

CAPACITACIÓN DOCENTE DE VANGUARDIA

DISEÑANDO EXPERIENCIAS

Realidad Aumentada en el Aula: Innovación y Pedagogía Inmersiva

INSTITUCIÓN OFERENTE

Fundación Coincidir

MODALIDAD

Virtual
(Classroom / Meet)

DOCENTE TUTOR

**Prof. Roxana Beatriz
HERNANDEZ**

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 en constante evolución, la educación no puede quedarse atrás. La **Realidad Aumentada (RA)** emerge como una herramienta poderosa y transformadora, capaz de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje al superponer elementos virtuales interactivos sobre nuestro entorno real.

Este trayecto de formación docente está diseñado para educadores que buscan innovar en sus prácticas cotidianas, ofreciendo a sus estudiantes experiencias inmersivas, motivadoras y significativas. A lo largo del curso se exploran fundamentos pedagógicos, herramientas digitales accesibles y metodologías activas para estimular la curiosidad, el pensamiento crítico y la participación colaborativa en el aula digital.

DESTINATARIOS

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

FUNDACIÓN COINCIDIR • Contacto e Inscripciones Oficiales

 fundacioncoincidir.capacitacion@gmail.com

FUNDAMENTACIÓN Y DIAGNÓSTICO

La rápida evolución tecnológica y la masividad digital en Argentina y la Provincia de Chubut demandan una constante actualización didáctica. Apoyada en el *Constructivismo de Vygotsky*, el *Aprendizaje Experiencial de Kolb*, la *Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller* y el *Conectivismo*, la propuesta brinda andamiajes visuales y tridimensionales para potenciar la comprensión de conceptos complejos y democratizar el acceso a recursos innovadores sin requerir equipamiento de alto costo.

OBJETIVOS GENERALES

1

Capacitación e Implementación

Dominar herramientas y plataformas de RA para integrarlas de manera efectiva en el diseño de experiencias de aprendizaje significativas.

2

Competencias Innovadoras

Desarrollar habilidades didácticas para crear entornos educativos interactivos, inmersivos y adaptados a los desafíos del siglo XXI.

3

Reflexión y Transferencia

Promover el análisis crítico y la experimentación curricular de la RA en diversas áreas, niveles y realidades socioeducativas.

EJES TEMÁTICOS Y ACTIVIDADES PRÁCTICAS

EJE N° 1

Introducción a la Realidad Aumentada en Educación

Conceptos fundamentales de RA vs. Realidad Virtual y Mixta. Potencial pedagógico y casos de éxito en el aula.

⚡ Actividad: "Explorando el Potencial Pedagógico de la Realidad Aumentada"

EJE N° 2

Herramientas y Recursos para la Creación de Contenidos RA

Exploración de apps y plataformas accesibles (Artivive, Metaverse, Zappar, triggers y marcadores). Superposición de objetos 3D, videos y audios.

⚡ Actividad: "Creando mi primera experiencia de Realidad Aumentada"

EJE N° 3

Integración Curricular y Diseño Pedagógico con RA

Estrategias didácticas, alineación con metodologías activas (ABP, Gamificación, Flipped Classroom) y adaptación al nivel escolar.

⚡ Actividad: "Diseñando Experiencias con RA para la Integración Curricular"

EJE N° 4

Evaluación y Análisis de Experiencias con RA

Estrategias de evaluación de impacto en la comprensión y engagement. Resolución de contingencias técnicas y mejora continua.

⚡ Actividad: "Bitácora de Reflexión y Mejora Continua en Experiencias con RA"

EJE N° 5

Compartiendo y Creando Comunidad: Proyectos RA Docentes

Intercambio de producciones, feedback colaborativo y conformación de comunidades de práctica docente.

⚡ Actividad: "Propuesta de Proyecto Integrador de RA en el Aula"

© TRABAJO FINAL INTEGRADOR (TFI)

Diseño de una **Unidad/Propuesta Didáctica Innovadora con Realidad Aumentada** contextualizada al propio ámbito institucional, con fundamentación teórica, secuencia de actividades, marcadores/recursos digitales e instrumentos de evaluación (rúbricas y criterios claros).

■ 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 hs

LECTURA Y ANÁLISIS

5 hs

TRABAJOS PRÁCTICOS

5 hs

TRABAJO FINAL (TFI)

CRONOGRAMA DE ENCUENTROS (2026) • COHORTE ÚNICA

Encuentro	Clase Sincrónica / Temática (18:30 a 19:30 hs)	Tutoría
N° 1	24/09 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 1: Introducción a RA	26/09 (10:00 a 11:00 hs)
N° 2	01/10 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 2: Herramientas RA	03/10 (10:00 a 11:00 hs)
N° 3	08/10 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 3: Int. Curricular	07/10 (10:00 a 11:00 hs)
N° 4	15/10 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 4: Evaluación y RA	16/10 (10:00 a 11:00 hs)
N° 5	22/10 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 5: Comunidad y Proy.	23/10 (10:00 a 11:00 hs)
N° 6	29/10 (18:30 a 19:30 hs) - Presentación Trabajo Final Integrador	Cierre del trayecto

■ CONDICIONES DE APROBACIÓN Y EVALUACIÓN

- Asistencia y participación en las clases sincrónicas y tutorías.
- Aprobación de las actividades prácticas parciales de cada eje temático.
- Elaboración, presentación y aprobación del Trabajo Final Integrador (TFI).

MARCO NORMATIVO Y BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

Normativa de Referencia: Ley de Educación Nacional N° 26.206 | Resoluciones del Consejo Federal de Educación sobre integración de TIC (Res. CFE N° 330/18).

Bibliografía Destacada: • Cabero Almenara, J. & Barroso Osuna, J. (2015). *Realidad Aumentada: Una tecnología para la formación*. Síntesis.

• De la Horra, M. J. (2017). *Realidad Aumentada en el aula: Guía práctica para docentes*. Anaya Multimedia.

• Adell, J. & Castañeda, L. (2018). *Tecnologías emergentes en la educación: Realidad Aumentada y Realidad Virtual*. Octaedro.