

TÍTULO DEL CURSO: Implementando un plan para fortalecer el aprendizaje en la nube

1. FUNDAMENTACIÓN TÉCNICA DEL PROGRAMA:

Las Tecnologías de la Información y Comunicación han ganado un sitio importante en los espacios educativos actuales, producto de la contingencia que impone el aislamiento físico en nuestro país y en el mundo. Para enseñar con TIC, es fundamental conocer estrategias y recursos que propicien su incorporación, con el objetivo de extraer sus mayores beneficios.

La enseñanza y el aprendizaje son procesos altamente dinámicos y así ha quedado demostrado en el último tiempo. El acto de enseñar y de aprender trascienden los límites impuestos por el espacio y tiempo. El acto educativo se extiende más allá de la sala de clases tradicional y se abre paso en ambientes virtuales y considera, además, diferentes momentos para dicho acto; el sincrónico, en donde profesores y estudiantes interactúan en tiempo real; y asincrónico, en donde los participantes realizan de manera individual o grupal las actividades, sin un horario predefinido, contribuyendo al aprendizaje individual y colectivo de acuerdo a sus posibilidades.

Las y los docentes se enfrentan, por tanto, al desafío de utilizar los entornos virtuales para llevar la sala de clases a nuevos espacios en diversos lugares al mismo tiempo.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA:

El curso “Aprendizaje en la nube: derribando las barreras del tiempo y el espacio” presenta a las y los docentes de educación básica y media, y asistentes de la educación, un conjunto de estrategias pedagógicas a implementar por medio de herramientas digitales, conducentes a implementar entornos virtuales de aprendizaje, sincrónicos y asincrónicos, vinculando el

conjunto de aplicaciones de [Google para Educación](#). El propósito es promover y desarrollar en los y las estudiantes aprendizajes significativos y competencias pertinentes en el actual contexto de aislamiento físico, y que permitan además transformar el aprendizaje en cualquier formato, explorando diversas plataformas.

El curso se desarrolla a través de instancias sincrónicas y asincrónicas, mediante instrucción y aplicación de 'microprácticas', revisión de ejemplos reales, elaboración de material en base a plantillas y formatos, y la observación de cápsulas y guías de aprendizaje, entre otros recursos.

3. OBJETIVO GENERAL:

Diseñar y administrar entornos virtuales de aprendizaje orientados al desarrollo de habilidades de comunicación efectiva, trabajo colaborativo y desarrollo de proyectos, utilizando plataformas y recursos digitales gratuitos de comunicación sincrónica y asincrónica

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Identificar herramientas gratuitas de edición de espacios virtuales para el aprendizaje y aplicaciones digitales que propicien la comunicación eficaz en línea.
2. Diseñar actividades de aprendizaje activo a través de herramientas digitales que potencien el desarrollo de habilidades por medio de las metodologías: trabajo colaborativo, diseño de proyectos y análisis de casos.
3. Diseñar actividades de evaluación en línea para constatar el proceso de aprendizaje, definir acciones remediales y calificar a los estudiantes.
4. Diseñar estructura virtual de una unidad de asignatura que permita a los estudiantes organizar su aprendizaje, desarrollar actividades individuales y grupales bajo el acompañamiento y evaluación de el/la docente.
5. Elaborar un plan de evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje, por parte de docentes y estudiantes.
6. Implementar, con acompañamiento externo, una primera etapa de enseñanza en

entornos virtuales de aprendizaje.

5. DIRIGIDO A:

Docentes de aula de enseñanza básica y media, profesores jefes y de asignatura, jefes de UTP, asistentes de la educación.

6. REQUISITOS DE INGRESO:

- Ser docente o asistente de aula en ejercicio.
- Contar con un computador con acceso a internet y conexión estable.
- Dominio para un uso básico de herramientas de escritorio (Ms Word, Ms Excel y Ms Powerpoint, o similares) y exploración en internet.
- Contar con una cuenta de correo electrónico Gmail (institucional o personal).

7. CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA:

Modalidad : en línea.

Horas : 30

8. CONTENIDOS DEL PROGRAMA:

Módulo 1	
Nombre	Espacios virtuales de aprendizaje: de la sala de clases a la nube
Objetivo	Identificar herramientas gratuitas de edición de espacios virtuales para el aprendizaje y aplicaciones digitales que propicien la comunicación eficaz en línea.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de plataformas gratuitas de google para educación, y otras herramientas complementarias. - Propósitos y beneficios de la enseñanza en entornos virtuales. - Estructura y roles para enseñanza y aprendizaje en la nube. - Estrategias de comunicación y discusión a través de entornos virtuales.

Módulo 2	
Nombre	Aprendizaje activo y participativo en línea
Objetivo	Diseñar actividades de aprendizaje activo a través de herramientas digitales que potencien el desarrollo de habilidades por medio de las metodologías: trabajo colaborativo, diseño de proyectos y análisis de casos.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Orientaciones pedagógicas para la enseñanza y el aprendizaje en línea. - Metodologías para el aprendizaje activo: aprendizaje basado en proyectos. - Metodologías para el aprendizaje activo: clase invertida. - Metodologías para el aprendizaje activo: trabajo colaborativo.

Módulo 3	
Nombre	Verificando la calidad de los aprendizajes en línea.
Objetivo	Diseñar actividades de evaluación en línea para constatar el proceso de aprendizaje, definir acciones remediales y calificar a los estudiantes.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Oportunidades de evaluación a través de entornos virtuales. - Posibilidades de evaluación en línea: diagnóstica, formativa, sumativa. - Plataformas digitales gratuitas para evaluación en línea.

Módulo 4	
Nombre	Organizando y acompañando el aprendizaje en línea.
Objetivo	Diseñar una estructura virtual de una unidad de asignatura que permita a los estudiantes organizar su aprendizaje, desarrollar actividades individuales y grupales bajo el acompañamiento y evaluación de el/la docente.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño instrucción de un curso en línea para el aprendizaje remoto. - Criterios para diseñar unidades de aprendizaje en entornos

	<p>virtuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consolidar y evaluar procesos de aprendizaje en línea.
--	--

Módulo 5	
Nombre	Organizando y acompañando el aprendizaje en línea.
Objetivo	Elaborar un plan de evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje, por parte de docentes y estudiantes.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Estructura de pautas de evaluación de proceso de entornos de aprendizaje en línea. - Ajustes al proceso de enseñanza y aprendizaje en línea basados en la evidencia.

Módulo 6	
Nombre	Acompañamiento en la implementación del curso virtual
Objetivo	Implementar, con acompañamiento externo, una primera etapa de enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Entornos virtuales de aprendizaje. - Recursos de aprendizaje en línea. - Metodologías para el aprendizaje activo: ABP, clase invertida, trabajo colaborativo. - Evaluación en línea.

9. METODOLOGÍA:

El curso está diseñado bajo la metodología activo-participativa, situando a los docentes

participantes en el centro de las actividades de aprendizaje que propone el curso, conectando el contexto real de cada docente con la aplicación práctica de sus nuevos aprendizajes. El autoaprendizaje será la premisa del curso, aunque con la presencia, acompañamiento y apoyo del docente-tutor.

El curso está estructurado en seis módulos. Cada módulo posee los siguientes componentes:

Reunámonos: consiste en una clase sincrónica de 2 horas de duración, en la que el docente-tutor presentará la estructura del módulo, sus objetivos, contenidos, actividades y la *micropráctica*, la cual consiste en el desafío del módulo, el que movilizará, a modo de eje conductor, todas las actividades de aprendizaje. El momento sincrónico se organiza con las siguientes secciones:

- 1) **Presentación.** Descripción del módulo, sus objetivos, contenidos, actividades y *micropráctica* con su instrumento de evaluación. Para resumir la información, en este apartado los participantes podrán descargar una infografía con la información.
- 2) **¿Qué debo saber?** Sección en la que se revisará el estado del arte sobre el tema que aborda cada módulo, de manera de tener presente los aspectos pedagógicos, didácticos y metodológicos al momento de diseñar y proponer las actividades que los participantes deberán elaborar. En esta sección se dispondrán plantillas, formatos, lecturas y recursos digitales para el desarrollo de las actividades.

Manos a la obra: corresponde al momento asincrónico del módulo, con una duración de dos horas. Los participantes deberán seguir la secuencia de las actividades bajo la premisa del autoaprendizaje, pero siempre con el acompañamiento del docente-tutor. Para una buena comprensión de las actividades, la secuencia se organiza con las siguientes secciones:

- 1) **Así lo hago yo... con TIC.** Ejemplo real de un docente que realiza una acción similar a la que se propone en el módulo.
- 2) **¿Qué debo hacer?** Indicaciones precisas sobre lo que debe hacer como producto final del módulo en la *Micropráctica*, a través de un esquema o infografía.
- 3) **¿Cómo lo hago?** En esta sección se entregarán las cápsulas y guías de aprendizaje que orientarán el desarrollo de la actividad final del módulo.
- 4) **Micropráctica.** Actividad de evaluación de cada módulo. La *micropráctica* consiste en que los/las participantes deberán realizar un producto de aplicación para su contexto docente, según las indicaciones de cada módulo y subirlo o vincularlo en plataforma.

Para el logro de las actividades propuestas en cada momento asincrónico de los módulos, se sugiere que los participantes se conecten a lo menos una hora diaria.

10. EVALUACIÓN Y APROBACIÓN DEL CURSO:

Módulo	Actividad evaluativa	Acción	Ponderación
Módulo 1	Evaluación de entrada	≠ Diagnóstico	0%
Módulo 1	Micropráctica 1	≠ Matricular estudiantes ≠ Crear anuncio de bienvenida para los estudiantes	10%
Módulo 2	Micropráctica 2	≠ Diseñar actividad de aprendizaje con una de las herramientas revisadas	15%
Módulo 3	Micropráctica 3	≠ Diseño de actividad de evaluación	20%
Módulo 4	Micropráctica 4	≠ Diseño de estructura de unidad de aprendizaje en línea	20%
Módulo 4	Micropráctica 5	≠ Diseño de criterios e instrumentos para evaluar el proceso de aprendizaje en la nube	20%
Módulo 4	Micropráctica 6	≠ Elaborar lista de oportunidades para mejorar el proceso de aprendizaje en la nube	15%

11. Recursos de aprendizaje:

- Cápsulas educativas con contenidos más relevantes del curso.
- Fichas e infografías con información complementaria.
- Documento resumen de sesiones sincrónicas.
- Prácticas modelo, desarrolladas por otros docentes.

12. MATERIAL DE APOYO ACADÉMICO:

Cápsulas de aprendizaje y guías de aprendizaje en diversos formatos, como por ejemplo, infografías, esquemas, presentaciones interactivas, vídeos y documentos de texto, entre otros, alojados en la plataforma de aprendizaje destinada para el desarrollo del curso

13. EQUIPO ACADÉMICO:

Cristián Venegas Traverso

Profesor en Educación General Básica y Magíster en Ciencias de la Educación
Experiencia en contextos escolares y en formación inicial docente en temáticas curriculares y de evaluación.

Roberto Hermosilla Quezada

Profesor en Educación General Básica, Licenciado en Educación mención Administración Educativa, @Magíster en Educación mención Currículum y Evaluación Basado en Competencias.
Experiencia en gestión educacional, formación inicial docente y formación continua del profesorado en tecnologías digitales.

Roberto Hermosilla Herrera

Profesor en Educación General Básica, Magíster en Comunicación Educativa
Experiencia en formación inicial docente y formación continua del profesorado.

14. CERTIFICACIÓN:

15. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Centro de Innovación MINEDUC. <https://www.innovacion.mineduc.cl/>

López, M. Á. (2017). *Aprendizaje, competencias y TIC* (2a. ed.). Pearson Educación.
Disponibles en plataforma SIBUM exclusivo Umayor.

Microsoft Corporation (s/f). *Aprendizaje de Microsoft 365*.

<http://office.microsoft.com/es-es/training/>

Ministerio de Educación. República de Chile (2011). *Competencias y Estándares TIC para la Profesión Docente*.

<https://bibliotecadigital.MINEDUC.cl/bitstream/handle/20.500.12365/2151/mono-964.pdf?sequence=1&isAllowed=y/>

Pedró, F. (2017). *Tecnologías para la transformación de la educación*. Fundación Santillana.

<http://www.fundacionsantillana.com/PDFs/Tecnologias%20para%20la%20transformacion%20de%20la%20educacion.pdf/>

Enlaces, Ministerio de Educación. (2013). **Matriz de Habilidades TIC para el Aprendizaje**.

<http://www.enlaces.cl/sobre-enlaces/habilidades-tic-en-estudiantes/>

Fundación Chile. **Aprendizaje para el futuro**. <https://fch.cl/iniciativa/aprendizaje-para-el-futuro/>

Ministerio de Educación. **Formación Ciudadana, Ciudadanía digital**.

<http://www.ciudadaniadigital.cl/>

Cedeño, et al. (2020). **Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje**. Polo del Conocimiento.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1525>

Crisol, E., Herrera, L. Montes, R. (2020). **Educación virtual para todos: una revisión sistemática**. Education in the Knowledge Society, 21. doi:<https://doi.org/10.14201/eks.23448>

Pando, Víctor F. **Tendencias de la enseñanza en educación virtual: un enfoque interpretativo**. Propós. representar. [en línea]. 2018, vol.6, n.1, pp.463-505. ISSN 2307-7999.

<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n1.167>.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Hermosilla, R. (2014). Las Tecnologías de la Información y Comunicación como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje en recintos penitenciarios. En *Académicus*, 4, 53-63.

http://www.ice.uabjo.mx/media/15/2017/04/Art4_6.pdf

López, J. (s/f). *SAMR, modelo para integrar las TIC en procesos educativos*. Eduteka.

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>

Ministerio de Educación, República de Chile (s/f). *Orientaciones de Ciudadanía Digital para la Formación Ciudadana.*

<http://www.internetsegura.cl/download/orientaciones-de-ciudadania-digital-para-la-formacion-ciudadana/?wpdmdl=4192>



Facultad de Humanidades
**ESCUELA DE
EDUCACION**

Programa Educativa PreCampus

PRE▶CAMPUS