

ANEXO I DE RESOLUCIÓN

ACTUALIZACIÓN ACADÉMICA EN COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES Y METODOLOGÍAS ACTIVAS CON CLASE INVERTIDA

1-Inscripcion de los docentes en la actualización Académica

Se deberán inscribir en el siguiente formulario <https://forms.office.com/r/VNaMz1b9GS>

2- Funcionamiento de la plataforma

La plataforma donde se desarrollara la capacitación es

<http://plataformaedu.meducacionsantiago.gob.ar/>

El usuario será el correo electrónico informado en la inscripción y la contraseña el DNI

Cuando ingresen por primera vez se encontraran con un tutorial de funcionamiento de la misma

3- Mail de Consulta

alfabetizaciondigital@meducacionsantiago.gob.ar

4- Cronograma de la capacitación

NIVELACION: 15 días hábiles (02 de mayo al 22 de mayo)

MODULO I: 40 días hábiles (23 de mayo al 23 de julio)

MODULO II: 40 días hábiles (24 de julio al 17 de septiembre)

MODULO III: 40 días hábiles (18 de septiembre al 12 de noviembre)

TRABAJO FINAL: 25 días hábiles (13 de noviembre al 19 de diciembre)

5- Característica, objetivos, contenidos y evaluación de la capacitación

Todos los módulos de la Actualización Académica en “Alfabetización Digital y Metodologías Activas con Clase Invertida”, tendrán las siguientes características:

MATERIALES Y RECURSOS DIGITALES:

Materiales descargables

- Guía en PDF: Documentos en formato PDF, simples y tipo tutoriales y prácticos.
- Infografía: Documentos en formatos PDF. Recursos visuales atractivos que resumen conceptos clave
- Microcontenidos en formato PDF o HTML interactivo: Documentos breves y claros con explicaciones teóricas y ejemplos.

Videos explicativos

- Videos interactivos y evaluativos de una duración aproximada de entre 3 y 5 minutos. • Cápsulas explicativas animadas o narradas con ejemplos.
- Presentación animada explicando y ejemplificando. Usando herramientas como Genially o Prezi embebidas en Moodle

Actividad interactiva

- Juego (H5P): Clasificar elementos de configuración según el sistema operativo (Android, Windows).
- Cuestionarios autocalificables: Actividades tipo selección múltiple, verdadero o falso y relacionar columnas
- Glosarios colaborativos: Para co-construir conceptos relacionados con la temática de la cápsula.
- Simuladores o juegos: Usando herramientas externas como H5P para diseñar ejercicios interactivos.

Metodología

Implementaría una combinación de metodologías activas:

- Clase invertida: Proveería los materiales previos para que los docentes trabajen a su ritmo y en el aula virtual profundicen en los temas.

- Microaprendizaje: Cada cápsula sería breve y enfocada en un único tema, facilitando la autogestión.
- Aprendizaje basado en retos (ABR): Los docentes trabajarían en pequeños desafíos relacionados con sus contextos educativos.

Evaluación

- Cuestionario autocalificable
- Evaluaciones formativas: Uso de cuestionarios autocalificables con retroalimentación inmediata.
- Portafolios digitales: Los docentes cargarían evidencias de aplicación práctica (planificaciones, actividades diseñadas).
- Evaluaciones finales basadas en proyectos: Los docentes presentarían proyectos que integren los aprendizajes de las cápsulas.
- Rubricas: Integradas en Moodle para evaluar el desempeño en foros, portafolios y proyecto

MODULO NIVELACION:

OBJETIVO GENERAL

- Preparar a los docentes con los conocimientos y habilidades fundamentales en competencias digitales, como base para su posterior capacitación en la integración efectiva de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las prácticas pedagógicas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Brindar una introducción teórica y práctica a las competencias digitales básicas, incluyendo el manejo de herramientas digitales esenciales para la gestión de información, comunicación y colaboración en entornos educativos.
- Fomentar la comprensión del uso responsable y ético de las tecnologías digitales, promoviendo la protección de la identidad digital y la seguridad en línea.

Sección 1: Conociendo y Gestionando Nuestros Dispositivos Digitales

• OBJETIVO:

Reconocer las funcionalidades básicas de los dispositivos más comunes y aprender a resolver problemas básicos en su manejo.

• CONTENIDOS:

Dispositivos TIC: ¿Qué dispositivos usamos en la docencia? (Celulares, laptops, proyectores, impresoras).

Conexiones: Reconocimiento de conexiones básicas: HDMI, USB, Bluetooth, Wi-Fi. ○ Solución de problemas simples: qué hacer si el proyector no enciende, el audio no se escucha o la impresora no responde.

Guardar archivos: diferencia entre almacenamiento local y en la nube

Introducción a la seguridad de los dispositivos: Importancia de actualizar el software. Instalación y mantenimiento de antivirus. Reconocimiento de aplicaciones confiables.

Sección 2: Usando Internet de Forma Inteligente y Segura

• OBJETIVO:

Aprender a buscar, organizar y utilizar información confiable en internet, y reforzar buenas prácticas de seguridad digital.

• CONTENIDOS:

Búsqueda en Internet: Cómo buscar eficientemente en internet: palabras clave, filtros, resultados confiables.

Correo electrónico: Uso básico del correo electrónico: enviar, adjuntar, responder.

Precauciones en internet: Creación de contraseñas seguras. Evitar el phishing: cómo identificar correos o mensajes fraudulentos. Proteger datos personales: evitar compartir información sensible.

Navegación segura: Uso de navegadores confiables y activación del modo seguro. Bloqueo de sitios no seguros.

Sección 3: Gestión Básica de Recursos Digitales

- **OBJETIVO:**

Dominar la organización y el manejo de archivos para facilitar su uso en el aula.

- **CONTENIDOS:**

Archivos: Tipos de archivos y formatos comunes: imágenes, videos, documentos.

Carpetas: Organización en carpetas: cómo nombrar y clasificar. o Almacenamiento en la nube: ventajas y limitaciones.

Buenas prácticas de almacenamiento seguro: Uso de respaldos automáticos en la nube. Protección de archivos mediante contraseñas o encriptación básica.

Sección 4 - Explorando la Cultura Digital en la Educación

- **OBJETIVO:**

Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la enseñanza y aprender a utilizar herramientas digitales emergentes de manera crítica y efectiva.

- **CONTENIDOS:**

Cultura digital en el aula: ¿Qué es y por qué es relevante? Ejemplos de integración tecnológica que fomentan competencias del siglo XXI.

Introducción a la inteligencia artificial (IA): Conceptos básicos y su aplicación en la educación. Herramientas de IA para docentes: ideas, recursos y análisis de datos.

Búsquedas avanzadas en internet: Técnicas para encontrar información confiable. Uso de filtros y operadores de búsqueda específicos.

Ética y responsabilidad en la cultura digital: Privacidad y protección de datos personales. Uso responsable de herramientas digitales en la enseñanza.

Trabajo Final: Evaluación en Línea

- **OBJETIVO:**

Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso mediante una evaluación en formato de cuestionario. Esto permitirá comprobar que los participantes han comprendido y asimilado los contenidos de la capacitación en Cultura Digital.

- **DESCRIPCIÓN:**

El trabajo final consistirá en un cuestionario con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y de respuesta corta.

El cuestionario se realizará dentro de la plataforma Moodle, y cada participante tendrá tres intentos para completarlo, lo que les permitirá reflexionar y mejorar su desempeño con cada intento.

Los temas del cuestionario estarán relacionados con los contenidos de los cuatro módulos.

- **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

Comprensión de contenidos clave: Demostrar que se ha comprendido el uso adecuado de dispositivos digitales, la búsqueda de información en internet, las buenas prácticas de seguridad digital, y la organización y gestión de archivos.

Aplicación de la cultura digital: Evaluar cómo los docentes integran herramientas y estrategias de cultura digital en su práctica educativa.

Reflexión sobre la transformación pedagógica: Reflexionar sobre cómo la cultura digital puede transformar la enseñanza y mejorar el acceso y la organización del aprendizaje.

MODULO 1: COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES

OBJETIVO GENERAL

- Empoderar a los docentes con las competencias digitales necesarias para integrar de manera efectiva las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus prácticas pedagógicas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fomentar la innovación educativa: Incentivar a los docentes a explorar nuevas estrategias y recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Desarrollar habilidades digitales: Equipar a los docentes con las herramientas y conocimientos necesarios para utilizar las TIC de manera eficiente y eficaz.
- Promover el uso ético de la tecnología: Concienciar a los docentes sobre la importancia del uso responsable y ético de las herramientas digitales en el ámbito educativo.

Sección 1: Introducción a las competencias digitales docentes

• OBJETIVO:

Fortalecer las competencias digitales docentes mediante la reflexión y apropiación de conocimientos sobre su definición, evolución y relevancia en el contexto educativo actual

• CONTENIDOS:

Competencias digitales docentes. Definición y evolución del concepto. Importancia en el contexto educativo actual. Marco de referencia de las competencias digitales (DIGCOMP).

El docente digital: un perfil para el siglo XXI. Características y roles del docente digital. Habilidades y actitudes necesarias. Cambios en el rol del docente ante la incorporación de las TIC

Sección 2: Herramientas digitales básicas para la enseñanza

• OBJETIVO:

Desarrollar competencias necesarias para el uso efectivo de herramientas digitales básicas con el propósito de enriquecer sus prácticas pedagógicas y fomentar un entorno educativo innovador y eficiente.

• CONTENIDOS:

Herramientas digitales para docentes: ofimática, gestión de aulas, creación de contenidos, comunicación.

Edición de documentos: procesador de texto, hojas de cálculo y presentaciones (Google Drive).

Creación de recursos visuales: Canva, Genially

Sección 3: Competencias para la búsqueda, análisis, organización, selección y almacenamiento de la información digital.

• OBJETIVO:

Desarrollar habilidades para la búsqueda, evaluación, organización y gestión eficiente de la información digital, fomentando la identificación de fuentes confiables, el uso ético de la información y la promoción de una ciudadanía digital responsable

• CONTENIDOS:

Estrategias de búsqueda efectiva. Planificación de la búsqueda: Definición precisa de las necesidades informativas. Selección de palabras clave y sinónimos. Uso de diferentes tipos de buscadores: Académicos, especializados, metabuscadores. Búsqueda avanzada: Filtros, operadores, herramientas de búsqueda.

Evaluación, organización y gestión de la información. Cómo identificar fuentes confiables y detectar fakenews. Sistemas de gestión de información: Carpetas, marcadores, etiquetas. Ventajas y desventajas de almacenar información en la nube.

Sección 4: Uso ético de la tecnología digital educativa

• OBJETIVO:

Integrar la tecnología digital en el aula de manera ética y responsable, promoviendo un uso adecuado y consciente de las herramientas digitales en el ámbito educativo.

• CONTENIDOS:

Impacto: El impacto de la tecnología en la sociedad y en la educación

Derecho de autor y propiedad intelectual: Uso legal de recursos digitales: Citas, referencias, licencias Creative Commons. Plagio y sus consecuencias.

Riesgos asociados al uso de internet: Ciberacoso, grooming, sexting.

Medidas de seguridad: Contraseñas seguras, configuración de privacidad en redes sociales ○ Uso responsable de las redes sociales: Impacto de las redes sociales en la educación. Riesgos y beneficios de su uso. Protocolos de uso responsable en el aula.

Inteligencia artificial y ética. Aplicaciones de la IA en la educación. Riesgos y desafíos éticos asociados a la IA. Uso responsable de herramientas de IA en el aula

Trabajo Final: Evaluación en Línea

- **OBJETIVO:**

Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso mediante una evaluación en formato de cuestionario.

- **DESCRIPCIÓN:**

El trabajo final consistirá en un cuestionario con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y de respuesta corta.

El cuestionario se realizará dentro de la plataforma Moodle, y cada participante tendrá tres intentos para completarlo, lo que les permitirá reflexionar y mejorar su desempeño con cada intento.

- **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

Comprensión de contenidos clave: Demostrar que se ha comprendido que son las competencias digitales docentes, la búsqueda de información en internet, las buenas prácticas de seguridad digital, y la organización y gestión de archivos.

MODULO 2: Metodologías Activas en la Enseñanza

OBJETIVO GENERAL

- Promover la reflexión y el intercambio de experiencias entre docentes sobre la implementación de metodologías activas en el aula, tanto presencial como virtual, con el fin de enriquecer sus prácticas pedagógicas y fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes.

Sección 1: ¿Qué son las metodologías activas?

- **OBJETIVO:**

Comprender el concepto de metodologías activas, sus fundamentos teóricos y su importancia en el contexto educativo actual. Diferenciar las metodologías activas de las tradicionales.

- **CONTENIDOS:**

Definición y características: de las metodologías activas.

Principios pedagógicos de las metodologías activas: protagonismo del estudiante, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en la experiencia.

Beneficios de las metodologías activas para el aprendizaje: motivación, participación, desarrollo de habilidades, pensamiento crítico.

Sección 2: Aprendizaje basado en problema y proyectos,

- **OBJETIVO:**

Comprender los fundamentos del ABP y diseñar actividades que permitan a los estudiantes resolver problemas reales o simulados, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y colaboración.

- **CONTENIDOS:**

Fundamentos teóricos del ABP: orígenes, principios y características.

Fases del ABP: presentación del problema, investigación, búsqueda de soluciones, presentación de resultados.

Rol del docente: facilitador del proceso de aprendizaje. ○ Evaluación del aprendizaje en ABP: rúbricas, portafolios, autoevaluación y coevaluación.

Sección 3: Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje por Indagación.

- **OBJETIVO:**

Conocer y aplicar estrategias de Aprendizaje Cooperativo y Aprendizaje por Indagación para fomentar el trabajo en equipo, la investigación y el descubrimiento.

- **CONTENIDOS:**

Aprendizaje Cooperativo: Definición y principios del Aprendizaje Cooperativo.

Estructuras de aprendizaje cooperativo: grupos de base, grupos de expertos, rompecabezas. ○ Roles y responsabilidades en el trabajo cooperativo.

Aprendizaje por Indagación: Definición y características.

Fases del proceso de indagación: formulación de preguntas, investigación, análisis, conclusiones.

Sección 4: Gamificación.

- **OBJETIVO:**

Explorar el potencial de la gamificación y el ABJ para motivar a los estudiantes y generar experiencias de aprendizaje más atractivas y significativas.

- **CONTENIDOS:**

Conceptos básicos de gamificación: elementos del juego, mecánicas, dinámicas y estéticas.

Diseño: de actividades gamificadas y juegos educativos adaptados al contexto áulico.

Plataformas: para la gamificación.

Evaluación: del aprendizaje en entornos gamificados..

Trabajo Final: Evaluación en Línea

- **OBJETIVO:**

Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso mediante una evaluación en formato de cuestionario.

- **DESCRIPCIÓN:**

El trabajo final consistirá en un cuestionario con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y de respuesta corta.

El cuestionario se realizará dentro de la plataforma Moodle, y cada participante tendrá tres intentos para completarlo, lo que les permitirá reflexionar y mejorar su desempeño con cada intento.

MODULO 3: La clase invertida como estrategia pedagógica

OBJETIVO GENERAL:

Capacitar a los docentes en el modelo de aula invertida, brindándoles herramientas y estrategias para que puedan planificar, implementar y evaluar esta metodología en sus propias aulas, promoviendo un aprendizaje activo y autónomo en sus estudiantes.

Sección 1: Introducción a la Clase Invertida

- **OBJETIVO:**

Comprender los fundamentos, beneficios y desafíos del modelo de Clase Invertida

- **CONTENIDOS:**

¿Qué es la clase invertida?: Explicación del concepto central: el contenido se consume fuera del aula y el tiempo de clase se dedica a actividades activas. Énfasis en el cambio de roles y el enfoque en el aprendizaje activo.

Componentes clave de la Clase Invertida: Preparación de materiales fuera del aula (videos, lecturas, podcasts, etc.). Actividades significativas y colaborativas en el aula. Retroalimentación y apoyo individualizado.

Beneficios y Desafíos de la Clase Invertida: Beneficios para los docentes: Más tiempo para la atención individualizada y la retroalimentación. Oportunidad para diseñar actividades más creativas y significativas. Fomento de un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Posibilidad de identificar mejor las necesidades de los estudiantes.

Sección 2: Planificación de la Clase Invertida

- **OBJETIVO:**

Comprender los principios fundamentales para la planificación y el diseño efectivo de una Clase Invertida, considerando la gestión del tiempo y el espacio, la selección y diseño de contenido

- **CONTENIDOS:**

Planificación y Diseño de una Clase Invertida: Definición de los objetivos de aprendizaje claros y medibles. Identificación de los contenidos clave y los conceptos fundamentales. Diseño de las actividades de aprendizaje activas para el tiempo de clase. Selección de las estrategias de evaluación formativa y sumativa. Consideraciones sobre el perfil de los estudiantes y el contexto educativo.

El tiempo y el espacio: Estrategias para maximizar la participación y la interacción. Organización de actividades grupales, debates, resolución de problemas, etc. Distribución del tiempo para diferentes tipos de actividades. Flexibilidad y adaptación a las necesidades de los estudiantes.

Herramientas y Recursos Digitales para “dar vuelta la clase. Creación y edición de vídeo: Screencasting, animación, edición básica. (Ejemplos: Loom, Screencast-O-Matic, Canva Video). Plataformas de gestión del aprendizaje (LMS): Organización de contenidos, entrega de tareas, foros de discusión. (Ejemplos: Moodle, Google Classroom, Canvas). Herramientas de creación de contenido interactivo: Cuestionarios, encuestas, actividades de arrastrar y soltar. (Ejemplos: H5P, Quizizz, Mentimeter). Herramientas de colaboración: Documentos compartidos, pizarras virtuales, mapas conceptuales colaborativos. (Ejemplos: Google Docs, Miro, Padlet).

Sección 3: Evaluación en la Clase Invertida

- **CONTENIDOS:**

Estrategias de evaluación formativa y sumativa en el aula invertida.

Rúbricas.

Trabajo Final: Evaluación en Línea

- **OBJETIVO:**

Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso mediante una evaluación en formato de cuestionario.

- **DESCRIPCIÓN:**

El trabajo final consistirá en un cuestionario con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y de respuesta corta.

El cuestionario se realizará dentro de la plataforma Moodle, y cada participante tendrá tres intentos para completarlo, lo que les permitirá reflexionar y mejorar su desempeño con cada intento.

MODULO 4: TRABAJO FINAL

OBJETIVO GENERAL:

Favorecer la reflexión de los docentes sobre el papel de las tecnologías digitales en la educación 4.0.

Promover la innovación educativa a través del uso de la alfabetización digital y las metodologías activas.

Sección 1: Contrato Pedagógico

En esta etapa final del trabajo, se solicita la presentación formal del Contrato Pedagógico Virtual, documento que comenzaron a bosquejar durante el Módulo I, titulado Competencias Digitales Docentes. Este contrato constituye una herramienta clave para establecer acuerdos claros sobre roles, objetivos, criterios de evaluación y normas de comportamiento en el entorno educativo digital.

Sección 2: Metodologías Activas

Diseñar, una infografía, demostrando así una sólida comprensión de los principios y estrategias de la metodología activa, que selecciono, para el proyecto a desarrollar.

Sección 3: Clase Invertida

Desarrollar habilidades para la planificación y diseño de clases invertidas, adaptadas a distintos niveles educativos. Evaluar el impacto del aula invertida en el aprendizaje y ajustar prácticas pedagógicas según los resultados observados.

Sección 4: Evaluación Final

Realizar una autoevaluación en la que se analice la integración de las competencias digitales y las metodologías activas en el diseño de los trabajos presentados a lo largo de esta actualización.

Reflexionar sobre cómo estas estrategias pueden mejorar el aprendizaje de los estudiantes y transformarse en prácticas habituales

Presentación de un Plan de Intervención Áulica.

OBJETIVO:

Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso mediante el desarrollo de un Plan de Intervención Áulico.

DESCRIPCIÓN:

El Plan se presentará en la plataforma según el lugar indicado para el mismo.

Este espacio contará con las especificaciones para la realización de la propuesta y la rúbrica que se utilizará como instrumento de retroalimentación.