

CAPACITACIÓN DOCENTE

TRANSFORMANDO EL APRENDIZAJE:

Introduciendo los Cubos Merge en el Aula

INSTITUCIÓN OFERENTE
Fundación Coincidir

DOCENTE TUTOR
Prof. Roxana B. HERNANDEZ

MODALIDAD
Virtual (Classroom / Meet)

CARGA HORARIA / CUPO
30 hs reloj / Max. 50 participantes

MODALIDAD VIRTUAL - 30 HS

En un entorno educativo en constante evolución digital, la Realidad Aumentada (RA) emerge como una herramienta inmersiva revolucionaria para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los Cubos Merge permiten a los estudiantes visualizar, manipular e interactuar con objetos 3D en tiempo real, haciendo visibles conceptos complejos y abstractos.

Esta capacitación busca equipar a los educadores con las herramientas técnico-pedagógicas necesarias para integrar los Cubos Merge de manera transversal en el currículo, estimulando el pensamiento crítico, la creatividad, la gamificación y el diseño universal para el aprendizaje (DUA).

DESTINATARIOS:

Docentes, Directivos, Supervisores e Integrantes de equipos técnicos de nivel inicial, primario, medio, terciario y sus modalidades.
Estudiantes avanzados de carreras docentes.

FUNDACIÓN COINCIDIR

Contacto e Inscripciones:
Whatsapp: 2804953410

DESCRIPCIÓN GENERAL Y FUNDAMENTACIÓN

Fundamentado en el Constructivismo, el Aprendizaje Experiencial, la Neurociencia Educativa, la Gamificación y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), este proyecto responde a la vacancia formativa sobre tecnologías inmersivas. Promueve la integración de la Realidad Aumentada para enriquecer las experiencias educativas y cerrar la brecha digital.

OBJETIVOS GENERALES

- 1 Dotar a los docentes de herramientas inmersivas:** Integrar de manera efectiva los Cubos Merge en las prácticas pedagógicas para crear aulas dinámicas, interactivas y atractivas.
- 2 Fomentar competencias digitales avanzadas:** Desarrollar habilidades tecnopedagógicas ligadas a la Realidad Aumentada y la personalización de recursos educativos 3D.
- 3 Mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje:** Facilitar la comprensión de conceptos complejos, estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración activa entre pares.

EJES TEMÁTICOS DEL CURSADO

EJE 1	Introducción a la Realidad Aumentada y Cubos Merge Fundamentos de RA, características del dispositivo y ventajas educativas. Actividad: "Exploración de Aplicaciones gratuitas del Cubo Merge".
EJE 2	Aplicaciones Pedagógicas de los Cubos Merge Integración curricular en ciencias, matemática y humanidades. Actividad: "Creando mi Propia Experiencia de Aprendizaje con Merge Cube".
EJE 3	Selección y Creación de Contenido 3D y RA Plataformas de autor (CoSpaces, Tinkercad), repositorios y diseño DUA. Actividad: "Mi Proyecto de Realidad Aumentada".
EJE 4	Implementación en el Aula y Gestión del Aula Estrategias áulicas, gestión de dispositivos y evaluación con RA. Actividad: "Diseño de una Lección con Cubo Merge".
EJE 5	Recursos, Comunidades y Tendencias Futuras Redes docentes, desarrollo profesional continuo y comunidades online. Actividad: "Creación de un Recurso Didáctico Personalizado".

TRABAJO FINAL INTEGRADOR: Diseño y Desarrollo de una Unidad Didáctica con Cubo Merge, incluyendo fundamentación, secuencia interactiva, evidencias e informe reflexivo.

MODALIDAD, EVALUACIÓN Y CARGA HORARIA

La cursada se desarrollará a distancia mediante encuentros sincrónicos por **Google Meet** y actividades en la plataforma **Classroom**. Total: **30 horas reloj** (5hs sincrónicas de clase, 5hs de tutoría, 10hs de lectura, 5hs de prácticos y 5hs de trabajo final integrador).

CRONOGRAMA DE ENCUENTROS (2026)

PRIMERA COHORTE

Encuentro	Clase Sincrónica / Temática	Tutoría
N° 1	09/09 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 1: Introducción a RA y Cubos Merge	12/09 (14:00 a 15:00 hs)
N° 2	16/09 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 2: Aplicaciones Pedagógicas	19/09 (14:00 a 15:00 hs)
N° 3	23/09 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 3: Selección y Creación de Contenido	26/09 (14:00 a 15:00 hs)
N° 4	30/09 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 4: Implementación en el Aula	03/10 (14:00 a 15:00 hs)
N° 5	07/10 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 5: Recursos y Comunidades	10/10 (14:00 a 15:00 hs)
N° 6	14/10 (18:30 a 19:30 hs) - Presentación Trabajo Final Integrador	Cierre del trayecto

MARCO NORMATIVO Y BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

Referentes Teóricos y Tecnopedagógicos:

- Prensky, M. (2001). *Nativos digitales, inmigrantes digitales*.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría para el aprendizaje en la era digital*.

Bibliografía de Referencia:

- De la Vega, J. / Trujillo, F. *Realidad Aumentada en la Educación*.
- *Integrando la Realidad Aumentada en el Aula: Guía pedagógica*.