Propuesta CURSO TALLER

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL

Duración: 2 semanas
25 hrs.
Plataforma: Moodle
Dirigido a: Docentes de la FCN-UAQ
Horas síncronas: 1h
Horas asíncronas: 24hrs.
Impartido por: Dra. Iris Toledano Ayala

Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ciencias Naturales

Presentación

Ante la nueva modalidad virtual en las sesiones de enseñanza y aprendizaje, los docentes tienen la necesidad de emplear Tecnologías de Información y Comunicación para compartir contenidos, las actividades a desarrollar, lo cual le implica el diseño de entornos virtuales de aprendizaje, impulsando la comunicación e interacción en línea con sus estudiantes, lo anterior ha representado un reto, pues se trata de una transición de un proceso tradicional presencial y ahora uno que requiere competencias digitales, y además también es necesario gamificar las sesiones de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes dentro de esta dinámica digital.

Atendiendo los nuevos requerimientos del contexto social, en coordinación con el director de la Facultad el Dr. José Gómez se ve la necesidad de fortalecer las competencias digitales de los docentes para favorecer positivamente los procesos de enseñanza y aprendizaje en este entorno educativo.

Derivado del cuestionario aplicado a los docentes de la Facultad de Ciencias Naturales en octubre del 2021, diseñado por el director de la Facultad el Dr. José Gómez Soto y la Dra. Iris Toledano Ayala, el 51% de los docentes mostraron interés específico en conocer sobre herramientas digitales de apoyo a sus clases virtuales; además expresan de forma abierta y variada su disposición a conocer: “nuevas herramientas de interacción, herramientas didácticas para las clases virtuales, y cualquier herramienta que ayude a mejorar el manejo integral de plataformas virtuales” (Cuestionario aplicado a docentes de FCN-octubre 2021).

Objetivo general del curso taller:

Gestionar y utilizar recursos digitales como apoyo para el desempeño profesional en la asignatura que imparten en la Facultad de Ciencias Naturales de la UAQ, y con ello contribuir a facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje en línea.

Competencias específicas:

Utiliza las herramientas de genially, jamboard y mentimeter, para facilitar su uso y aplicación que le permitan compartir, planear videoconferencias, archivos, enlaces, etc., en su trabajo cotidiano.

Competencia general del taller:

Gestiona los recursos digitales de apoyo en el proceso de enseñanza para facilitar y guiar los procesos de aprendizaje en las asignaturas a su cargo.

Metodología

El **enfoque** para el desarrollo del taller, estará sustentado en dos líneas, primero por **Aprendizaje Basado en Competencias (ABC)** y segundo por **aprendizaje vicario** para el uso de las herramientas; el participante gestiona las herramientas de interés en el recurso digital en cuestión desde su creación, manejo y entrega la evidencia de aprendizaje.

Para el diseño y desarrollo del taller se seguirán las siguientes orientaciones:

- Se impartirá el curso de manera dialógica.
- En los contenidos de classroom se refuerza el recurso con explicación escrita.
- En los contenidos de classroom se refuerza la configuración del recurso con el uso de videos cortos.
- Las ***evidencias de aprendizaje individuales*** son un recurso que el participante genera para saber los pasos que debe seguir para utilizar la herramienta que está aprendiendo.
- Las ***evidencias de aprendizaje públicas*** son para socializar experiencias o aprendizajes con el resto de los participantes del taller.

Criterios de evaluación

La evaluación será permanente: se favorece la realización de un diagnóstico, durante el proceso se valora la participación, el interés y la entrega de evidencias de aprendizaje correspondientes, y al término del taller compartirá su experiencia y el logro de sus expectativas durante el curso. Por lo anterior expuesto
se emplea un enfoque de **evaluación formativa.**

Calificación mínima aprobatoria: 8 (Ocho)
Resultado: aprobado/no aprobado

Criterios de evaluación para obtener la constancia:
100% de asistencia a sesiones virtuales, además de entrega en tiempo y forma del 100% de las actividades solicitadas en el curso en la plataforma moodle.

Dinámica de trabajo

Tiempo

Este curso tiene duración de 2 semanas.

Aunque es posible entregar todas las actividades juntas de acuerdo a la fecha límite establecida en el cronograma.

Se recomienda realizar las primeras 3 actividades, en la semana 1, y las últimas 3 actividades más el cierre en la segunda semana.

Materiales y recursos

Se tiene el apoyo de los siguientes materiales pedagógicos:

- Contenidos temáticos sintetizados.

- Videos

- Recursos descargables

-Tutoriales

Actividades

Actividades para desarrollar de forma **individual**, el objetivo es que el participante genere los pasos para configurar el recurso mediante capturas de pantalla, por lo que se trata de una entrega ágil que favorece la consulta posterior.

Actividades tipo **foro**, lo que quiere decir que **es necesario socializar saberes** con el resto del grupo.

Evaluación

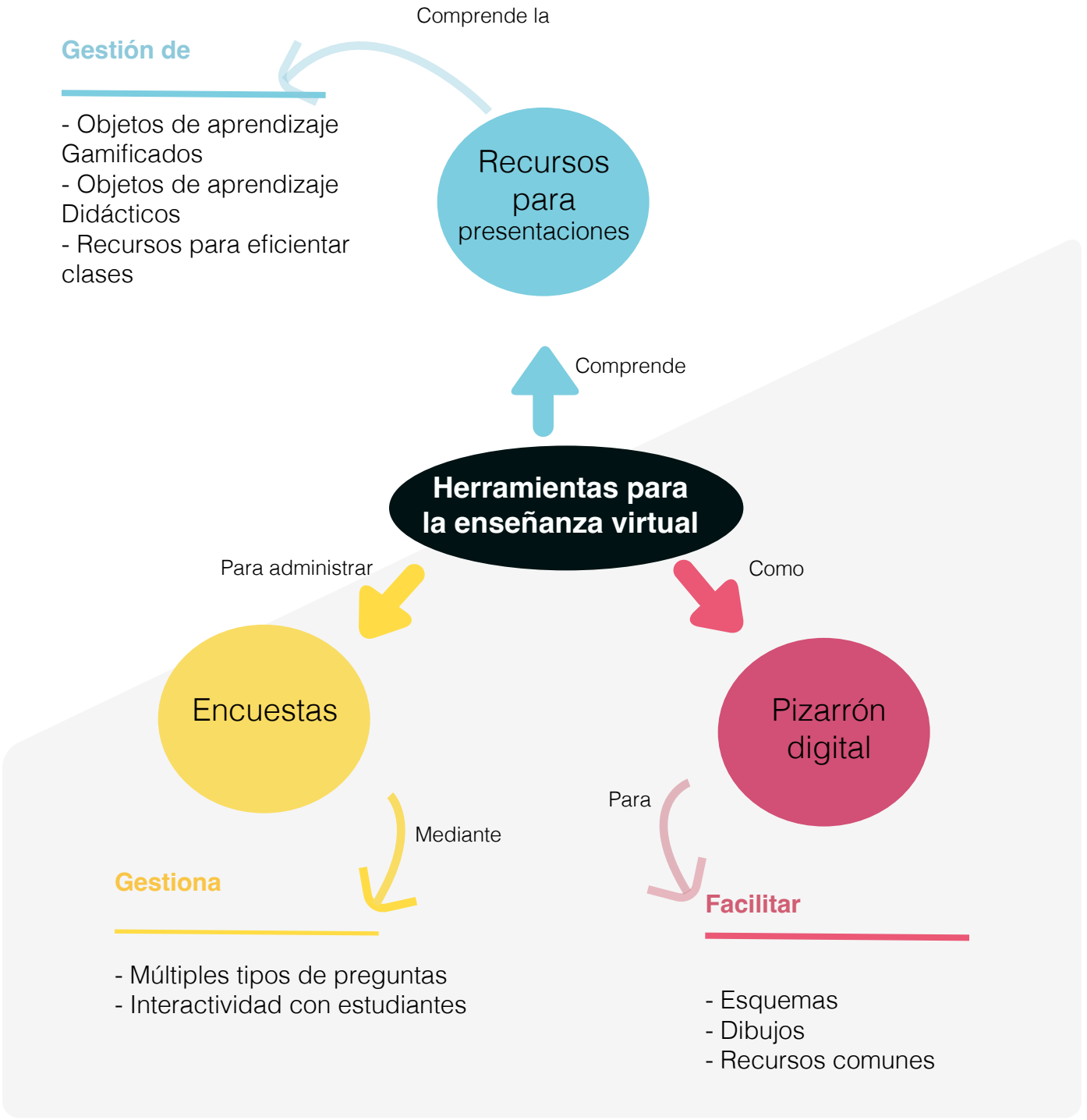
Realizar adecuadamente las actividades entregables en tiempo y forma.

Las evidencias de aprendizaje (entregables) tienen **ponderación**, por lo que cada una tiene un porcentaje diferente que se puede consultar en el cronograma.

Para desarrollar las actividades de forma favorable, revisar los **instrumentos de evaluación**, para mayor claridad en qué es lo que se espera desarrollar.

Mapa cognitivo

Para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje



Temario

Unidad 1

Recursos digitales para presentaciones

1.0 Antes de comenzar
1.1 Recursos para el diseño de diapositivas Nearpod
  1.1.2 Recursos para el diseño de diapositivas Genially
1.2 Pase de lista en meet

Unidad 2

Recursos digitales para encuestas online

2.1 Comparativo de encuestas para herramientas online

Unidad 3

Recursos digitales de pizarrón digital

3.1 Pizarrón digital
3.1.1 Miro
3.1.2 Jamboard

Temario

Unidad 4

Cierre

4.1 Cierre
4.2 Encuesta de evaluación de curso

Referencias

Unidad 1

Deterding, S. (2011). “Meaningful play: Getting gamification right”, Google Tech Talk

Foncubierta, J. R. (2016). Recuperado el 25 ene de 2021, de Didáctica de la gamificación en la clase de español: https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Genially. (2022). Recuperado el mayo 06 de 2022, de Crear contenidos interactivos es wow: Recursos para diseño de diapositivas

Bluepixelgroup. (20 de diciembre de 2021). Recuperado el 14 de marzo de 2022, de Google Meet Attendance List: https://chrome.google.com/webstore/detail/google-meet-attendance-li/appcnhiefcidclcdjeahgklghghihfok?hl=es

Unidad 2

Tomas, N. (2019). Mentimeter Encuestas para el aula en tiempo real. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado , 1-8. Obtenido de Encuestas para el aula en tiempo real

Unidad 3

Tomas, N. (2019). Mentimeter Encuestas para el aula en tiempo real. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado, 1-8. Obtenido de Encuestas para el aula en tiempo real.

Unidad 4

Meza, A., & Rivera, A. G. (2021, December 17). Herramientas digitales para la educación: Diversos caminos al cambio. Plataforma Educativa Luca. Retrieved September 22, 2022, from https://www.lucaedu.com/herramientas-digitales-para-la-educacion/

Referencias complementarias

Infotips Channel. (13 de julio de 2021). Recuperado el 22 sep de 2022, de Cómo utilizar PADLET I Mural colaborativo I Infotips Channel: https://www.youtube.com/watch?v=sIb9D_4eYoM

Créditos

Especialista: Dra. Iris Toledano Ayala
Institución: Universidad Autónoma de Querétaro, Facultad de Ciencias Naturales
Iniciativa: Dr. José Guadalupe Gómez Soto / Dra. Andrea Olvera Ramírez

Diseño instruccional: Dra. Iris Toledano Ayala

Iris Toledano Ayala, Dra.

Maestra en administración empresarial, doctora en educación.

Certificada en los estándares de competencia: competencia laboral en el estándar de competencia tutoría de cursos y diplomados en línea reconocer servicios integrales en consultoría y evaluación de competencias por el Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales (CONOCER).