



Diseño de Objetos Interactivos con DescartesJS e IA



CURSO PARA EL DISEÑO DE OBJETOS INTERACTIVOS CON DESCARTESJS E IA			
CALENDARIO PREVISTO Y CONTENIDOS			
11 abril Introducción Introducción Herramientas de autor (GeoGebra y DescartesJS) Herramientas IA (WebSim, Claude 3.7, vo Vercel) Plantillas Tarea: Generar cuestionario con IA.	25 abril Espacios Editor DescartesJS Espacios Incorporación de OIA diseñados con IA en un espacio cartesiano Tarea: Diseñar una escena con dos espacios.	9 mayo Imágenes Imágenes pixeladas y vectoriales Imágenes animadas Opacidad y región de recorte Patrones Diseño de un presentador de diapositivas con DescartesJS y con IA Tarea: Diseñar presentador de diapositivas con cualquier herramienta.	23 mayo Elementos mínimos de programación 1 Teorema del programa estructurado Estructuras secuenciales Estructuras selectivas Tarea: Resolver los problemas 6 y 7 propuestos.
6 junio Elementos mínimos de programación 2 Estructuras iterativas Algoritmos en DescartesJS (Estructura Do-While) Algoritmos con IA Tarea: Resolver el problema 10.	20 junio Controles Controles tipo pulsador y tipo barra Controles casilla de verificación y menú Controles gráficos Tarea: Diseñar una actividad con DescartesJS y otra con IA.	4 julio Audios y videos Audios Videos en local y de YouTube Videos interactivos Tarea: Diseñar un video interactivo con IA o DescartesJS.	18 julio Familias de gráficos Diseño paso a paso de una escena interactiva de secuencias temporales Tarea: Diseño de una escena interactiva de 4 secuencias temporales.

El nuevo [Marco de Referencia para la Competencia Digital Docente](#) recoge, en el área 2 dedicada a contenidos digitales, entre sus elementos específicos:

- *"Utilización de herramientas de autor para la modificación, diseño y creación de contenidos educativos digitales nuevos o derivados de otros contenidos..."*
- *"Aplicación de criterios de calidad de los contenidos educativos digitales para su adaptación al alumnado con el que se trabaja y a los fines perseguidos".*
- *"Respeto de los derechos de autor y de las limitaciones de la propiedad intelectual aplicadas al ámbito educativo para la reutilización y la creación de contenidos..."*

Pues bien, desde RED Descartes te ofrecemos la posibilidad de abordar estos elementos específicos, como mínimo, aprendiendo el manejo de la herramienta de autor **DescartesJS**, un software libre y multipropósito con el que podrás crear tus propios contenidos interactivos para cualquier materia, respetando los derechos de autor y compartiéndolos en entornos seguros con una licencia Creative-Commons. Pero, además, conocerás y podrás aprovechar el enorme potencial de la **Inteligencia Artificial** en el ámbito educativo usando herramientas que te facilitarán la práctica docente hasta límites insospechados.

Queda **abierto**, por tanto, el **plazo de inscripción gratuita** a la **I Edición del Curso para el Diseño de objetos interactivos con IA y DescartesJS**, una acción formativa que se enmarca en el programa de **Educación Abierta** desarrollado entre redes docentes de Colombia, México y España, fundamentalmente, aunque contamos con la participación de profesorado de otros países de habla hispana, portuguesa e inglesa. Un curso que tiene como objetivo principal diseñar recursos educativos abiertos en formato de escenas interactivas con la herramienta de autor **Descartes JS** y en formato web con **herramientas de Inteligencia Artificial** (WebSim, Claude 3.7, vo de Vercel, Pollinations, entre otras), que permitan poner de manifiesto que es posible dar una respuesta positiva y asequible a los retos educativos intrínsecos al paradigma educativo emergente.

Está **dirigido a** docentes de cualquier etapa educativa, infantil, primaria, educación secundaria obligatoria, bachillerato, formación profesional, enseñanzas de régimen especial y universidad, y de cualquier materia o especialidad, en activo o no, así como a profesionales vinculados a la educación o formación y a diseñadores y desarrolladores interesados en objetos interactivos, utilizando una **metodología** activa, concretamente Clase Invertida y Aprendizaje Basado en Proyectos (Tareas), pues desde la primera sesión cada participante comenzará a diseñar y editar su primer recurso interactivo, recibiendo sesiones quincenales por videoconferencia, que serán grabadas y compartidas con todos los participantes y asesorados por docentes de las redes mencionadas.

El curso **comienza** el próximo día **11 de abril** y **finaliza** el **18 de julio** de 2025, impartándose las sesiones de 7 AM a 8 AM en el horario oficial de Colombia, de acuerdo al siguiente **calendario previsto y contenidos a tratar**:



CURSO PARA EL DISEÑO DE OBJETOS INTERACTIVOS CON DESCARTESJS E IA

CALENDARIO PREVISTO Y CONTENIDOS

11 abril Introducción	25 abril Espacios	9 mayo Imágenes	23 mayo Elementos mínimos de programación 1
Introducción Herramientas de autor (GeoGebra y DescartesJS) Herramientas IA (WebSim, Claude 3.7, vo Vercel) Plantillas Tarea: Generar cuestionario con IA.	Editor DescartesJS Espacios Incorporación de OIA diseñados con IA en un espacio cartesiano Tarea: Diseñar una escena con dos espacios.	Imágenes pixeladas y vectoriales Imágenes animadas Opacidad y región de recorte Patrones Diseño de un presentador de diapositivas con DescartesJS y con IA Tarea: Diseñar presentador de diapositivas con cualquier herramienta.	Teorema del programa estructurado Estructuras secuenciales Estructuras selectivas Tarea: Resolver los problemas 6 y 7 propuestos.
6 junio Elementos mínimos de programación 2	20 junio Controles	4 julio Audios y vídeos	18 julio Familias de gráficos
Estructuras iterativas Algoritmos en DescartesJS (Estructura Do-While) Algoritmos con IA Tarea: Resolver el problema 10.	Controles tipo pulsador y tipo barra Controles casilla de verificación y menú Controles gráficos Tarea: Diseñar una actividad con DescartesJS y otra con IA.	Audios Vídeos en local y de YouTube Vídeos interactivos Tarea: Diseñar un vídeo interactivo con IA o DescartesJS.	Diseño paso a paso de una escena interactiva de secuencias temporales Tarea: Diseño de una escena interactiva de 4 secuencias temporales.

Para cualquier consulta o aclaración, puedes contactar con nosotros en la dirección de correo formacion@proyectodescartes.org

ACCESO AL FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

Este formulario estará abierto hasta el día 6 de abril o hasta cubrir disponibilidad.

Recursos que utilizaremos:

1. [Descarga el software libre DescartesJS](#) para tu sistema operativo.
2. [Tutorial sobre DescartesJS - Nivel I](#)
3. [Herramientas de Inteligencia Artificial para la enseñanza](#)
4. [Lista en Youtube con vídeos de apoyo](#)

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE CADA SESIÓN

PRIMERA SESIÓN - Introducción (11 de abril)

- Introducción
- Herramientas de autor (GeoGebra y DescartesJS)
- Herramientas IA (WebSim, Claude 3.7, vo Vercel)

- Plantillas

Tarea: Generar un cuestionario con IA

SEGUNDA SESIÓN - Espacios (25 de abril)

- Editor DescartesJS
- Espacios
- Incorporación de un Objeto Interactivo de Aprendizaje diseñado con IA en un espacio cartesiano

Tarea: Diseñar una escena con dos espacios (ver tarea [aquí](#))

TERCERA SESIÓN - Imágenes (9 de mayo)

- Imágenes pixeladas y vectoriales
- Imágenes animadas
- Opacidad y región de recorte
- Patrones
- Diseño de un presentador de diapositivas con DescartesJS
- Diseño de un presentador de diapositivas con IA

Tarea: Diseñar un presentador de diapositivas con cualquier herramienta

CUARTA SESIÓN - Elementos mínimos de programación 1 (23 de mayo)

- Teorema del programa estructurado
- Estructuras secuenciales
- Estructuras selectivas

Tarea: Resolver los problemas 6 y 7 propuestos [aquí](#)

QUINTA SESIÓN - Elementos mínimos de programación 2 (6 de junio)

- Estructuras iterativas
- Algoritmos en DescartesJS (Estructura Do-While)
- Algoritmos con IA

Tarea: Resolver el problema 10 propuesto [aquí](#)

SEXTA SESIÓN - Controles (20 de junio)

- Controles tipo pulsador y tipo barra

- Controles casilla de verificación y menú
- Controles gráficos

Tarea 1: Diseñar una actividad similar a la propuesta [aquí](#)

Tarea 2: Diseñar con IA una actividad que incluya dos tipos de controles (zum y menú, por ejemplo)

SÉPTIMA SESIÓN - Audios y videos (4 de julio)

- Audios
- Videos en local y de YouTube
- Videos interactivos

Tarea: Diseñar un video interactivo con IA o DescartesJS

OCTAVA SESIÓN - Familias de gráficos (18 de julio)

Diseño paso a paso de una escena interactiva de secuencias temporales

Tarea: Diseño de una escena interactiva de 4 secuencias temporales

Visto **1319** veces

Modificado por última vez en Sábado, 15 Marzo 2025 08:05

Post

Me gusta 3

Compartir



i Publicado

en

Difusión

🏷 Etiquetado

como

[#formación](#) [#educación abierta](#) [#descartesjs](#) [#IA](#) [#REA](#)

💬 Deja un comentario

Mensaje *

Para evitar el spam este foro está moderado y tu mensaje quedará pendiente de publicación, gracias por tu paciencia: Escribe aquí tu mensaje.