



## PROPUESTA DE FORMACIÓN:

### "CREADORES: FORMACIÓN EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA, CULTURA DIGITAL Y TERRITORIO"

**Coordinación:** Nadir Secco – Unidad de Programas de Promoción Científica y Tecnológica

#### FUNDAMENTACIÓN:

La presente propuesta de formación está destinada a estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba que participan del Proyecto de Compromiso Social Estudiantil CREADORES. Su propósito es construir un marco común de intervención y brindar herramientas técnico-pedagógicas para acompañar experiencias vinculadas a las Tecnotecas Municipales CREA.

La propuesta parte de una concepción amplia de la tecnología educativa: no se limita al dominio de dispositivos, plataformas o programas, sino que busca comprender de qué manera las tecnologías pueden convertirse en lenguajes y herramientas para enseñar, investigar, crear, comunicar, prototipar y construir respuestas frente a problemáticas concretas. Desde esta perspectiva, el streaming, la impresión 3D, la producción sonora, la gamificación, la cartografía digital, los Sistemas de Información Geográfica y los videojuegos se abordan como recursos de producción de conocimiento y de intervención situada.

El trayecto busca, además, fortalecer la articulación entre Universidad, Estado y territorio, recuperando los conocimientos disciplinares de las y los estudiantes y poniéndolos en diálogo con los saberes, intereses y desafíos de las comunidades. La formación se organizará mediante una metodología activa que combinará aproximaciones conceptuales, demostraciones técnicas, análisis de experiencias y desafíos prácticos orientados al diseño de propuestas socioeducativas.

#### OBJETIVOS:

##### Objetivo general:

- Fortalecer las capacidades de las y los estudiantes universitarios para diseñar, acompañar y desarrollar experiencias socioeducativas que articulen cultura digital, tecnologías emergentes, conocimientos disciplinares y problemáticas territoriales en el marco de las Tecnotecas Municipales CREA.

##### Objetivos específicos:

- Comprender el modelo pedagógico, territorial e institucional de las Tecnotecas Municipales CREA y el sentido de la extensión universitaria como proceso de construcción conjunta de conocimiento.
- Incorporar criterios básicos para el diseño de experiencias de tecnología educativa, evitando una mirada meramente instrumental de las herramientas.
- Conocer lenguajes y herramientas vinculados con streaming, impresión 3D, sonido, gamificación, cartografía digital, SIG y videojuegos, reconociendo sus potencialidades pedagógicas y sociales.



- Fortalecer capacidades de trabajo interdisciplinario y vincular los saberes de las distintas carreras universitarias con proyectos de innovación educativa, científica, artística y comunicacional.
- Diseñar propuestas situadas que puedan implementarse posteriormente en territorio, con producciones concretas y criterios de participación comunitaria.

### DESTINATARIOS:

Estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba que participan del Proyecto de Compromiso Social Estudiantil CREADORES y que acompañarán experiencias de intervención en las Tecnotecas Municipales CREA.

### CUPOS DISPONIBLES:

Sin cupo.

### MODALIDAD:

Modalidad mixta.

El primer módulo se desarrollará de manera presencial.

Los módulos 2, 4, 5 y 6 serán virtuales sincrónicos( se realizan mediante Google Meet y herramientas digitales colaborativas gratuitas o de fácil acceso).

La modalidad del módulo 3 a confirmar.

### CRONOGRAMA:

| Fecha      | Actividad                                                                                                                                                                 | Modalidad                                 |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 18/09/2026 | <b>Módulo 1. Tecnotecas Municipales CREA, extensión universitaria e innovación territorial</b><br>Responsables: Nadir Secco, Laura Lucero, Matías Deón y Luna Gerscovici. | Presencial - Obligatorio<br>1h 30 minutos |
| 13/10/2026 | <b>Módulo 2. Streaming: producir, comunicar y construir voz pública</b><br>Responsables: Emilia Barrero, Paulina Funes y Nadir Secco.                                     | Virtual<br>1h 30 minutos                  |
| 14/10/2026 | <b>Módulo 3. Impresión 3D, diseño y prototipado</b><br>Responsable: Equipo EDIPRO.                                                                                        | A confirmar<br>1h 30 minutos              |
| 15/10/2026 | <b>Módulo 4. Sonido, podcast y narrativas sonoras</b><br>Responsable: Nadir Secco.                                                                                        | Virtual<br>1h 30 minutos                  |



| Fecha      | Actividad                                                                                                                      | Modalidad                |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 16/10/2026 | <b>Módulo 5. Gamificación ciudadana, cartografía y exploración del territorio</b><br>Responsables: Rocío Castro y Nadir Secco. | Virtual<br>1h 30 minutos |
| 19/10/2026 | <b>Módulo 6. Videojuegos y cultura gamer como lenguajes educativos</b><br>Responsables: María Martínez y Nadir Secco.          | Virtual<br>1h 30 minutos |

En cada encuentro se articularán tres momentos:

Comprender (aproximación conceptual y análisis de experiencias),

Explorar (demostración de herramientas, lenguajes y metodologías) y

Diseñar (resolución de un desafío práctico vinculado con una posible intervención).

El eje transversal será analizar qué posibilidades ofrece cada tecnología, qué experiencia de aprendizaje permite construir, con qué población y para qué propósito utilizarla y qué producción concreta puede generar.

### CRITERIOS DE ASISTENCIA/APROBACIÓN:

Para la aprobación del trayecto se debe asistir obligatoriamente al primer módulo y participar del meet de 1 módulo a elección, según el proyecto de intervención que desarrollará.

Si alguien quisiera participar de los otros módulos, que no se vinculan específicamente con su proyecto, puede hacerlo. el puntaje no se modifica.

Se valorará especialmente la capacidad para vincular los conocimientos disciplinares de cada carrera con el diseño de experiencias de cultura digital situadas, interdisciplinarias y orientadas a una intervención posterior en territorio.

### INSCRIPCIÓN:

El mecanismo y enlace de inscripción serán comunicados por la coordinación del proyecto.

### CERTIFICACIÓN:

La certificación será otorgada por la O.F.C acreditando **15 hs reloj** a quienes cumplan con los requisitos de acreditación de asistencia y aprobación.



Dirección General de  
**Capacitación y  
Coordinación**



Dirección de  
**Aprendizaje y  
Desarrollo Profesional**



Secretaría de  
**Educación**



Córdoba *hace*  
Córdoba *sigue*

"1976-2026 - A 50 años del Golpe Cívico Militar, más memoria es más democracia"

## **CONTACTO:**

Coordinación del Proyecto CREADORES – Unidad de Programas de Promoción Científica y Tecnológica. Nadir Secco, tel.: 3512057387.

**Dirección Aprendizaje y Desarrollo Profesional.**  
Secretaría de Educación - Municipalidad de Córdoba  
Av. Colón 5244 B° San Ignacio C.P. 5003  
Celular: 351- 2263915  
Correo: [direcgraldaydp@gmail.com](mailto:direcgraldaydp@gmail.com)