

Tecnologías Inmersivas en el Aula

Realidad Aumentada y Cubos Merge para un Aprendizaje Activo

Incorporación de estas tecnologías a la labor diaria en el aula para transformar las metodologías de enseñanza mediante experiencias vivenciales de exploración activa.

INFORMACIÓN DEL PROGRAMA



Carga Horaria

60 horas totales. Incluye siete clases sincrónicas de 1,5 horas, más horas asincrónicas de lectura y elaboración.



Modalidad

100% Virtual. Cursada a distancia utilizando las plataformas Google Classroom y Google Meet.



Destinatarios

Docentes, Directivos, Supervisores, equipos técnicos de todos los niveles y estudiantes avanzados de carreras docentes.



Datos de Cursada

Cupo Máximo: 50 participantes por cohorte.
Docente Tutor: Prof. Roxana Beatriz Hernandez.

FUNDAMENTACIÓN Y DIAGNÓSTICO

La educación actual se encuentra en una constante evolución que demanda la incorporación de metodologías innovadoras para promover las habilidades del siglo XXI. Los métodos tradicionales, basados principalmente en contenidos teóricos estáticos, evidencian limitaciones para dar respuesta a las necesidades de los estudiantes contemporáneos, quienes reclaman experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas.

En este escenario, la **Realidad Aumentada (RA)** y los **Cubos Merge** emergen como herramientas disruptivas de alto impacto cognitivo. Al superponer elementos virtuales interactivos en formato tridimensional sobre el entorno físico, permiten romper con la abstracción rígida de los contenidos curriculares. Esto facilita a los estudiantes comprender fenómenos complejos (ciencias naturales, geometría, historia) mediante la manipulación tangible.

Este proyecto busca capacitar integralmente a los docentes para superar la brecha formativa tecnopedagógica. La propuesta trasciende el uso puramente instrumental, empoderando a los educadores para diseñar secuencias didácticas inmersivas utilizando recursos accesibles, como smartphones comunes y dispositivos Merge de fabricación artesanal.

OBJETIVOS GENERALES

- ✓ **Comprender los fundamentos teóricos, metodológicos y técnicos** de las tecnologías inmersivas, con énfasis en la Realidad Aumentada y los Cubos Merge, reconociendo su potencial pedagógico.
- ✓ **Desarrollar competencias profesionales** para la curaduría crítica, selección e integración de aplicaciones de Realidad Aumentada alineadas con los diseños curriculares vigentes.
- ✓ **Diseñar, programar e implementar secuencias didácticas** innovadoras que incorporen el ecosistema Merge y recursos interactivos tridimensionales, fomentando el aprendizaje activo y cooperativo de los estudiantes.

ESTRUCTURA CURRICULAR

El trayecto formativo se organiza en 7 ejes temáticos estratégicos que abarcan desde los fundamentos teóricos hasta la aplicación práctica en el aula:

MÓDULO	TEMÁTICA Y CONTENIDOS PRINCIPALES
Eje 1	Introducción a las Tecnologías Inmersivas y RA: Concepto, taxonomía de entornos inmersivos, distinciones con la Realidad Virtual y evolución histórica pedagógica.
Eje 2	Requerimientos Técnicos y Curaduría Pedagógica: Hardware y sensores en dispositivos móviles. Criterios didácticos para la selección y validación de aplicaciones de RA.
Eje 3	Herramientas de Autor y Producción 3D: Sistemas de RA (marcadores vs. superficies). Plataformas "no-code" y edición básica de objetos tridimensionales.
Eje 4	El Ecosistema Merge Cube (TUI): Fundamentos tecnológicos del rastreo óptico. Implicancias neurocognitivas del aprendizaje multisensorial (percepción háptica, espacial y visual).
Eje 5	Laboratorio de Fabricación Artesanal: Construcción de marcadores físicos de Cubos Merge como estrategia de democratización tecnológica e inclusión digital.
Eje 6	Suite Merge y Alineación Curricular: Uso de Explorer App y Object Viewer. Articulación obligatoria con los NAP y los diseños curriculares jurisdiccionales.
Eje 7	Diseño Didáctico y Evaluación Formativa: Inserción en metodologías activas (ABP, Aula Invertida). Diseño de secuencias combinadas y rúbricas analíticas.

CRONOGRAMA DE CURSADA (COHORTE 1)

Período de Inscripción: Del 15 de septiembre al 11 de octubre de 2026.

El trayecto se desarrolla a lo largo de **8 encuentros sincrónicos** (evaluación y 7 ejes) estipulados entre el 12 de octubre y el 30 de noviembre de 2026. Las clases sincrónicas se complementan con tutorías dedicadas y horas de trabajo asincrónico para la exploración de software y elaboración de producciones didácticas.

EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

La evaluación será continua, formativa y procesual, priorizando la aplicación práctica de los enfoques trabajados:

- ✓ **Trabajos prácticos por eje:** Producciones individuales vinculadas a la curaduría de apps, armado del Cubo Merge y manipulación de plataformas 3D.
- ✓ **Trabajo Final Integrador (TFI):** Diseño completo y fundamentado de una secuencia didáctica áulica mediada por Realidad Aumentada y el ecosistema Merge.
- ✓ **Requisitos de Aprobación:** Asistencia obligatoria a clases sincrónicas/tutorías y aprobación del 100% de las actividades y del Trabajo Final.

¡Inscripciones Abiertas!

Transforme su práctica docente y lleve el aprendizaje de sus estudiantes a una nueva dimensión interactiva. Comuníquese con nosotros para reservar su vacante.



WhatsApp: 280 495 3410



Email: les1830@chubut.edu.ar