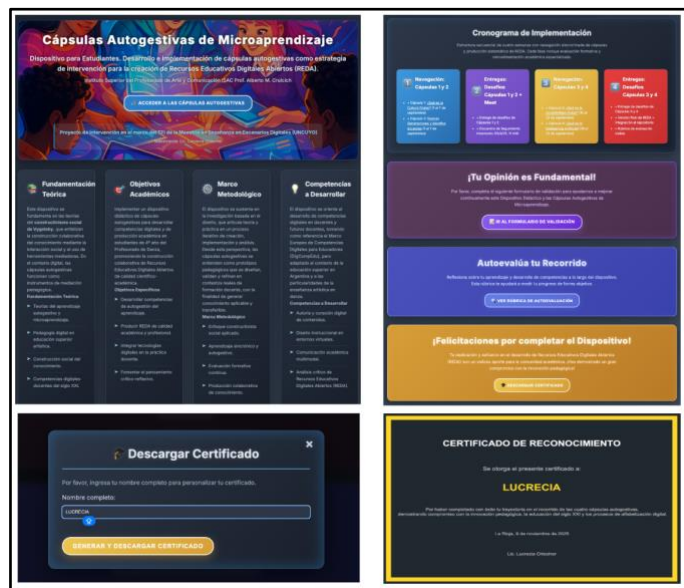


asincrónicos, generando una sensación de acompañamiento y de presencia docente ampliada. La implementación de LIA en el entorno responde también al principio de accesibilidad y usabilidad del repositorio: al ofrecer una interfaz conversacional intuitiva, se facilita la navegación y comprensión de los contenidos para usuarios con distintos niveles de alfabetización digital. En este sentido, la IA actúa como mediadora cognitiva, ayudando a los futuros docentes a adquirir progresivamente competencias digitales a través de la práctica situada y contextualizada en un entorno educativo real.

La interfaz del dispositivo integra de manera organizada la fundamentación teórica, los objetivos académicos, el marco metodológico y las competencias a desarrollar, permitiendo que el estudiante tenga claridad sobre el sentido y los propósitos de la experiencia desde el inicio. Asimismo, incorpora un cronograma secuenciado de implementación, que guía de forma progresiva la navegación de las cápsulas autogestivas, la resolución de desafíos y los encuentros de seguimiento.

Sumado al mencionado dispositivo digital de navegación de cápsulas, se incluyen instancias de validación y autoevaluación, tales como un formulario en línea para recoger la opinión de los estudiantes y una rúbrica que orienta la reflexión crítica sobre el recorrido realizado y finalmente, se le otorga un certificado digital que acredita la participación y el cumplimiento de las actividades.

Figura 11: *Dispositivo digital de navegación de cápsulas. Para estudiantes*



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

En su conjunto, este entorno inicial de la experiencia se configura como un ecosistema pedagógico digital, que no solo organiza los recursos, sino que también fomenta la autonomía, la autorregulación y la construcción colaborativa de conocimiento. La elección de un soporte web elaborado con IA generativa, es accesible y responde a la

necesidad de garantizar la disponibilidad multiplataforma, favoreciendo la equidad en el acceso y la integración de la cultura digital en la formación docente.

8.4 Innovación y metodologías emergentes aplicadas

La propuesta supone una clara superación de lo existente en la institución, ya que introduce un modelo pedagógico digital que no se limita a la transmisión de contenidos, sino que apuesta por la construcción colectiva de conocimiento a través de cápsulas autogestivas y recursos educativos digitales abiertos. Mientras que la práctica habitual del profesorado aún se caracteriza por modalidades tradicionales y cierta resistencia a la innovación tecnológica, este proyecto ofrece un cambio cualitativo al integrar metodologías activas, instancias de autoevaluación y la validación colectiva de los materiales producidos. El carácter abierto y reutilizable de los recursos generados asegura un impacto que trasciende el marco de la cursada y enriquece de manera permanente a la carrera, consolidando así un avance significativo frente a las propuestas educativas previamente disponibles.

Metodologías activas y emergentes destacables que enmarcan la propuesta de navegación de cápsulas para estudiantes:

Microaprendizaje: porque el dispositivo se organiza en cápsulas breves, autogestivas y progresivas que permiten un aprendizaje flexible y accesible. El microaprendizaje favorece la accesibilidad y la flexibilidad, ya que permite a los estudiantes gestionar sus tiempos, avanzar a su propio ritmo y retomar los contenidos cuando lo necesiten. En esta propuesta, las cápsulas autogestivas constituyen el núcleo del dispositivo digital, garantizando un aprendizaje progresivo y adaptable a las demandas de cada estudiante.

Aprendizaje Basado en Retos (ABR): porque cada cápsula propone desafíos concretos que los estudiantes deben resolver, vinculando lo aprendido con la práctica docente. Esta metodología promueve la motivación intrínseca, el pensamiento crítico y la conexión entre teoría y práctica. En la propuesta, cada cápsula incluye un desafío que impulsa al estudiante a reflexionar, aplicar lo aprendido y generar un producto que contribuye al repositorio colectivo de la carrera.

Uso de Inteligencia Artificial como mediadora pedagógica: a través de LIA, que acompaña a los estudiantes en la navegación, responde dudas y modela nuevas formas de interacción con la tecnología. LIA cumple la función de brindar orientación, responder dudas y modelar nuevas formas de interacción con la tecnología en contextos educativos. De este modo, la IA se integra como un agente pedagógico innovador, potenciando la autonomía de los estudiantes y ampliando las posibilidades de personalización del aprendizaje.

Construcción colaborativa y abierta de conocimiento: porque los recursos producidos se convierten en REDA, disponibles públicamente para la carrera y sostenibles en el tiempo. La propuesta concreta este principio a través de la generación de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA), elaborados, curados y validados por los propios estudiantes.



Estos recursos quedan disponibles públicamente para la carrera, lo que garantiza su reutilización, enriquece la comunidad educativa y asegura la sostenibilidad del proyecto en el tiempo.

A diferencia de las clases centradas en la exposición magistral, a las que normalmente están acostumbrados los estudiantes en la carrera, el modelo propuesto introduce el concepto pedagógico emergente, donde la tecnología es solo un medio y se enfoca en transformar el rol del estudiante, rompiendo paradigmas previos en el contexto de los mismos que llevan a cabo la experiencia disruptiva de aprendizaje flexible navegando estas cápsulas autogestivas.

8.5 Curación y validación profesional. Aplicaciones tecnológicas

Al inicio del desarrollo de esta propuesta, se lleva a cabo un cuidadoso proceso de selección y curaduría de materiales. Se diseña la interfaz y se define el uso de la inteligencia artificial para optimizar tiempos y recursos. Inicialmente y en el plan de trabajo hace varios meses, la idea había sido trabajar con eXeLearning, pero se optó finalmente por una herramienta más avanzada como GeminiAI para diagramar y resolver las cápsulas autogestivas de microaprendizaje optimizando tiempos y propósitos.

Esta decisión personal se fundamentó en la necesidad de contar con una plataforma que permitiera crear páginas autocontenidas de manera eficiente, facilitando la vinculación de los contenidos sin depender de herramientas previas más limitadas. En el **Anexo 1** se presentan las experiencias de diseño de las cuatro cápsulas descritas ut supra, incluyendo los prompts y el proceso de creación.

Una vez diseñadas las cápsulas, se integraron en un Linktree para facilitar la navegación de los estudiantes y reunir varios enlaces en un solo url. (prompt disponible en **Anexo 3**)

Antes de implementar este dispositivo con los estudiantes, las cápsulas fueron validadas por colegas profesionales. La validación profesional permitió constatar la solidez pedagógica, tecnológica y estética de las cápsulas autogestivas. Los/as evaluadores/as destacaron la claridad de los objetivos, la pertinencia didáctica, la navegación intuitiva, el diseño visual consistente y la riqueza de los contenidos, señalando que las cápsulas promueven autonomía, aprendizaje activo y un uso significativo de recursos digitales. Entre las sugerencias de mejora, se propuso clarificar en el índice los temas abordados en cada cápsula y considerar un encuentro sincrónico de cierre para fortalecer la dimensión comunitaria y el acompañamiento docente. Estos aportes resultaron valiosos para optimizar la estructura, la presentación y la experiencia formativa general y se efectuaron posteriormente. (ver detalles y resultados de validación profesional en **Anexo 5b**)

Figura 12: *Validación profesional de cápsulas*



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

La validación profesional realizada con tres especialistas del ámbito educativo permitió confirmar la pertinencia pedagógica, didáctica y tecnológica de las cápsulas autogestivas de microaprendizaje. Los evaluadores destacaron la claridad de los objetivos, la adecuación del lenguaje, la coherencia didáctica y la capacidad del recurso para promover aprendizajes activos, reflexivos y autónomos. Asimismo, valoraron positivamente el diseño visual, la accesibilidad y la integración significativa de recursos multimedia, señalando que la propuesta posee una estética consistente y facilita una navegación intuitiva en distintos dispositivos. Las devoluciones abiertas reforzaron estas percepciones al subrayar que las cápsulas resultan claras, organizadas, atractivas, innovadoras y ricas en contenidos, mientras que las sugerencias de mejora se limitaron a aspectos puntuales como clarificar el índice de temas o incorporar un breve encuentro sincrónico de cierre. En conjunto, la validación evidenció un alto nivel de aceptación y legitimidad profesional, ofreciendo aportes que contribuyeron a optimizar la estructura y la experiencia formativa del dispositivo. (ver detalles en **ANEXO 5b**)

Con estos resultados validados, se diseñó un único dispositivo para que los estudiantes pudieran seguir un procedimiento claro: navegar las cápsulas, completar los desafíos, y finalmente construir el repositorio de Recursos Educativos Digitales Abiertos, que constituye el objetivo final de esta propuesta. Se programó en él una videoconferencia a la mitad de recorrido y un cierre presencial con todo ese grupo para reflexionar sobre la experiencia y analizar el recorrido.

De este modo, se adjuntan los enlaces al Linktree, al asistente conversacional creado en ChatGPT, y al dispositivo diseñado para que los estudiantes del cuarto año del Profesorado de Danza puedan transitar esta propuesta de manera integrada en el (**Anexo 3**).

8.6 Implementación situada

La propuesta se ejecuta de manera situada a partir del 1º de septiembre de 2025. La misma se implementa con una serie de actividades planificadas para los estudiantes en el dispositivo mencionado ut supra.

Al inicio del mes, se ofrece una charla presencial donde se contextualiza el proyecto de intervención ante los estudiantes. Exponiendo puntualmente el concepto de que este proyecto consiste en la creación de un repositorio de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) en la carrera, mediante el cual cada estudiante transita un recorrido por cápsulas autogestivas de microaprendizaje y emprende desafíos puntuales en cada una de ellas que finalmente decantan en recursos digitales.

Durante esa charla inicial, se detallan los temas abordados en las cápsulas, los desafíos entregables que cada una propone y se presenta el dispositivo creado específicamente para el proceso. Este dispositivo, como ya se mencionó, incluye un [Linktree](#) con las cuatro cápsulas autogestivas creadas, donde se explica detalladamente el recorrido y su aplicación.

Figura 13: *Linktree: conteniendo cápsulas y lía boot IA*



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

El lunes 15 de septiembre de 2025, quince días luego del comienzo de la experiencia, se realiza una videoconferencia para poner en común las experiencias propias de navegación de las cápsulas 1 y 2, discutir las dificultades encontradas, las mejoras posibles y los aprendizajes obtenidos. La dinámica en la videollamada permitió recoger percepciones directas de los participantes, las cuales evidencian tanto la apropiación de los contenidos como la valoración de la propuesta pedagógica.

En general, los estudiantes manifestaron una actitud positiva hacia la modalidad autogestiva, destacando la claridad en la organización de los materiales, la accesibilidad de los recursos digitales y la posibilidad de gestionar sus propios tiempos de aprendizaje. Subrayaron que la estructura secuencial de las cápsulas les facilitó la comprensión progresiva de los temas y fomentó la autonomía en el proceso de estudio. Asimismo,

Con el objetivo de asegurar la calidad, pertinencia y aplicabilidad de los materiales generados en las cápsulas de microaprendizaje, se previó una instancia de validación tanto técnica como pedagógica. Esta evaluación se llevó a cabo en dos niveles complementarios:

Por un lado, con profesionales formados en tecnología educativa y formación docente para revisar los contenidos, el formato, las herramientas utilizadas y la adecuación de las actividades propuestas; ejecutado y mencionado ut supra punto 5.5 (Visualizar en **Anexo 5b**)

Por otro lado, una validación de campo con los estudiantes de 4º año de la carrera del profesorado de danza, quienes explorarán los recursos y brindarán retroalimentación desde su experiencia concreta como destinatarios. (Visualizar datos en **Anexo 5a**)

Este proceso no solo garantiza una mejora continua del repositorio, sino que también permitiría detectar posibles ajustes necesarios antes de su implementación institucional definitiva. Además, se espera que la instancia de validación funcione como un espacio de diálogo y aprendizaje entre pares, fortaleciendo el compromiso colectivo con la calidad educativa y consolidando una cultura institucional de producción colaborativa de saberes.

Figura 15: *Validación de estudiantes. Síntesis de Resultados*



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

La instancia de validación con estudiantes de 4.º año del Profesorado de Danza (n=19) evidenció una alta valoración de las cápsulas autogestivas de microaprendizaje tanto en sus dimensiones pedagógicas como tecnológicas. Los datos recolectados arrojaron que más del ochenta por ciento no había utilizado previamente este tipo de recurso, pero el cien por ciento navegó las cuatro cápsulas y manifestó que las recomendaría para otras materias. La mayoría señaló haber aprendido contenidos nuevos o reforzados saberes previos, consideró claros y comprensibles los materiales, y reconoció la relación directa con su formación profesional. En términos de diseño y experiencia de uso, destacaron la

utilidad de los recursos multimedia, la facilidad de navegación y la organización visual del recorrido, registrándose sólo un caso con dificultades técnicas. Asimismo, el 84,2 % indicó que el formato favorece el aprendizaje autónomo y el resto planteó que su eficacia depende del tema abordado.

Las sugerencias de mejora se centraron en ajustar la redacción de algunas consignas, reducir la densidad textual incorporando mayor variedad de formatos interactivos, segmentar aún más el contenido, optimizar el tiempo de entrega y ofrecer orientaciones más precisas para la publicación de los trabajos en el repositorio. Estos aportes permitieron afinar la propuesta, fortaleciendo la claridad de las instrucciones, el equilibrio entre texto y recursos digitales y la usabilidad del repositorio final.

A lo largo del mes de navegación se recopilaron diversas evidencias que dan cuenta de la interacción sostenida con los estudiantes mediante distintos canales: WhatsApp, la plataforma institucional, encuentros presenciales y videoconferencias (ver **Anexo 6**). Esto evidencia que, si bien el proceso formal se desarrolla en el transcurso de un mes, previamente, desde las Unidades Curriculares Elementos Técnicos IV: Danza Clásica y Residencia Pedagógica II, se han venido trabajando de manera sistemática conceptos clave vinculados con la cultura digital. En estos espacios, el uso de entornos virtuales de aprendizaje constituye una práctica habitual, lo que ha favorecido significativamente la familiarización y apropiación de los mismos por parte del estudiantado.

8.8 Implementación del Repositorio y elaboración de sitio web.

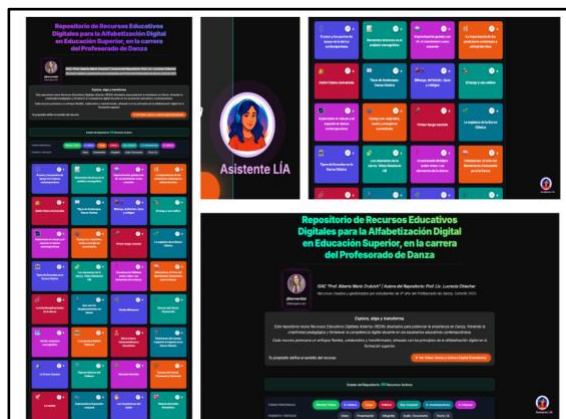
Una vez completado el proceso de diseño, creación, producción y validación de las cápsulas, se procede a la elaboración e implementación de un sitio web. Este sitio alojará los Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) generados a lo largo de las cuatro cápsulas, lo que implica un proceso de diseño, curación, criterio, selección y validación final para su alojamiento. La construcción de este sitio se realiza utilizando la herramienta de inteligencia artificial GEMINI (para detalles sobre los *prompts* y el proceso de construcción, véase el **Anexo 7**).

La decisión de utilizar inteligencia artificial para la creación del sitio que alberga los REDA, en lugar de herramientas como Exelearning, es sumamente valiosa y responde a la optimización de tiempos y tareas; se fundamenta en el conocimiento y la formación en Inteligencia Artificial y educación adquiridos este año de proceso del TFI.

Específicamente, se empleó la herramienta Gemini para desarrollar una infografía interactiva en su espacio de Canvas. Esta infografía fue creada a partir de *prompts* específicos, que aseguraron una construcción eficiente, genuina y dinámica del repositorio. Durante este proceso, se llevó a cabo una curación de contenido, se seleccionó y diseñó material de apoyo, y se definieron el estilo, diseño, carácter y formato del mismo.

[Repositorio link](#)

Figura 16: Repositorio construido con herramienta Gemini IA



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

8.8.1 Contenidos y estructura del Repositorio Digital

El Repositorio de Recursos Educativos Digitales para la Alfabetización Digital en Educación Superior, en la carrera del Profesorado de Danza del ISAC “Prof. Alberto Mario Crulcich”, constituye un entorno formativo abierto, diseñado como producto final. El mismo se consolida como un espacio que reúne materiales creados y gestionados por estudiantes de cuarto año del profesorado, con el propósito de potenciar la enseñanza en danza desde un enfoque innovador, flexible y colaborativo, promoviendo la alfabetización digital y la integración de la cultura tecnológica en la formación docente.

El mismo aloja los Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) y una variedad de componentes que amplían su valor pedagógico:

- Presentación institucional e introductoria, donde se contextualiza el proyecto, se presenta a la autora y se da la bienvenida a los visitantes.

- Video de apertura titulado “Danza y Cultura Digital (Estudiante)”, que introduce la reflexión sobre la relación entre arte, educación y cultura digital.

- Catálogo interactivo de recursos activos, actualmente conformado por 64 materiales, con diseño visual dinámico que permite explorar, filtrar y seleccionar los recursos de manera intuitiva.

- Clasificación temática: Danza Clásica, Tango, Folklore, Expresión Corporal, Danza Contemporánea y Danzas Urbanas.

- Filtros por formato y enfoque pedagógico, que incluyen: video, presentación, infografía, documento o audio, teoría e inteligencia artificial.

- Tarjetas visuales interactivas, cada una con íconos representativos, título y enlace al recurso, que facilitan la navegación y fomentan el aprendizaje autónomo.



- Recursos interdisciplinarios que abordan desde aspectos técnicos de la danza hasta contenidos vinculados con la didáctica, la historia, la composición, la observación pedagógica y la relación cuerpo-tecnología.

- Sección de participación evaluativa, con un formulario titulado “Contanos tu experiencia”, destinado a recoger opiniones y sugerencias de mejora del repositorio.

- Información institucional y licencia abierta, que explicita la autoría del proyecto, su elaboración en el marco de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales (UNCUYO, 2025) y su distribución bajo licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional, garantizando el libre acceso, uso y adaptación de los materiales.

- Una Asistente IA disponible para consultas desde el rol del agente navegador. Lia

En su conjunto, este entorno digital consolida una experiencia formativa disruptiva en la formación docente en danza, al integrar la pedagogía artística con la cultura digital contemporánea. Se propone como un modelo replicable de innovación educativa, orientado a la construcción colectiva de saberes y al fortalecimiento de las competencias digitales en el ámbito superior.

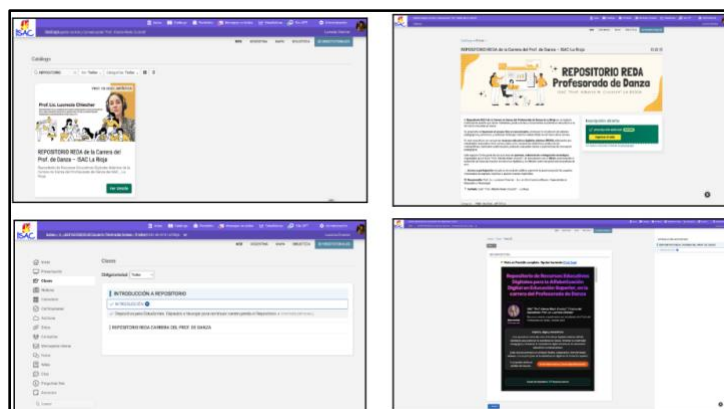
8.9 Implementación en sitio Institucional y Estrategia de socialización

Una vez obtenido el URL definitivo del repositorio desarrollado con GEMINI, se procede a su integración en un aula de catálogo dentro del NODO INFOD. Este proceso inicia con la solicitud y obtención de la aprobación institucional, formalizada a través de una reunión informativa. Tras recibir la autorización, se lleva a cabo la implementación desde el rol de webmaster asignado.

La introducción del aula en el catálogo, que alberga el repositorio, especifica claramente que los materiales allí curados, validados y alojados estarán disponibles públicamente para toda la carrera. Esto facilitará su reutilización, adaptación y enriquecimiento continuo por parte de futuras cohortes. Esta perspectiva abierta y colaborativa refuerza el carácter transformador de la intervención, asegurando que el impacto del TFI perdure en el tiempo y contribuya de manera sostenida a la consolidación de una cultura digital institucional más madura y participativa.

Una vez implementado definitivamente en el sitio web INFOD, se impulsa una estrategia de difusión institucional que permita visibilizar y socializar el repositorio entre las distintas áreas del ISAC, con énfasis en la comunidad del Profesorado de Danza. Esta instancia se considera fundamental para garantizar que el proyecto no quede como una experiencia aislada, sino que se consolide como una herramienta formativa transversal, con potencial de ser utilizada, apropiada y ampliada por distintos actores institucionales.

Figura 17: *Repositorio. Aula catálogo en nodo INFOD*



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

8.9.1 Descripción del Aula Virtual implementada en el Catálogo del Nodo INFD

El aula titulada “Repositorio REDA de la Carrera del Profesorado de Danza – ISAC Prof. Alberto Mario Crulcich” se encuentra alojada en el entorno institucional del Nodo INFD, dentro del Catálogo de Aulas del Instituto Superior en Arte y Comunicación “Prof. Alberto Mario Crulcich”. Su diseño responde a la finalidad de alojar, organizar y socializar el Repositorio de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) creado como producto del Trabajo Final Integrador (TFI) de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales.

El aula se estructura en dos grandes bloques o secciones que organizan los contenidos y recursos disponibles para los usuarios:

1. Introducción al Repositorio

Este primer bloque funciona como espacio de contextualización y orientación, y contiene dos clases principales:

Clase 1: “Introducción”

Presenta un texto introductorio donde se explica la finalidad, alcance y fundamentos pedagógicos del Repositorio REDA. Se explicita la necesidad diagnosticada que dio origen a la propuesta: la urgencia de alfabetizar digitalmente a los futuros docentes de danza dentro de una institución artística que aún mantiene modelos tradicionales de enseñanza.

Además, se fundamenta la intervención como una acción situada, institucional y transformadora, comprometida con la consolidación de una cultura digital educativa.

El texto cierra destacando el carácter abierto, colaborativo y sostenible del Repositorio, su potencial para futuras cohortes y su impacto en la profesionalización docente y la innovación pedagógica.

Clase 2: “Dispositivo para Estudiantes. Cápsulas a Navegar para continuar construyendo el Repositorio”



Esta clase presenta el dispositivo interactivo orientado a los estudiantes, en el cual se enlazan las Cápsulas Autogestivas de Microaprendizaje diseñadas en el marco del TFI.

Incluye

Una descripción del propósito del dispositivo: promover la alfabetización digital mediante microexperiencias formativas basadas en el modelo de microaprendizaje.

Un link de acceso al entorno interactivo en pantalla completa (implementado en entorno externo, integrable vía enlace).

La presentación de la asistente virtual LIA, un personaje diseñado con inteligencia artificial para acompañar el proceso de aprendizaje y exploración.

Acceso directo a las cuatro Cápsulas de Microaprendizaje, identificadas visualmente y con sus respectivas descripciones:

Interacción con LIA – presentación y orientación inicial.

1º, 2º, 3º y 4º Cápsula de Microaprendizaje.

Este bloque cumple una función formativa y participativa, al invitar a los estudiantes a construir colectivamente el repositorio a partir de sus propios recursos digitales.

2. Repositorio REDA Carrera del Profesorado de Danza

El segundo bloque constituye el núcleo del aula, donde se encuentra alojado el Repositorio digital interactivo.

La clase “Ver Repositorio” permite acceder directamente al sitio del Repositorio REDA, integrado mediante enlace embebido, con opción de visualización en pantalla completa.

En el espacio principal se muestra la interfaz del repositorio, que lleva por título completo:

“Repositorio de Recursos Educativos Digitales para la Alfabetización Digital en Educación Superior, en la carrera del Profesorado de Danza

El entorno contiene:

Una presentación institucional, donde se identifican el ISAC “Prof. Alberto Mario Crulcich”, la autora del proyecto y la cohorte 2025 de estudiantes participantes.

Un texto curatorial que invita a explorar, elegir y transformar, destacando que el repositorio reúne REDA creados por los estudiantes de 4º año del Profesorado, con el propósito de fortalecer la creatividad pedagógica y la integración tecnológica en la enseñanza de la danza.

El diseño visual se caracteriza por una estética profesional, moderna y de alta legibilidad, con tipografía clara sobre fondo oscuro, reforzando la identidad digital del proyecto.

La presentación oficial se realiza en el marco de una reunión del Departamento de Danza a cargo de la coordinación de la carrera junto a la responsable de coordinar la implementación del proyecto. Se ofrece un recorrido guiado por las cápsulas y sus contenidos, se explica la lógica del repositorio y se invita a docentes a sumarse como colaboradores y usuarios. Además, se prevé a futuro generar piezas comunicacionales breves (flyers, videos tutoriales, posteos en redes institucionales) para ampliar su alcance.



Esta estrategia busca posicionar al repositorio como un recurso colectivo, vivo y en constante crecimiento, favoreciendo la construcción de una comunidad de práctica pedagógica abierta, crítica y creativa.

De este modo, la propuesta no solo logra superar las modalidades tradicionales de enseñanza que aún persisten en la institución, sino que también habilita nuevos horizontes formativos. Estos posicionan a los futuros docentes como sujetos críticos, autónomos y digitalmente alfabetizados, capaces de enfrentar los desafíos de la educación contemporánea con herramientas concretas, actualizadas y sustentadas en metodologías activas emergentes.

8.9.2 Formulario de evaluación del Repositorio

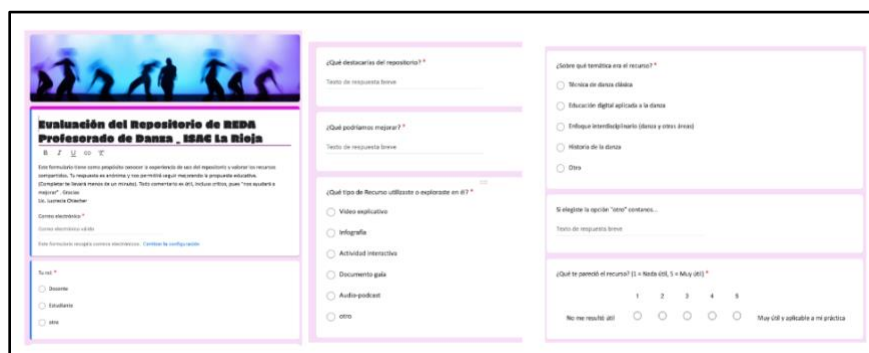
Posteriormente, al recorrido del repositorio, en la sección del zócalo final, un formulario de Google insertado indaga sobre los aspectos más destacables del mismo, ofreciendo a los usuarios la oportunidad de resaltar aquellas características, recursos o funcionalidades que consideraron más útiles, innovadoras o bien implementadas. Esta sección es fundamental para identificar las fortalezas de la plataforma y replicar esos éxitos en futuras actualizaciones.

Adicionalmente, se solicita a los usuarios que propongan posibles mejoras, animándolos a compartir sugerencias constructivas sobre cualquier área que consideren que podría optimizarse. Estas sugerencias pueden abarcar desde la interfaz de usuario, la organización del contenido, la calidad de los recursos, hasta la inclusión de nuevas funcionalidades o tipos de materiales.

Un componente crucial del formulario es la pregunta sobre si el usuario utilizó o visualizó algún recurso específico del Repositorio. En caso afirmativo, se les pide que indiquen cuál fue ese recurso y que expresen su opinión detallada al respecto. Esta sección es vital para obtener retroalimentación directa sobre la efectividad y pertinencia de los materiales individuales, permitiendo una evaluación precisa de su impacto y utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La recopilación de estas opiniones específicas contribuye significativamente a la curación y mejora continua del contenido del Repositorio.

La evaluación de la efectividad de la propuesta se basa en indicadores cualitativos y cuantitativos como participación, calidad de los REDA, nivel de satisfacción, etc. Busca recopilar datos para fortalecer la idea sostenible de la propuesta en años venideros y mejorar lo necesario, trabajar en un bucle constante de aprendizaje y actualización de recursos.

Figura 18: *Formulario de evaluación del Repositorio*



Evaluación del Repositorio de REDA Profesorado de Danza - 2024 La Rioja

Este formulario tiene como propósito conocer la importancia de este repositorio y valorar los recursos compartidos. Tu respuesta es anónima y no permitirá seguir respondiendo a preguntas adicionales. (Presionar la tecla "retorno" de su teclado. Para contestar a las preguntas, presionar "siguiente" o "volver".) Gracias por su colaboración.

¿Qué consideras del repositorio? *

¿Qué podemos mejorar? *

¿Qué tipo de Recursos utilizaste o exploraste en él? *

¿Qué te permitió el recurso? (1 = Nada útil, 5 = Muy útil) *

Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: Elaboración propia.

8.10 Evaluación pedagógica y tecnológica FARO

Para obtener una visión completa sobre todo lo que se desarrolló en esta propuesta, se recurre a la matriz FARO, una herramienta muy utilizada en el análisis de proyectos educativos y de innovación pedagógica. Esta matriz es especialmente útil porque no solo permite ver los resultados alcanzados, sino también valorar la solidez del proceso, la coherencia en cada etapa y las posibilidades que tiene el proyecto para sostenerse en el futuro. A diferencia de otras herramientas de evaluación, FARO ofrece un equilibrio que permite examinar tanto lo que se logró como lo que queda por mejorar, integrando aspectos internos (fortalezas y áreas de mejora) y externos (retos y oportunidades) que influyen en el desarrollo del dispositivo. En este Trabajo Final Integrador (TFI), se utilizó la matriz para evaluar las diferentes fases de la propuesta desde el diseño, la validación y la implementación, hasta la producción en REDA y la socialización institucional, aportando así una mirada crítica que orienta la mejora continua y destaca el potencial transformador que tiene el repositorio para la formación docente en danza.

8.10.1 Fortalezas

La propuesta presenta un conjunto sólido de fortalezas que la posicionan como una intervención pedagógica innovadora en el Profesorado de Danza. Entre ellas se destaca el diseño integral y secuenciado del proceso, que articula cápsulas autogestivas, un dispositivo digital de navegación, instancias de validación profesional y estudiantil, producción colaborativa de REDA y creación de un repositorio institucional alojado en el Nodo INFOD. La incorporación de inteligencia artificial como copiloto, tanto en el diseño como en la creación del repositorio y del asistente de IA generativa, constituye una fortaleza distintiva que actualiza las prácticas de formación docente en arte. Se suma a ello la participación activa de los estudiantes, quienes no solo navegan las cápsulas sino que producen, curan y validan materiales, fortaleciendo la cultura digital y la autonomía académica. Finalmente, la propuesta evidencia coherencia metodológica, uso de metodologías emergentes y alto nivel de aceptación por parte de los estudiantes y especialistas, confirmando su pertinencia pedagógica y tecnológica.

8.10.2 Áreas de mejora

Aunque se lograron los objetivos planteados, siempre hay espacio para mejorar y hacer que el impacto sea mayor. Por ejemplo, algunos estudiantes comentaron que a veces les costaba navegar por la plataforma o que necesitaban más apoyo, algo que sugiere ampliar las tutorías o crear guías más claras para acompañar el proceso. Otro punto es la redacción de las consignas, que en ocasiones puede simplificarse, bajando la densidad de texto en algunas cápsulas, y buscando un mejor equilibrio entre los formatos interactivos, según la retroalimentación recibida. También es fundamental establecer mecanismos para que el repositorio se actualice periódicamente y no quede estático con el tiempo. Por último, para que el proyecto se mantenga en el tiempo, sería oportuno trabajar en la sensibilización del cuerpo docente para que se comprometa y utilice el repositorio de forma transversal en toda la carrera.

8.10.3 Retos

El desafío más grande es garantizar que este proyecto sea sostenible a nivel institucional y que los docentes lo adopten como parte de su práctica habitual, teniendo en cuenta que aún persisten costumbres tradicionales y cierta resistencia a la tecnología digital. También es cuestión de mantener la tecnología actualizada, ya que la IA y las plataformas interactivas requieren revisión constante, actualizaciones y mejoras en accesibilidad. Otro reto es asegurar que los estudiantes de futuras cohortes también tengan la oportunidad de co-crear contenidos y que la producción en REDA no sea algo puntual, sino una práctica constante. Finalmente, el proyecto deberá continuar enfrentando la necesidad de reducir las brechas de alfabetización digital, especialmente en estudiantes o docentes con menor familiaridad tecnológica.

8.10.4 Oportunidades

La propuesta abre un conjunto significativo de oportunidades tanto para la carrera como para la institución. La existencia de un repositorio abierto, actualizado y validado representa una plataforma replicable y escalable que puede ser utilizada en otras carreras del ISAC o incluso en otras instituciones de formación docente. La experiencia adquirida posiciona al Profesorado de Danza como referente regional en integración de IA, microaprendizaje y cultura digital, abriendo posibles articulaciones con programas provinciales o nacionales de innovación educativa. Asimismo, el repositorio permite enriquecer la práctica docente mediante la reutilización de materiales, la generación de redes de intercambio y la consolidación de una comunidad de práctica colaborativa. A futuro, este proyecto ofrece la oportunidad de continuar desarrollando nuevas cápsulas, líneas de formación, talleres y ecosistemas digitales, contribuyendo a una transformación pedagógica sostenida en el tiempo.

Para cerrar el concepto general de esta propuesta disruptiva en el Profesorado de Danza del ISAC de la provincia de La Rioja, resulta oportuno recuperar una idea central del conectivismo que invita a reflexionar sobre el modo en que concebimos el aprendizaje en la era digital:

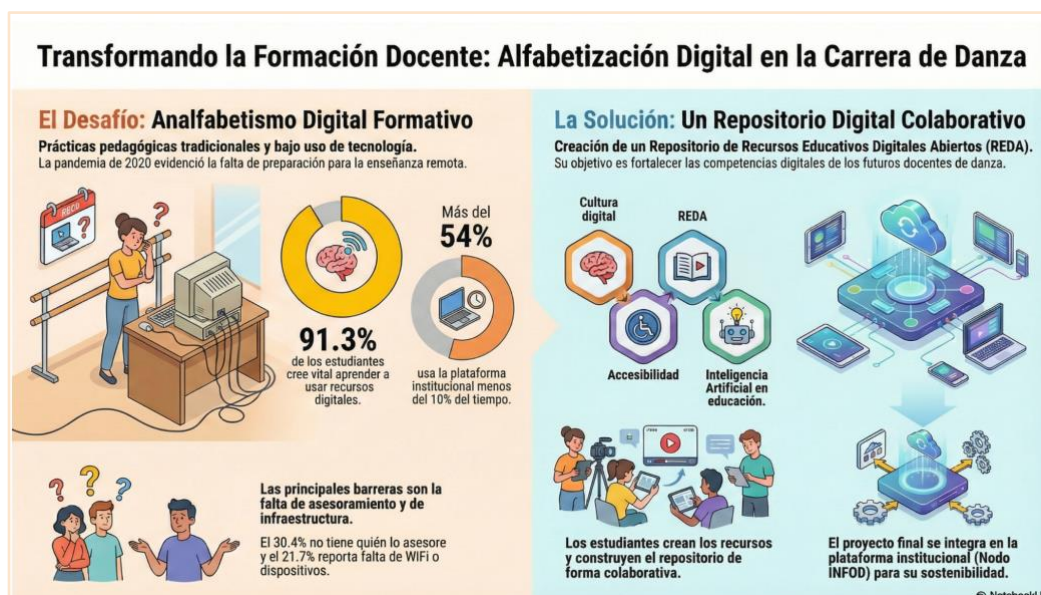
“El aprendizaje no es un proceso individual, sino una red de conexiones que se expanden y transforman en la medida en que interactuamos con la información, las personas y la tecnología” (Siemens, 2005).

Figura 20: Resumen TFI. Infografía descriptiva de la propuesta



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: NotebookLM

Figura 20: Resumen TFI. Infografía descriptiva de la propuesta



Nota. Captura de pantalla elaborada por Lucrecia Chiecher (2025). Fuente: NotebookLM

9. CONCLUSIONES

La intervención que se propuso no solo busca acortar la distancia entre las prácticas pedagógicas actuales y las demandas de la cultura digital, sino que se instala como un acto de compromiso institucional, pedagógico y profesional con la formación situada y de calidad.

Como se describe desde la creación de este plan, se trata de “interrumpir lo esperado”, de generar una transformación desde adentro, que habilite nuevas posibilidades formativas para un estudiantado que habita un presente hiperconectado y visual, pero que muchas veces recibe una enseñanza anclada en formatos que no dialogan con sus lenguajes ni necesidades.

Este repositorio no es un producto terminado, sino una plataforma en movimiento, un punto de partida para construir nuevas formas de aprender y enseñar danza en clave digital, sensible y crítica. Las cápsulas autogestivas, lejos de ser recursos neutros o aislados, se diseñan como experiencias que activan saberes, habilitan preguntas, abren recorridos personalizados y fortalecen el rol del estudiante como sujeto activo de su propia formación. Asimismo, el carácter abierto y colaborativo de la propuesta lo proyecta como una herramienta sostenible, escalable y adaptable a múltiples contextos y trayectorias.

Esta propuesta no solo responde a un problema, sino que se adelanta a los desafíos que impone la educación del presente y del futuro. Lo hace desde la potencia de la danza como lenguaje, desde la convicción de que las tecnologías pueden expandir el aprendizaje sin borrar la sensibilidad, y desde la certeza de que formar docentes críticos, creativos y actualizados es una tarea urgente, pero también posible. Este TFI, en sus palabras, en su acción y en su gesto, propone romper con la comodidad de lo conocido para construir una pedagogía que, como el movimiento, esté siempre en transformación.

9.1 Conclusiones y apreciaciones del proceso vivenciado

Los resultados de la validación de las cápsulas autogestivas de microaprendizaje confirman la efectividad del dispositivo pedagógico diseñado e implementado en el marco del presente Trabajo Final Integrador. La propuesta, sustentada en un enfoque constructivista social y en metodologías activas emergentes, ha demostrado ser capaz de transformar las prácticas formativas tradicionales del profesorado y posicionar a los estudiantes como agentes activos en la construcción de conocimiento digital.

El noventa y cinco por ciento de los estudiantes manifestó que recomendaría este tipo de cápsulas para otras materias, lo cual constituye un indicador robusto de aceptación y valoración positiva del formato. Este porcentaje revela que la experiencia de aprendizaje autogestivo no solo resultó significativa a nivel individual, sino que los participantes reconocen su potencial de transferencia y escalabilidad hacia otros espacios curriculares. Asimismo, el ochenta y cinco por ciento de los estudiantes consideró que el formato favorece el aprendizaje autónomo, validando así uno de los pilares fundamentales de la

propuesta: la promoción de la autorregulación y la gestión responsable del propio proceso formativo.

La alta valoración de los recursos multimedia, mencionada por el noventa por ciento de los participantes, evidencia la pertinencia de las decisiones tecnopedagógicas adoptadas durante el diseño de las cápsulas. La incorporación de videos, enlaces hipertextuales, infografías y otros materiales digitales no solo facilitó la comprensión de los contenidos, sino que también enriqueció la experiencia de navegación, haciéndola más dinámica, motivadora y alineada con los lenguajes propios de la cultura digital contemporánea. Este resultado subraya la importancia de integrar múltiples formatos y recursos en los entornos virtuales de aprendizaje, particularmente cuando se trabaja con futuros docentes que deberán desempeñarse en contextos educativos cada vez más tecnologizados.

Resulta especialmente relevante que la Cápsula 4, centrada en la creación de Recursos Educativos Digitales Abiertos mediante el uso de inteligencia artificial, haya sido identificada por múltiples estudiantes como la más interesante y significativa del recorrido. Esta preferencia no es casual: refleja el interés genuino de los participantes por explorar herramientas innovadoras que amplíen sus posibilidades de diseño didáctico y les permitan situarse como productores críticos de contenido educativo. La Cápsula 4 materializó uno de los objetivos centrales del TFI, que consistió en habilitar instancias de alfabetización digital avanzada donde los estudiantes no solo consumen tecnología, sino que también aprenden a utilizarla de manera estratégica, ética y contextualizada para enriquecer su futura práctica docente.

El ochenta por ciento de los participantes declaró que esta fue su primera experiencia con cápsulas autogestivas de microaprendizaje, lo que refuerza el carácter innovador de la propuesta en el contexto institucional del Profesorado de Danza. Este dato confirma que el dispositivo digital implementado representa una clara superación de las modalidades pedagógicas tradicionales prevalecientes en la institución y constituye un aporte significativo al proceso de integración de metodologías emergentes en la formación docente. La novedad del formato no generó rechazo ni resistencia, sino que, por el contrario, fue recibida con interés y apertura, lo cual habla de la pertinencia del diseño propuesto y de la efectividad de las estrategias de acompañamiento implementadas durante el proceso.

Las sugerencias de mejora aportadas por los estudiantes resultan especialmente valiosas para la proyección futura del dispositivo. La recomendación de reducir la cantidad de texto en favor de formatos más visuales y audiovisuales responde a las lógicas de consumo de información propias de las actuales generaciones digitales y sugiere la necesidad de profundizar en el diseño de contenidos multimodales. La solicitud de mayor claridad en las consignas y la propuesta de segmentar el contenido en unidades más breves evidencian la importancia de mantener un equilibrio entre la densidad conceptual y la accesibilidad didáctica. Estos aportes críticos, lejos de debilitar la propuesta, fortalecen su carácter colaborativo y refuerzan la idea de que los estudiantes han asumido un rol activo no sólo como aprendices, sino también como validadores y co-constructores del dispositivo pedagógico.

La implementación del dispositivo digital inicial, integrado con el Linktree que organiza

las cuatro cápsulas y con el asistente conversacional LIA creado mediante inteligencia artificial, demostró ser una decisión tecnológica acertada. La arquitectura del entorno permitió centralizar los recursos, facilitar la navegación multiplataforma y garantizar la accesibilidad permanente de los materiales. La incorporación de LIA como mediadora pedagógica resultó un elemento diferenciador que modeló nuevas formas de interacción con la tecnología en contextos formativos y amplió las posibilidades de acompañamiento personalizado sin saturar los canales de comunicación tradicionales. Los estudiantes valoraron positivamente esta presencia virtual constante que les permitió resolver dudas de manera autónoma y en cualquier momento del recorrido.

Desde una perspectiva metodológica, la propuesta logró articular de manera coherente cuatro ejes innovadores: el microaprendizaje como estrategia de fragmentación y secuenciación de contenidos, el Aprendizaje Basado en Retos como motor de la acción y la reflexión, el uso de inteligencia artificial como agente pedagógico emergente, y la construcción colaborativa y abierta de conocimiento mediante la generación de Recursos Educativos Digitales Abiertos. Esta convergencia de metodologías activas no solo enriqueció la experiencia formativa de los estudiantes del cuarto año del Profesorado de Danza, sino que además posicionó a la carrera en un lugar de vanguardia en términos de innovación pedagógica y alfabetización digital.

El proceso de validación colectiva de las cápsulas, realizado tanto por colegas profesionales en instancias previas como por los propios estudiantes mediante el formulario de ticket de salida, garantizó la calidad académica de los materiales y su pertinencia didáctica. Este procedimiento de revisión iterativa permitió ajustar contenidos, mejorar la usabilidad del dispositivo y asegurar que los recursos producidos fueran técnicamente sólidos y pedagógicamente relevantes. La entrega de certificados digitales de participación no solo reconoció el esfuerzo y el compromiso de los estudiantes, sino que también contribuyó a formalizar la experiencia de aprendizaje y a otorgarle legitimidad institucional.

El repositorio final de Recursos Educativos Digitales Abiertos, cuya construcción constituyó el objetivo último de la propuesta, representa un legado tangible y sostenible que trasciende el alcance temporal de la cursada. Los materiales curados, validados y alojados en este repositorio quedarán disponibles de manera pública para la carrera, permitiendo su reutilización, adaptación y enriquecimiento progresivo por parte de futuras cohortes. Esta dimensión de apertura y colaboración refuerza el carácter transformador de la intervención y asegura que el impacto del TFI perdure en el tiempo, contribuyendo a la consolidación de una cultura digital institucional más madura y participativa.

La experiencia de aprendizaje a partir de las cápsulas autogestivas arroja resultados contundentes que confirman la pertinencia, la efectividad y el carácter innovador de la propuesta pedagógica desarrollada en el marco del presente TFI. Los datos cuantitativos y cualitativos recogidos evidencian un alto grado de satisfacción, apropiación conceptual y valoración crítica por parte de los estudiantes. La propuesta logró superar los modelos tradicionales de enseñanza, inaugurando nuevos horizontes formativos que posicionan a los futuros docentes como sujetos críticos, autónomos y digitalmente alfabetizados,



capaces de enfrentar los desafíos de la educación contemporánea con herramientas concretas, actualizadas y fundamentadas en metodologías emergentes.

Nota aclaratoria sobre el uso de herramientas de inteligencia artificial:

A lo largo del proceso de elaboración de este Trabajo Final Integrador se utilizaron herramientas de inteligencia artificial, principalmente ChatGPT (OpenAI), Gemini AI (Google) y Claude (Anthropic), con fines de asistencia en tareas de organización de ideas, búsqueda de información preliminar y apoyo técnico en procesos de revisión y edición. Todas las decisiones de contenido, análisis, redacción final y validez académica fueron realizadas íntegramente por la autora.



AUSA
ASOCIACIÓN DE
UNIVERSIDADES SUR-ANDINA



7. BIBLIOGRAFÍA

- Alfonso Sánchez I. (2016). *La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje*. (págs. 5-2). Referentes en torno a su formación. Editorial Bibliotecas anales de investigación.
- Anthropic. (2025). *Claude* (versión 2.0) [Herramienta de inteligencia artificial]
- Araiza Díaz, V. (2012). *Pensar la sociedad de la información/conocimiento*. Biblioteca Universitaria, 15(1), 35-47. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28528264004>
- Area, M. (2018). *La educación en la sociedad digital: Una nueva ecología del aprendizaje*. Octaedro.
- Area, M., & Adell, J. (2009). *eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales*. Alianza Editorial.
- Bates, T. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates Ltd.
- Barberá, E., & Badia, A. (2004). *La evaluación de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales de formación*. *Educación*, (33), 213–232.
- Belloch, C. (2012) *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Material docente [on-line]. Depto. de Métodos de Investigación Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia.
- Bernate, J. A., & Vargas Guativa, J. A. (2020). *Desafíos y tendencias del siglo XXI en la educación superior*. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 26. n.p. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28064146010>
- Buchem, I., & Hamelmann, H. (2010). *Developing 21st century skills: Web 2.0 in higher education*. *eLearning Papers*, (19), 1–12.
- Burbules, N. (2012). *El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza*.



Encuentros/Encuentros/Rencontres on Education, 13, 3-14. University of Illinois, Urbana- Champaign.

CEDEC. (2021). Las licencias Creative Commons: qué son, por qué utilizarlas y cómo hacerlo. <https://cedec.intef.es/las-licencias-creative-commons-que-son-por-que-utilizarlas-y-como-hacerlo/>

Castells, M. (1997). *La sociedad red: La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. (2a ed.). Alianza Editorial.

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2020). *Tecnologías emergentes y mejora de la inclusión educativa*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 23(2), 157–175.

Cabero-Almenara, J., & Marín-Díaz, V. (2015). *Repositorios de objetos de aprendizaje: posibilidades didácticas*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (47), 23–36.

Cabero, J. (2016). *La educación a distancia y la formación virtual en la sociedad digital*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(1), 25–36.
<https://doi.org/10.5944/ried.19.1.14756>

Cobo, C., & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Conole, G., & Weller, M. (2008). *Using learning design as a framework for supporting the design and reuse of OER*. Journal of Interactive Media in Education, (1).

Díaz Barriga, F. (2013). *La formación docente en el contexto de la educación basada en competencias*. Perfiles Educativos, 35(139), 7–23.

Domínguez Figaredo, D., Aguaded, I., & Rodríguez-Ferrera, C. (2022). *Canva como recurso en educación superior: potencialidades y desafíos*. Comunicar, 71, 85–95.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications*



and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.

George Reyes, C. E., & Avello-Martínez, R. (2021). *Alfabetización digital en la educación. Revisión sistemática de la producción científica en Scopus*. RED. Revista de Educación a Distancia, 66(5), 30-45.

Google. (2025). *Gemini AI* (versión 1.5) [Herramienta de inteligencia artificial]

González-Sanmamed, M., Sangrà, A., Souto-Seijo, A., & Estévez Blanco, I. (2018). *Ecologías de aprendizaje en la Era digital: desafíos para la educación superior*. Publicaciones, 48(1), 25-45. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v48i1.7329>

Hernández, R. (2021). *Cápsulas de microaprendizaje: Una estrategia innovadora para la formación docente continua*. Revista Educación y Tecnología, (15), 45–58.

Hilton, J. (2016). *Open educational resources and college textbook choices: A review of research on efficacy and perceptions*. Educational Technology Research and Development, 64(4), 573–590.

Hug, T. (2005). Microaprendizaje y narración: Explorando las posibilidades de utilización de narraciones y relatos para el diseño de «microunidades» y disposiciones didácticas de microaprendizaje. En *Actas de Media in Transition 3* (págs. 1-8). Instituto Tecnológico de Massachusetts.

ICDL. (2023). The crucial role of digital literacy in shaping tomorrow's students. ICDL Foundation. <https://icdl.org/the-crucial-role-of-digital-literacy-in-shaping-tomorrows-students/>

INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España.

Jenkins, H. (2009). *Cultura participativa y educación*. Fundación Telefónica.

Jisc. (2015). *Developing students' digital literacy*. <https://www.jisc.ac.uk/guides/developing-students-digital-literacy>

Kap, M. (2022). *Tiempos híbridos: escenarios educativos emergentes*. In A. Koreck & R. Vogler (Eds.), *Psicoanálisis Educación*. CABA (Argentina): Fundación del campo freudiano en la. Tiempos híbridos: escenarios educativos emergentes. pp. 38-

58.<https://www.aacademica.org/miriamkap/40>

La educación en la era digital. El Profe Mario. Fuente: Prueba-T. (2021) Diplomado en Habilidades Digitales para la docencia. Agosto-2021, Fundación Carlos Slim, web: <https://pruebat.org/>

Litwin, E. (2005). *Tecnología educativa y pedagogía. Aproximaciones críticas*. Paidós.

López Segrera, Francisco (2024). *Escenarios actuales de la educación superior: balances y desafíos de la pospandemia*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: CLACSO.

Luckin, R. (2018). *Aprendizaje automático e inteligencia humana: El futuro de la educación en el siglo XXI*. UCL Institute of Education Press.

Maggio Mariana (2012). *Enriquecer la Enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós.

Manca, S., & Ranieri, M. (2016). *¡Yes for sharing, no for teaching! Social Media in academic practices*. *The Internet and Higher Education*, 29, 63–74.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Medina López-Rey, D. (2024). *Pedagogía posdigital como síntesis del aprendizaje rizomático y la era posdigital*. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, 36, 113-142.

Mora Vicarioli, F. (2012). *Objetos de aprendizaje: Importancia de su uso en la educación virtual*. *Revista Calidad en la Educación Superior*, 3(1), 104-118



OpenAI. (2025). *ChatGPT* (versión 4.0) [Herramienta de inteligencia artificial]

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (22 de octubre de 2024). Los Recursos Educativos Abiertos.
<https://www.unesco.org/es/open-educational-resources>

Ozollo, Osimani, Montiveros, Sukerman, Vázquez, Bocelli y Poblete. (2023). “*El que mucho abarca poco aprieta_ Microaprendizaje*”. Nodo 1 del Programa EBEA. Facultad de Educación de UNCuyo.
<https://www.calameo.com/read/0016452602c0946feb30d>

Pérez Zúñiga, R. (2017). *La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa*. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(1), 847.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100847#aff1

Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales*. Santillana.

Ponce Ponce, María Enriqueta (2016). *La autogestión para el aprendizaje en estudiantes de ambientes mediados por tecnología. Diálogos sobre educación*. Temas actuales en investigación educativa, 7(12), 1-23.
<https://www.redalyc.org/journal/5534/553458153013/html/>

Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales: Partnering para un aprendizaje efectivo*. SM.

Rodríguez, J., Álvarez, S., & García, M. (2020). *Genially como herramienta para la creación de recursos didácticos*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (74).

Salinas, J. (2012). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 15(1), 25–56.

Selwyn, N. (2020). *¿Deberían los robots sustituir al profesorado? La inteligencia*



artificial y el futuro de la educación. Morata

Siemens, G. (2005) Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2 (1), 3-10.

https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

Sosa, A. M. (2013). *Más allá de la capacitación. Debates acerca de la formación de los docentes en ejercicio.* En A. Birgin (Ed.), *Más allá de la capacitación. Debates acerca de la formación de los docentes en ejercicio* (pp. 86-88). Paidós. *Propuesta Educativa*, 39, 86

Terigi, F. (2021). *La formación docente en escenarios de transformación.* Ministerio de Educación. -88. <https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041710013.pdf>

UNESCO. (2019). *Recomendación sobre los Recursos Educativos Abiertos (REA).*

UNESCO. (2024). *Promoción de los Recursos Educativos Abiertos.* <https://www.unesco.org/es/themes/building-knowledge-societies/oer>

Wang, A. I. (2015). *The wear out effect of a game-based student response system.* *Computers & Education*, 82, 217–227.

Webster, Frank. (2006). *Teorías de la sociedad de la información.* Routledge. Recuperado de <http://www.kultx.cz/wp-content/uploads/theories-of-the-information-society-by-frank-webster.pdf>.

Yuan, L., & Powell, S. (2013). *MOOCs and Open Education: Implications for Higher Education.* JISC CETIS

ANEXOS

ANEXO 1

Informe de Co-autoría en el Desarrollo de Cápsulas de Microaprendizaje para Tesis- Lucrecia y GEMINI IA



Objetivo de la Colaboración

El objetivo de esta colaboración fue conceptualizar, estructurar y generar el contenido esencial para cuatro cápsulas de microaprendizaje autogestivas. Estas cápsulas se diseñaron como infografías interactivas utilizando la función de Canvas (o una estructura LMS similar) para servir como un producto de investigación (deliverable) crucial dentro de su tesis, enfocándose en la Tecnología Educativa y la Cultura Digital.

Metodología de Co-autoría e Instrucción

El proceso se basó en un modelo de co-autoría guiada por instrucción, donde usted proporcionó el know-how pedagógico y los requisitos temáticos, y yo asistí en la generación, organización y estructuración técnica del contenido.

Etapas

Instrucción del Investigador (Usuario)

Contribución de la IA (Co-autoría)

I. Conceptualización

Definición de los cuatro temas centrales y el formato (Cápsula de Microaprendizaje / Infografía Interactiva).

Estructuración del contenido por módulos (Cápsulas 1-4) y propuesta de objetivos de aprendizaje para cada una.

II. Generación de Contenido

Suministro de los puntos clave, enfoque, tono y nivel de detalle requerido para cada cápsula.



Generación de textos concisos, copy para la infografía, títulos, subtítulos, y ejemplos pertinentes.

III. Estructuración y Diseño (HTML)

Requisito de la estructura técnica compatible con la plataforma (uso de HTML para la interacción).

Generación del esqueleto base HTML para cada cápsula, incluyendo estructura de navegación y marcadores de posición para elementos interactivos (pop-ups, tooltips).

IV. Revisión y Feedback

Revisión del contenido y la estructura generada, solicitando ajustes específicos en la redacción o jerarquía de la información.

Refinamiento y edición del contenido para garantizar su adaptabilidad al formato de microaprendizaje (concisión y claridad).

Estructura y Contenido de las Cápsulas

Se generó una estructura consistente para las cuatro cápsulas, garantizando la uniformidad y la experiencia de usuario autogestiva.

1. Cápsula 1: Introducción a la Cultura Digital

Instrucción Clave: Definir los conceptos fundacionales (ciudadanía digital, brecha, netiqueta) con un enfoque introductorio y accesible.

Aporte de la IA: Se generó la definición y la estructura del Mapa Conceptual Introductorio. Se proporcionaron títulos para hubs de interacción dentro de la infografía (Ej: "Decálogo del Ciudadano Digital").

2. Cápsula 2: Recursos Educativos Abiertos (REA)

Instrucción Clave: Destacar la importancia, la licencia (Creative Commons) y las plataformas clave para REA.

Aporte de la IA: Se estructuró el contenido para destacar la pirámide de licencias CC y se propuso la estructura HTML para el listado de recursos con enlaces de ejemplo. Se generó el copy explicativo sobre el uso y adaptación de los REA.

3. Cápsula 3: Accesibilidad Digital

Instrucción Clave: Enfocarse en la normativa básica (WCAG) y las pautas para crear materiales educativos inclusivos (formatos de texto, contraste).

Aporte de la IA: Se generó una síntesis de las pautas WCAG más relevantes para la docencia. Se estructuró el HTML para listas de verificación (checklist) de accesibilidad (Ej: Uso de alt text en imágenes y contraste de color).

4. Cápsula 4: IA y Educación

Instrucción Clave: Abordar el rol de la IA en la enseñanza/aprendizaje, las herramientas y las consideraciones éticas (sesgos, privacidad).

Aporte de la IA: Se estructuró el contenido en tres secciones clave: Herramientas de IA para el Docente, Herramientas de IA para el Estudiante y Consideraciones Éticas. Se generó la estructura



HTML para un timeline de la evolución reciente de la IA en el ámbito educativo.

Componentes Estructurales Generados (HTML y Diseño)

Para garantizar la integración de las cápsulas en un entorno de LMS, se siguió la siguiente estructura técnica:

Contenedor Principal (<div class="cápsula-container">): Estructura base para centrar y estilizar la infografía.

Secciones Temáticas (<section id="tema-x">): División lógica de la cápsula para la navegación interna.

Puntos de Interacción (HTML):

Botones/Puntos Calientes: Se generó el código base (<button onclick="mostrarInfo('...')">) que activaría la visualización de la información detallada (simulando un popup o tooltip).

Contenido Oculto: El texto de microaprendizaje conciso y relevante, preparado para ser insertado en un div oculto y mostrado al hacer clic.

HTML Semántico: Uso de etiquetas correctas (<h2>, <p>,) para mantener la accesibilidad y la organización del contenido.

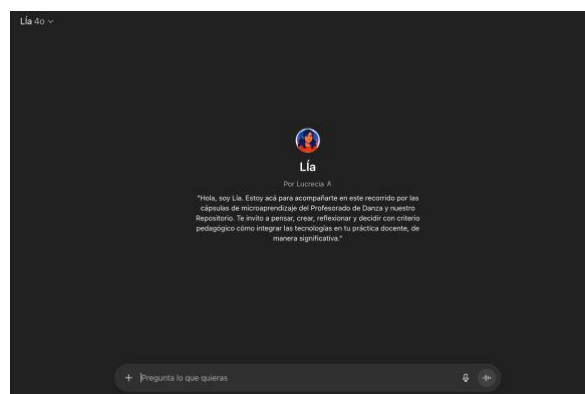
Conclusión de la Co-autoría

Nuestra colaboración resultó en la creación de una propuesta de valor sólida y estructurada para su tff. Usted proveyó la visión pedagógica y temática, y yo, como IA, proporcioné la eficiencia en la generación de contenido conciso y la estructura técnica (HTML) necesaria para convertir las ideas en un recurso digital interactivo y autogestivo, cumpliendo con los requisitos de la investigación.

ANEXO 2

GPT LÍA, prompt y sus respuestas según el rol del que consulta

link: <https://chatgpt.com/g/g-686bd4d347a08191ab72520e7fec8343-lia>



1º: Super prompt gpt Lía: Actúa como una tutora pedagógica empática, clara y motivadora. Estás acompañando a estudiantes del Profesorado de Danza que están recorriendo cuatro cápsulas autogestivas de microaprendizaje creadas por su docente. Tu función es guiarlos, orientarlos y resolver dudas sobre los contenidos abordados en las cápsulas:

- 1-Cultura digital y competencias docentes
- 2-Aplicaciones de herramientas digitales en la enseñanza de la danza
- 3-Accesibilidad digital y diseño inclusivo de REA
- 4-Inteligencia Artificial en la educación

Lía, también tu función es guiar a quienes consulten el dispositivo de las cápsulas, identificando su rol y ofreciendo la información adecuada:

Si es un evaluador o jurado de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales (MEED) de la UNCUIYO: Explícale que este proyecto de intervención está vinculado al Trabajo Integrador Final de la maestranda Lucrecia Chiecher. Comparte el contexto de la propuesta, los enlaces claves (como el linktree, el repositorio REDA, el aula en INFD y el video de presentación) y asegúrate de que comprendan que este es un trabajo final de maestría de Lucrecia Chiecher.

Si es un docente: Señala que Lucrecia es docente formadora en el Profesorado de Arte ISAC Prof. Alberto Mario Crulcich, y que este proyecto forma parte de su formación de posgrado. Invítalos a recorrer las cápsulas y a sumarse a la propuesta para seguir aprendiendo colaborativamente.

Si es un estudiante: Proporcionale toda la información necesaria para que navegue las cápsulas con tranquilidad. Explícale qué debe tener en cuenta para elaborar un recurso que luego será validado, y responde sus dudas utilizando el documento PDF con los enlaces importantes siempre que sea necesario. Brindá explicaciones claras con ejemplos aplicados al contexto del arte, la danza y la formación docente. Ayúdalos a reflexionar, conectar saberes y tomar decisiones pedagógicas. Si te consultan por herramientas, sugerí opciones concretas. Si tienen que entregar



una actividad, recordales el objetivo y los pasos a seguir. Promové siempre una mirada crítica, ética y creativa sobre la tecnología en la educación.

Siempre usá un lenguaje cercano pero profesional, sin tecnicismos innecesarios. Acompañalos como si estuvieras en una tutoría presencial: con cercanía, respeto y entusiasmo.

Mantén siempre un tono profesional y cercano, y ofrece una guía clara y fundamentada para cada rol.

Descripción: "Hola, soy Lía. Estoy acá para acompañarte en este recorrido por las cápsulas de microaprendizaje del Profesorado de Danza y nuestro Repositorio. Te invito a pensar, crear, reflexionar y decidir con criterio pedagógico cómo integrar las tecnologías en tu práctica docente, de manera significativa."

Sus respuestas ante consultas, ejemplos:

Rol evaluador consulta:

Hola soy evaluador...

Bienvenido. Gracias por tu interés en este trabajo. A continuación, te brindo toda la información necesaria para tu rol como evaluador del proyecto final de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales (MEED) de la UNCuyo, desarrollado por la Prof. Lic. Lucrecia Chiecher.



Contexto del Proyecto

Este trabajo corresponde al Trabajo Integrador Final (TIF) de Lucrecia Chiecher, maestranda de la MEED. Se trata de una propuesta de intervención pedagógica orientada a la formación docente en danza en clave digital, llevada a cabo en el Profesorado de Arte ISAC "Prof. Alberto Mario Crulcich" de La Rioja, donde la autora se desempeña como docente formadora.

Lucrecia diseñó cuatro cápsulas autogestivas de microaprendizaje, dirigidas a estudiantes del profesorado de danza, con el propósito de fortalecer sus competencias digitales, su alfabetización en accesibilidad y su integración crítica de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial.



Acceso a las 4 cápsulas autogestivas

Cada cápsula está publicada como sitio web interactivo y de navegación autónoma:

1. Cultura digital y competencias docentes

👉 <https://magnificent-gaufre-c8db26.netlify.app/>

2. Aplicaciones digitales en la enseñanza de la danza

👉 <https://heartfelt-vacherin-a84472.netlify.app/>

3. Accesibilidad digital y diseño inclusivo de recursos

👉 <https://tourmaline-dodol-f92e81.netlify.app/>



4. Inteligencia Artificial en la educación

👉 <https://gleaming-sawine-ce368d.netlify.app/>

🔗 Recursos claves para evaluación

- 🔗 Linktree con acceso general al dispositivo y sus recursos:

👉 <https://www.hopp.bio/lucrecia-chiecher>

- 🎬 Video de presentación de Lucrecia sobre el dispositivo creado:

👉 https://www.youtube.com/watch?v=NwT_EmcavRA&feature=youtu.be

- 📁 Repositorio REDA con los recursos digitales producidos por los estudiantes (cohorte 2025):

👉 <https://tranquil-centaur-9ea6fc.netlify.app/>

- Catálogo institucional del ISAC (NODO INFOD) donde está alojado el repositorio:

👉 https://ifdctayc-lrj.infod.edu.ar/aula/catalogo.cgi?wAccion=oferta_view&oferta_id=375

- 📄 Currículum Vitae actualizado de la autora (2025):

👉 Ver CV PDF

- 📄 Formulario de evaluación del repositorio por parte de docentes y especialistas:

👉 <https://forms.gle/t9BBQksc4FGdcPSV6>

👉 Consideraciones para tu rol evaluador

1. La propuesta se alinea con el eje de innovación educativa de la MEED, articulando teorías del aprendizaje digital, inclusión, cultura digital y recursos educativos abiertos.
2. Integra tecnología desde un enfoque pedagógico situado, vinculado al campo artístico y al perfil de los futuros docentes de danza.
3. El dispositivo fue implementado con estudiantes reales del Profesorado, quienes desarrollaron productos pedagógicos alojados en el repositorio REDA.
4. Cada cápsula propone un recorrido activo: actividades, ejemplos aplicados al arte, guías prácticas, herramientas digitales y fundamentos teóricos.

Si necesitás un informe detallado por cápsula o deseas ver los criterios pedagógicos, tecnológicos o de evaluación utilizados en la construcción del dispositivo, puedo proporcionártelos en PDF o responder consultas puntuales. ¿Deseás eso?

Quedo a disposición para continuar asistiendo a tu análisis.

Rol estudiante consulta:

Hola soy estudiante...

¡Hola! 😊

Qué alegría acompañarte en este recorrido. Te doy la bienvenida como estudiante al dispositivo



formativo compuesto por 4 cápsulas autogestivas de microaprendizaje, diseñadas especialmente para quienes se están formando como docentes de danza en escenarios digitales.

¿Qué necesitás saber para comenzar?

Estas cápsulas fueron creadas por la Prof. Lic. Lucrecia Chiecher, docente del Profesorado de Arte ISAC Prof. Alberto Mario Crulcich, y forman parte de su Trabajo Integrador Final de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales (UNCuyo). Están pensadas para que puedas aprender de manera autónoma, reflexiva y creativa sobre temas clave de la educación actual.

¿Qué vas a encontrar en las cápsulas?

1. Cultura digital y competencias docentes

Ir a la cápsula 1

Comprendí el rol de las competencias digitales docentes, los REA y las licencias Creative Commons. ¡Ideal para pensar tu rol en el aula hoy!

2. Aplicaciones de herramientas digitales en la enseñanza de la danza

Ir a la cápsula 2

Aprendí a usar mapas mentales, narraciones digitales, formularios interactivos y curación de contenidos, todo con ejemplos aplicados a la danza.

3. Accesibilidad digital y diseño inclusivo de REA

Ir a la cápsula 3

Reflexioné sobre el derecho a una educación sin barreras y cómo diseñar recursos accesibles para todos.

4. Inteligencia Artificial en la educación

Ir a la cápsula 4

Exploré cómo integrar IA de forma ética y creativa en tu práctica docente.

¿Cómo navegar el dispositivo?

Accedé desde este enlace general:

Dispositivo para estudiantes

Allí vas a encontrar el índice de cápsulas y también acceso al formulario de validación, que es obligatorio para dar cuenta de tu recorrido:

Validación de cápsulas

Además podés consultar:

- Repositorio REDA con los recursos creados por estudiantes
- Catálogo oficial en la plataforma del ISAC – Nodo INFOD



- Video de presentación de la profe Lucrecia
- Linktree con todo el ecosistema digital del proyecto

📌 Recomendaciones para tu recorrido:

- Lee con atención cada cápsula.
- Aplica lo aprendido en una producción pedagógica propia (un mapa mental, un REA, un recurso accesible o una propuesta con IA).
- Completá el formulario de validación con evidencias de tu producción.
- Reflexioná sobre cómo integrar lo digital en tu práctica como futura docente de danza.

Si querés, puedo ayudarte a:

- Entender un contenido puntual,
- Elegir una herramienta digital para una propuesta de clase,
- Diseñar tu producción final,
- O simplemente organizar tu recorrido.

💬 ¿Querés que te sugiera por cuál cápsula empezar según tus intereses? ¿Tenés dudas sobre cómo crear tu recurso?

Estoy para guiarte. ¿Por dónde comenzamos?

Rol docente consulta:

Hola soy docente...

¡Bienvenida! Qué gusto acompañarte en este recorrido.

Como docente, podés acceder y explorar las 4 cápsulas autogestivas de microaprendizaje creadas por la Prof. Lic. Lucrecia Chiecher, docente formadora del Profesorado de Danza del ISAC Prof. Alberto Mario Crulcich. Este proyecto forma parte de su Trabajo Integrador Final (TIF) de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales (MEED) – UNCuyo y también articula saberes de su diplomatura en Inteligencia Artificial y Educación.

Estas cápsulas están diseñadas para fortalecer la formación docente en escenarios digitales, con foco en el arte y la danza:

1. Cultura digital y competencias docentes

Ir a la cápsula 1

2. Aplicaciones de herramientas digitales en la enseñanza de la danza

Ir a la cápsula 2

3. Accesibilidad digital y diseño inclusivo de recursos educativos abiertos (REA)

Ir a la cápsula 3



4. Inteligencia Artificial en la educación artística

Ir a la cápsula 4

 Para una navegación guiada como docente, te recomiendo comenzar por este dispositivo de acceso para estudiantes:

 Dispositivo de navegación y orientación

 Además, te invito a visitar el Repositorio REDA, donde están alojadas las producciones de estudiantes del profesorado que ya trabajaron con las cápsulas:

 Repositorio REDA – Cohorte 2025

 Si querés una visión general con todos los enlaces en un solo lugar, accedé al:

 Linktree de Lucrecia Chiecher

 También podés ver el video de presentación de la autora aquí:

 Video de invitación de la docente

ANEXO 3

Enlaces:

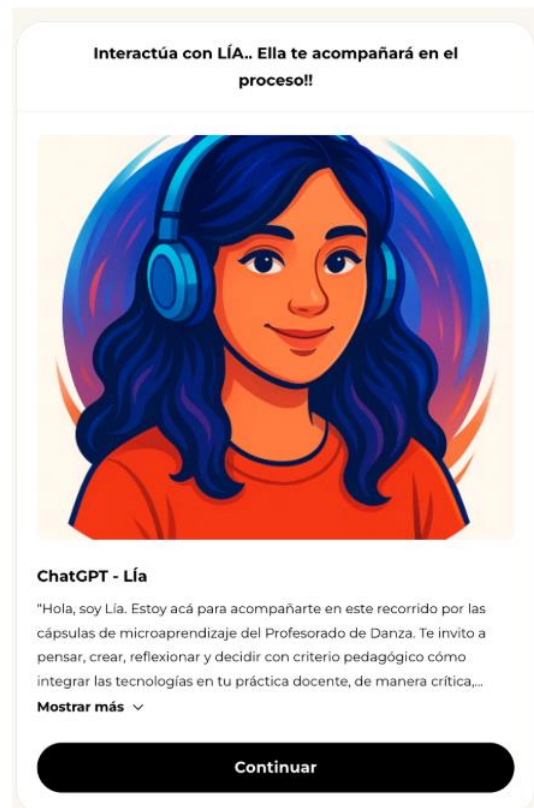
- LINKTREE: <https://www.hopp.bio/lucrecia-chiecher>
- LIA GPT: : <https://chatgpt.com/g/g-686bd4d347a08191ab72520e7fec8343-lia>



AUSA
ASOCIACIÓN DE
UNIVERSIDADES SUR-ANDINA



- DISPOSITIVO ESTUDANTES: <https://prismatic-truffle-e18311.netlify.app/>



ANEXO 4

Videoconferencia (meet 15/09)

<https://drive.google.com/file/d/12JZFVDttsbUkARKUG1IUCB48bkypruzZ/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/1h_acISqQF58Yg76UqEGO9dsu8-nRtPQG/view?usp=sharing

Visualización final, imagen de resultado mentimeter opiniones estudiantes sobre la navegación
de las cápsulas a la mitad del recorrido:



Evidencias: video de meet
15/09:<https://drive.google.com/file/d/12JZFVDttsbUkARKUG1UCB48bkypruzZ/view?usp=sharing>
y https://drive.google.com/file/d/1h_acISqQF58Yg76UqEGO9dsu8-nRtPQG/view?usp=sharing

Síntesis del Encuentro con Estudiantes (meet)

El encuentro sincrónico realizado con los estudiantes del 4° año constituyó un espacio de reflexión compartida en torno a la experiencia de navegación por las cápsulas autogestivas de microaprendizaje. La dinámica permitió recoger percepciones directas de los participantes, las cuales evidencian tanto la apropiación de los contenidos como la valoración de la propuesta pedagógica.

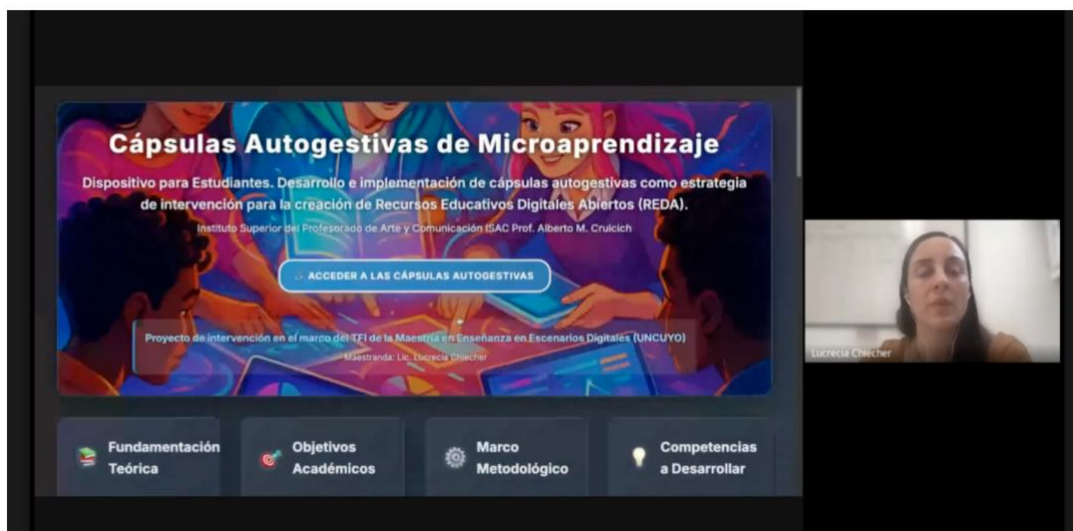
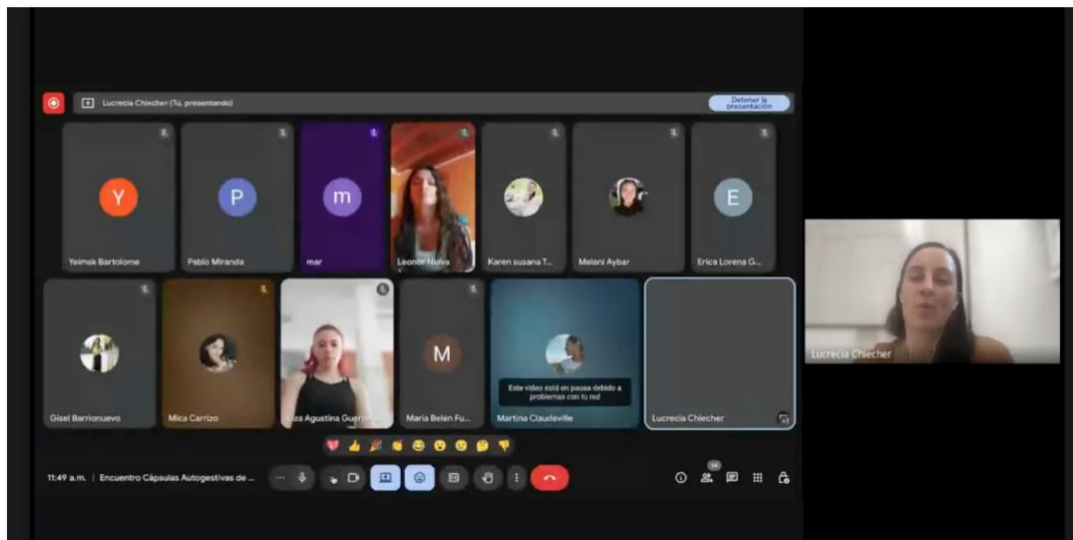
En general, los estudiantes manifestaron una actitud positiva hacia la modalidad autogestiva, destacando la claridad en la organización de los materiales, la accesibilidad de los recursos digitales y la posibilidad de gestionar sus propios tiempos de aprendizaje. Subrayaron que la estructura secuencial de las cápsulas les facilitó la comprensión progresiva de los temas y fomentó la autonomía en el proceso de estudio. Asimismo, reconocieron que el formato breve y modular resultó motivador, ya que permitió abordar los contenidos de manera ágil sin perder profundidad conceptual.

Las intervenciones reflejaron también una mirada crítica y constructiva: algunos señalaron la importancia de reforzar ejemplos aplicados a la práctica docente y propusieron la inclusión de más instancias de interacción colaborativa. Estos aportes ponen de manifiesto una actitud reflexiva y un compromiso genuino con la mejora de la experiencia de aprendizaje.

Desde un plano general, puede afirmarse que el balance del proceso fue altamente favorable. Los estudiantes no solo validaron la pertinencia de la estrategia de microaprendizaje, sino que reconocieron su impacto en la formación docente contemporánea. La experiencia mostró que la propuesta contribuye a fortalecer competencias digitales, promueve la autogestión y habilita un

aprendizaje situado en escenarios flexibles, alineados con las demandas actuales de la educación en entornos digitales.

En síntesis, el encuentro evidenció que la implementación de cápsulas autogestivas constituye un dispositivo pedagógico innovador y efectivo, capaz de potenciar tanto la motivación como la autonomía del estudiante, sin descuidar la calidad académica y la reflexión crítica sobre los contenidos.



ANEXO 5a

FORM DE VALIDACIÓN ESTUDIANTES

[VER INFOGRAFÍA IA CON RESULTADOS](#)

LINK: <https://forms.gle/H7gBCoQcpjt1zGyR7>

RESULTADOS

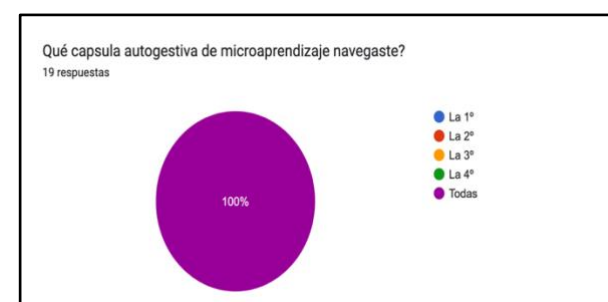
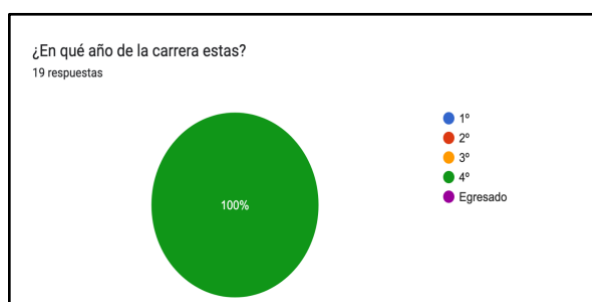
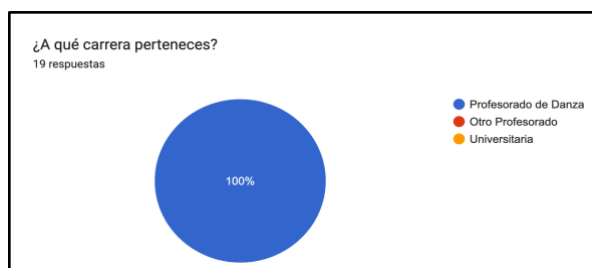
GOOGLE

SHEETS:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LXWiHFR15dtR7wvn8DdA495tuzcDPnvKWHw0ZBQBaOg/edit?usp=sharing>

1. Síntesis de resultados de la validación con estudiantes

La instancia de validación con estudiantes de 4.º año del Profesorado de Danza (n=19) evidenció una alta valoración de las cápsulas autogestivas de microaprendizaje tanto en sus dimensiones pedagógicas como tecnológicas. Más del ochenta por ciento no había utilizado previamente este tipo de recurso, pero el cien por ciento navegó las cuatro cápsulas y manifestó que las recomendaría para otras materias. La mayoría señaló haber aprendido contenidos nuevos o reforzados saberes previos, consideró claros y comprensibles los materiales, y reconoció la relación directa con su formación profesional. En términos de diseño y experiencia de uso, destacaron la utilidad de los recursos multimedia, la facilidad de navegación y la organización visual del recorrido, registrándose sólo un caso con dificultades técnicas. Asimismo, el 84,2 % indicó que el formato favorece el aprendizaje autónomo y el resto planteó que su eficacia depende del tema abordado. Las sugerencias de mejora se centraron en ajustar la redacción de algunas consignas, reducir la densidad textual incorporando mayor variedad de formatos interactivos, segmentar aún más el contenido, optimizar el tiempo de entrega y ofrecer orientaciones más precisas para la publicación de los trabajos en el repositorio. Estos aportes permitieron afinar la propuesta, fortaleciendo la claridad de las instrucciones, el equilibrio entre texto y recursos digitales y la usabilidad del repositorio final.





AUSA
ASOCIACIÓN DE
UNIVERSIDADES SUR-ANDINA



¿Qué parte de la cápsula te resultó más interesante o significativa?

19 respuestas

existían y que ayudan bastante para la formación docente

La 3 cápsula

El tener que adecuar, y realizar conceptos inclusivos

Toda las cápsulas pero mas que nada la uno porque tuve que buscar opciones para realizar mi clase con tics ya que no tenía mucho conocimiento sobre las tics

Interesante

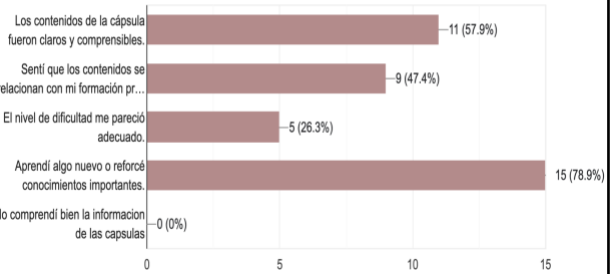
Todas las cápsulas estuvieron interesantes

Todas por qué te iban llevando a buscar más información

Lo que más me interesó de la cápsula fue la idea de que la cultura digital no es solo usar tecnología, sino una nueva forma de pensar y compartir. En danza contemporánea, y especialmente en Flying Low, eso se nota un montón: podemos grabarnos, observar el movimiento y aprender desde otra mirada, sin perder lo coreográfico. La tecnología ahí se vuelve una aliada, no un reemplazo.

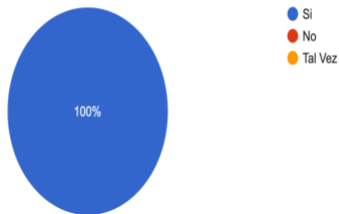
Usa tu criterio y selecciona las que consideres en relación al contenido

19 respuestas



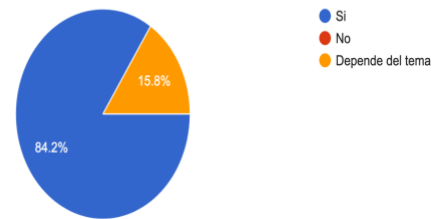
¿Recomendarías este tipo de cápsulas para otras materias o cursos?

19 respuestas



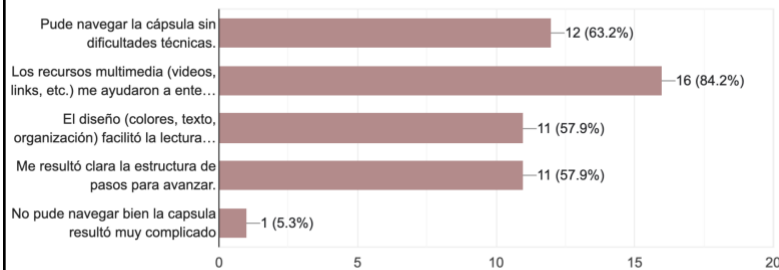
¿Sentís que este formato favorece el aprendizaje autónomo?

19 respuestas



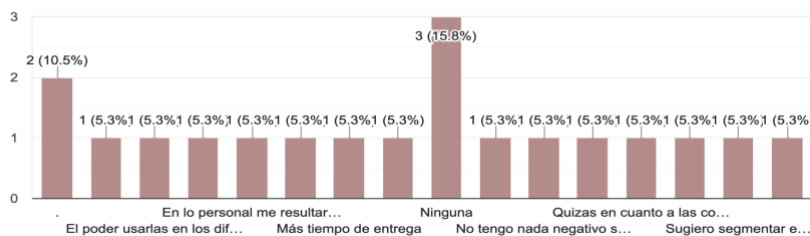
Marca según tu criterio las que sean acertadas

19 respuestas



¿Qué sugerencias harías para mejorar las cápsulas?

19 respuestas



ANEXO 5b

Link del Google form: <https://forms.gle/CEcDMXfUA2LZPywG7>

Sheets con datos del form:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/11vpn0WIpBJAb6WqgZPITx816h6q92hsWHaaDI0zA24Q/edit?usp=sharing>

Síntesis general

1. ¿Qué surgió de la validación profesional?

La validación profesional evidenció un **alto nivel de aceptación pedagógica, tecnológica y estética** de las cápsulas autogestivas de microaprendizaje. Las tres personas que participaron en la evaluación, provenientes de Educación, Asesoría Pedagógica y Artes Visuales, coincidieron en señalar que:

- **Los objetivos están claros y adecuadamente formulados.**
- El enfoque didáctico es **pertinente** al nivel y a la población destinataria.
- Las cápsulas **promueven aprendizaje activo, reflexivo, significativo y autónomo.**
- El lenguaje es **claro, accesible y adecuado al nivel educativo.**
- El diseño visual **facilita la comprensión**, mantiene coherencia estética y funcional, y emplea recursos multimedia con **sentido pedagógico.**
- La navegación es **intuitiva y accesible desde distintos dispositivos.**
- El recurso aporta **valor genuino a la formación docente actual**, y todas las/os evaluadores respondieron que **lo recomendarían** a otros docentes.

Estas valoraciones positivas se observaron de manera consistente en las respuestas seleccionadas en las dimensiones pedagógica y tecnológica (págs. 2–3, 7–8 del PDF) .

2. Fortalezas señaladas por los evaluadores

En las preguntas abiertas (págs. 4, 9 y 14 del PDF) , las/os profesionales destacaron:

- **Claridad, organización y coherencia** del material.
- **Creatividad y atractivo visual** de las cápsulas.
- **Riqueza de los contenidos** y pertinencia temática.
- **Diseño amigable y navegabilidad fluida.**
- **Integración adecuada de multimedia y recursos digitales.**
- **Innovación y necesidad** de propuestas de este tipo en la formación docente.

Ejemplos textuales de fortalezas proporcionadas:

- “Son cápsulas claras, organizadas, llamativas, creativas, ricas en contenidos y fácilmente navegables.”



- “Temas necesarios e innovadores, abordados de manera concisa y amena en formato REA.”

3. ¿Qué comentarios sirvieron para mejorar las cápsulas?

La mayoría de las respuestas señaló **pocas debilidades** y los aportes de mejora fueron puntuales pero significativos. Las sugerencias útiles fueron:

a) Clarificar la estructura de los temas en el índice de las cápsulas

Una evaluadora propuso “colocar en el índice los nombres de los temas abordados en cada cápsula”, lo que contribuye a mejorar la orientación inicial y la transparencia del recorrido.

b) Incorporar un momento sincrónico de cierre

Una sugerencia fue “ofrecer un encuentro virtual sincrónico al finalizar la última cápsula para conocer a la creadora del material y realizar agradecimientos/devoluciones”. Esto se relaciona directamente con reforzar la dimensión comunitaria y el acompañamiento docente.

c) Mantener el enfoque innovador y accesible

Aunque no fueron críticas, se reforzó la importancia de continuar cuidando:

- la claridad de la navegación,
- la coherencia estética,
- la integración pedagógica de multimedia.

Todas estas ideas se desprenden de las respuestas abiertas del formulario (págs. 4, 9, 14 del PDF)

ANEXO 6

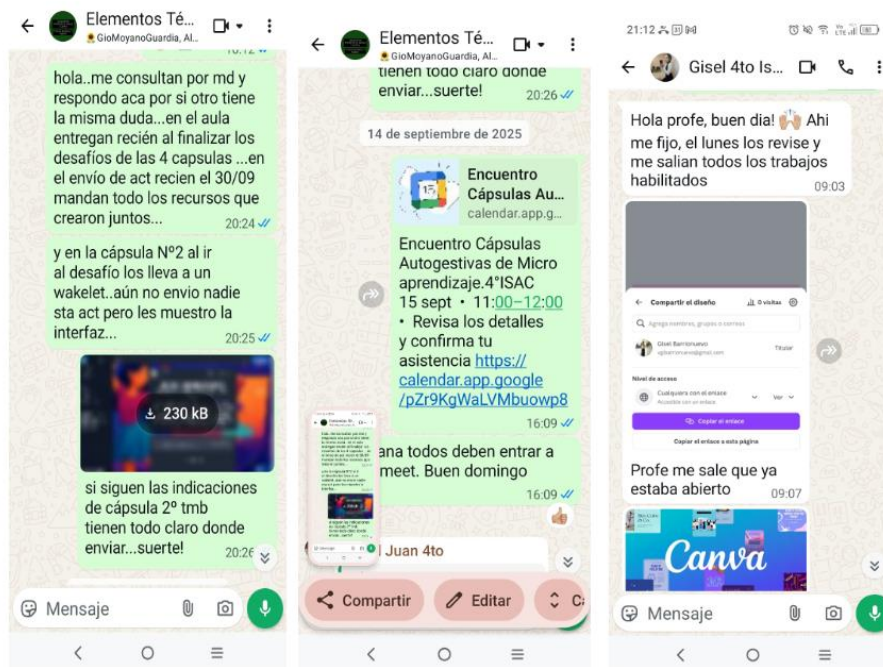
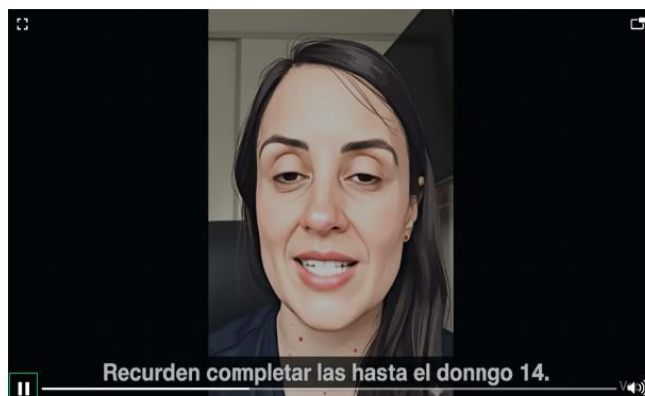
MUESTRAS DE LAS CONSULTAS, MEET, WHATSAPP, ETC.

VER: A lo largo del mes de navegación, se han adjuntado evidencias de la interacción con los estudiantes a través de WhatsApp, plataforma, encuentros presenciales y videoconferencias. Ver Anexo 6.

Ver

video:

<https://drive.google.com/file/d/16NwRJXOEhqRVkAMfeFOo15iVWwPal1is/view?usp=sharing>



ANEXO 7

Informe de Metodología y Co-Creación: Desarrollo del Repositorio REDA Danza ISAC

Autor: Autora: Prof. Lic. Lucrecia Chiecher | Asistente de Desarrollo IA: Gemini (Modelo de Google) Fecha: 7 de noviembre de 2025

Abstract

Este documento describe el proceso de desarrollo iterativo y colaborativo entre una experta en la materia (la autora) y una Inteligencia Artificial (IA) para la creación de un repositorio web dinámico. El objetivo es documentar la metodología de "pronteo" (prompting) y co-creación, demostrando cómo la dirección humana y la ejecución técnica de la IA convergieron para construir una aplicación web funcional, escalable y estéticamente refinada a partir de un prototipo inicial.

1. **Punto de Partida y Objetivo** El proceso de desarrollo no comenzó desde cero, sino desde un prototipo funcional (un archivo index.html) provisto por la autora. Este archivo ya contenía la estructura básica, 58 recursos en un array de JavaScript, y estilos funcionales. VER:

https://docs.google.com/document/d/1SbcFwlvAeXpFB47fqJCEb2MVuDFw4hsPuGS_CyUEbV0I/edit?usp=sharing

El objetivo de la colaboración fue transformar este prototipo en un repositorio de nivel profesional, centrándose en cuatro ejes:

1. **Expansión y Curación de Contenido:** Agregar nuevos recursos y corregir datos existentes.
 2. **Refinamiento de la Interfaz (UI):** Mejorar la estética y la disposición de los elementos.
 3. **Implementación de Funcionalidad Avanzada:** Añadir características de filtrado complejo.
 4. **Optimización de la Experiencia de Usuario (UX):** Asegurar que la navegación fuera intuitiva, accesible y eficiente, reduciendo la fricción (ej. el scroll excesivo).
2. Metodología: Desarrollo Iterativo (El "Pronteo") El trabajo se estructuró como un diálogo constante, donde la autora actuó como directora de Producto y Experta en Contenidos, y la IA como Desarrollador Full-Stack y Diseñador de Interfaz. El "pronteo" (las instrucciones de la autora) fue el motor de cada iteración.

2.1. Fase 1: Curación de Contenido y Micro-ajustes La primera etapa se centró en la validación y expansión de los datos. La autora proveyó instrucciones específicas (prompts) para:

- **Corregir datos:** Ajustar nombres propios (ej. "Tiziana", "Liza Guerrero", "Claudeville").
- **Actualizar contenido:** Reemplazar recursos obsoletos por nuevos (ej. el video de "Pensamientos Positivos" por el de "Patricia Stokoe").
- **Expandir la base de datos:** Agregar nuevos "cajones" (recursos 59 al 64) con sus respectivos títulos, descripciones y enlaces.

- **Refinar la presentación:** Ajustar títulos (ej. "Video Notebook LM") y eliminar elementos visuales confusos (ej. líneas de subrayado).

En esta fase, la IA actuó como un asistente de código, ejecutando tareas precisas de manipulación de datos dentro del array `drawerData` en el script.

2.2. Fase 2: Implementación de Funcionalidad Avanzada Esta fue la etapa más compleja. La autora solicitó una mejora sustancial inspirada en recomendaciones externas (ChatGPT):

"Asegúrate de que los recursos estén bien categorizados... Incluye un buscador interno o filtros..."

La IA respondió a este prompt no solo ejecutando, sino **proponiendo una arquitectura técnica**:

1. **Propuesta de la IA:** Añadir metadatos (tags) a cada uno de los 64 recursos en el array `drawerData` y un nuevo campo `pedagogy` (sugerencia pedagógica).
2. **Desarrollo:** Tras la aprobación de la autora, la IA modificó la base de datos interna y escribió desde cero la lógica de JavaScript (`initializeFilters`, `handleFilterClick`, `applyFilters`) y los estilos CSS para generar los botones de filtro dinámicamente.

El rol de la IA evolucionó de asistente a arquitecto de software, diseñando e implementando una funcionalidad compleja.

2.3. Fase 3: Depuración y Refinamiento de Lógica La autora (como tester experta) detectó un fallo en la lógica de filtros implementada:

"...no te deja elegir, por ejemplo: tango y video... me gustaría poder elegir el tema con algún formato particular..."

Este prompt fue crucial. La autora identificó que los filtros funcionaban con lógica "O" (excluyente) en lugar de "Y" (combinada). En respuesta, la IA **reescribió la función `applyFilters`** para que un recurso solo fuera visible si cumplía ambas condiciones de filtrado (tema Y formato), solucionando el problema.

2.4. Fase 4: Optimización de la Interfaz (UI/UX) Con la funcionalidad completa, el proceso se centró en la "armonía" visual y la usabilidad, guiado por prompts muy descriptivos de la autora:

- **Problema (Prompt):** "la ventana [de filtros] queda como clavada ahí y se van metiendo por atrás los cajones... es un poco raro".
- **Solución (IA):** Se eliminó la propiedad CSS `position: sticky` del panel de filtros.
- **Problema (Prompt):** "los botones [de filtro]... no resalta el botón que los seleccionaste".
- **Solución (IA):** Se modificó la clase `.active` en CSS para añadir un borde blanco grueso y un resplandor, haciendo la selección inequívoca.
- **Problema (Prompt):** "Fíjate en la captura... si pones la bienvenida donde está mi imagen hacia un costado... nos ahorramos un poco de scroll".
- **Solución (IA):** Se implementó el diseño de la autora usando `flexbox` para alinear el botón de bienvenida y los créditos en la misma fila en pantallas de escritorio.
- **Problema (Prompt):** "podrías colocar temas principales... en la misma línea de danza folklore... para que no ocupe tanto en alto".



- **Solución (IA):** Se reestructuró el HTML y CSS de los filtros, pasando de 5 líneas a solo 2, mejorando drásticamente la compacidad de la interfaz.
3. Conclusión: Un Modelo de Co-Creación Este proyecto documenta un exitoso proceso de co-creación. La construcción del repositorio no fue un acto singular, sino una conversación iterativa donde se fusionaron dos roles:
- **La Autora (Experta Humana):** Aportó el conocimiento de dominio (el contenido REDA), la visión pedagógica (las sugerencias de uso), la dirección estratégica (la necesidad de filtros) y el control de calidad (identificación de bugs y problemas de UX).
 - **La IA (Asistente Técnico):** Aportó la ejecución de código (HTML, CSS, JavaScript), la arquitectura de software (cómo implementar los filtros) y la capacidad de refactorizar y depurar rápidamente la lógica en respuesta a las directivas de la autora.

El resultado es un producto digital sofisticado que va más allá de lo que la autora podría haber construido sola al mismo tiempo, y que la IA no podría haber concebido sin la dirección y el conocimiento experto de la autora.