

CAPACITACIÓN DOCENTE DE VANGUARDIA

LA CULTURA MAKER EN LA EDUCACIÓN

Aprender Haciendo: Innovación, Creatividad y Prototipado Colaborativo

INSTITUCIÓN OFERENTE

Fundación Coincidir

MODALIDAD

Virtual
(Classroom / Meet)

DOCENTE TUTOR

Prof. Marcela CABRAL

CARGA HORARIA / CUPO

30 hs reloj
Máx. 50 participantes

 MODALIDAD VIRTUAL

 30 HORAS RELOJ

 ARANCEL: 2 PAGOS DE \$40.000,00

■ INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS

En un mundo cada vez más digital y acelerado, la educación se enfrenta al desafío de preparar a los estudiantes para un futuro incierto. La **Cultura Maker**, con su enfoque en el "aprender haciendo", la experimentación constante y el trabajo colaborativo, ofrece una alternativa pedagógica transformadora que permite a los alumnos pasar de ser simples consumidores de información a convertirse en creadores activos de conocimiento.

A través de herramientas accesibles y tecnologías innovadoras (impresión 3D, Arduino, micro:bit, software de modelado y materiales reciclables), los docentes aprenderán a diseñar proyectos y espacios maker que estimulen la curiosidad, el pensamiento computacional, la resolución creativa de problemas y la colaboración en el aula.

DESTINATARIOS

Docentes, Directivos, Supervisores e Integrantes de equipos técnicos de Nivel Inicial, Primario, Medio, Terciario y sus modalidades.
Estudiantes avanzados de carreras docentes de todos los niveles.

FUNDACIÓN COINCIDIR • Contacto e Inscripciones Oficiales

 fundacioncoincidir.capacitacion@gmail.com

■ FUNDAMENTACIÓN Y DIAGNÓSTICO

Frente a la crisis de significación educativa, el enfoque *hands-on* (aprender haciendo) reactiva el interés de los estudiantes. Basada en el *Constructivismo* (Piaget y Vygotsky), el *Conectivismo*, el *Pensamiento Computacional* y el enfoque *STEAM*, la propuesta capacita en la creación de proyectos tangibles y entornos colaborativos que reafirman los aprendizajes teóricos aplicándolos a situaciones de la vida real.

OBJETIVOS GENERALES

1

Concientización

Comprender el potencial de la cultura maker y las habilidades del siglo XXI.

2

Formación Práctica

Dominar herramientas y metodologías activas para implementar proyectos en el aula.

3

Inspiración

Adoptar un rol docente facilitador, centrado en el estudiante creador.

4

Comunidad Maker

Construir redes de trabajo colaborativo e intercambio entre educadores.

EJES TEMÁTICOS Y ACTIVIDADES PRÁCTICAS

EJE N° 1

Introducción a la Cultura Maker

Orígenes, principios y movimiento maker en la educación. Integración curricular y motivación estudiantil.

⚡ Actividad: "Mi primer proyecto Maker: Un desafío creativo"

EJE N° 2

Herramientas y Tecnologías Maker

Materiales accesibles y tecnologías emergentes: Tinkercad, Canva, Scratch, Arduino, micro:bit e impresión 3D.

⚡ Actividad: "Diseño y creación de un prototipo digital cooperativo"

EJE N° 3

Metodologías y Proyectos Maker

Ciclo de diseño, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), resolución de problemas y adaptación por niveles escolares.

⚡ Actividad: "Diseño Colaborativo de un Proyecto Maker"

EJE N° 4

Creación de un Espacio Maker en el Aula

Acondicionamiento físico y virtual, banco de materiales, normas de seguridad y vinculación comunitaria.

⚡ Actividad: "Diseño Colaborativo de un Espacio Maker Virtual"

EJE N° 5

Evaluación y Reflexión

Criterios e instrumentos de evaluación de proyectos, portafolio de evidencias y comunidades de práctica docente.

⚡ Actividad: "Portafolio de Evidencias y Reflexión"

🎯 TRABAJO FINAL INTEGRADOR (TFI)

Desarrollo de una **Secuencia Didáctica y Proyecto Maker Innovador** contextualizado al aula: planificación paso a paso, integración curricular de contenidos y tecnología, registro de prototipado, criterios de evaluación formativa y reflexión sobre la propia práctica docente.

■ DISTRIBUCIÓN DE CARGA HORARIA (TOTAL: 30 HORAS RELOJ)

La cursada se desarrollará a distancia mediante encuentros sincrónicos por Google Meet y actividades en la plataforma Classroom.

5 hsCLASES SINCRÓNICAS
MEET**5 hs**

TUTORÍAS SINCRÓNICAS

10 hsLECTURA Y
BIBLIOGRAFÍA**5 hs**

TRABAJOS PRÁCTICOS

5 hs

TRABAJO FINAL (TFI)

CRONOGRAMA DE ENCUENTROS (2026) • COHORTE ÚNICA (INSCRIPCIÓN: 16/03 AL 10/04)

Encuentro	Clase Sincrónica / Temática (19:30 a 20:30 hs)	Tutoría (12:00 a 13:00 hs)
Nº 1	06/10 (19:30 a 20:30 hs) - Eje 1: Introducción a la Cultura Maker	10/10 (12:00 a 13:00 hs)
Nº 2	13/10 (19:30 a 20:30 hs) - Eje 2: Herramientas y Tecnologías Maker	17/10 (12:00 a 13:00 hs)
Nº 3	20/10 (19:30 a 20:30 hs) - Eje 3: Metodologías y Proyectos Maker	24/10 (12:00 a 13:00 hs)
Nº 4	27/10 (19:30 a 20:30 hs) - Eje 4: Creación del Espacio Maker en el Aula	31/10 (12:00 a 13:00 hs)
Nº 5	03/11 (19:30 a 20:30 hs) - Eje 5: Evaluación y Reflexión	07/11 (12:00 a 13:00 hs)
Nº 6	10/11 (19:30 a 20:30 hs) - Presentación de Trabajos Prácticos Finales	Cierre del trayecto

■ CONDICIONES DE APROBACIÓN Y EVALUACIÓN

- Asistencia y participación en las clases sincrónicas y tutorías semanales.
- Presentación en tiempo y forma y aprobación de los trabajos prácticos de cada eje temático.
- Elaboración, presentación y aprobación del Trabajo Final Integrador (TFI).

MARCO TEÓRICO Y BIBLIOGRAFÍA DESTACADA

Fundamentación Pedagógica: Constructivismo (Piaget y Vygotsky) | Conectivismo | Pensamiento Computacional y Enfoque STEAM.

Bibliografía Sugerida: • Martínez, S. L. & Stager, G. *Inventar para aprender: Guía de la cultura maker en el aula.*

• Dougherty, D. *Maker Faire: La revolución de las ideas hechas realidad.*

• Larmer, J. & Merrill, J. *Aprendizaje basado en proyectos: Guía para educadores.*