

TÍTULO DEL TALLER: Docencia Digital para la Diversidad

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 los mayores beneficios que puedan perdurar en una nueva realidad educativa postpandemia.

La enseñanza y el aprendizaje son procesos altamente dinámicos, considerando la diversidad que se encuentra en una sala de clases, especialmente en relación con estudiantes con necesidades educativas especiales. Atender a la diversidad de los y las estudiantes para lograr los objetivos de aprendizaje representa un desafío central para las comunidades educativas.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA:

El taller “Docencia Digital para la Diversidad” presenta a las y los docentes de educación básica y media, y asistentes de la educación, un conjunto de estrategias pedagógicas que les permitirán desarrollar experiencias de aprendizaje diversificadas para atender a cada estudiante, implementando plataformas digitales adecuadas para este fin.

Este taller se desarrollará en dos sesiones. Cada sesión recorrerá los siguientes tres momentos:

1. Aprendiendo los principios: presentaciones de orientaciones técnicas y pedagógicas esenciales.
2. Práctica modelada: aplicación real y acotada para demostrar posibilidades pedagógicas
3. Experiencia formativa: práctica en donde los y las participantes aplicarán lo aprendido y recibirán retroalimentación.

3. OBJETIVO GENERAL:

Diseñar experiencias de aprendizaje que fomenten el aprendizaje activos y los y las estudiantes, por medio del uso efectivo de plataformas digitales apropiadas, implementando las metodologías de Gamificación y Aprendizaje Basado en Retos.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Planificar la enseñanza y el aprendizaje con múltiples plataformas digitales, enfatizando el uso de complementos de Google for Education, implementando la gamificación como metodología para potenciar el aprendizaje activo.
2. Diseñar experiencias de aprendizaje diversificado con plataformas digitales complementarias a Google Workspace for Education, implementando la metodología Aprendizaje Basado en Retos.

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 : 4

8. CONTENIDOS DEL PROGRAMA:

Sesión 1	
Nombre	Planificando el aprendizaje diversificado.
Objetivo	Planificar la enseñanza y el aprendizaje con múltiples plataformas digitales, enfatizando el uso de complementos de Google for Education, implementando la gamificación como metodología para potenciar el aprendizaje activo.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Orientaciones pedagógicas para diversificar la enseñanza y la evaluación con tecnología, ambiente personal de aprendizaje (PLE). - Metodologías para el aprendizaje activo: Gamificación. - Plataformas Digitales: complemento Peardeck para presentaciones Google, Symbaloo.

Sesión 2	
Nombre	Diseñando experiencias de aprendizaje diversificado.
Objetivo	Diseñar experiencias de aprendizaje diversificado con plataformas digitales complementarias a Google Workspace for Education, implementando la metodología Aprendizaje Basado en Retos.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Testeo de plataformas digitales para diversificar la enseñanza y la evaluación. - Metodologías para el aprendizaje activo: Aprendizaje Basado en Retos. - Plataformas Digitales: Educaplay, Kahoot.

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.

10. EVALUACIÓN Y APROBACIÓN DEL CURSO:

Sesión	Actividad evaluativa	Acción	Ponderación
1	Evaluación de entrada	<ul style="list-style-type: none">● Diagnóstico.	Formativa
2	Micropráctica 1	<ul style="list-style-type: none">● Elaboración de un ambiente personal de aprendizaje con plataformas digitales en Symbaloo.	Formativa
3	Micropráctica 2	<ul style="list-style-type: none">● Planificación de una experiencia de aprendizaje diversificada con plataformas digitales.	Formativa

11. MATERIAL DE APOYO ACADÉMICO:

Material de apoyo como por ejemplo: infografías, esquemas, presentaciones y documentos.

12. Recursos de aprendizaje:

- Fichas e infografías con información complementaria.
- Documento resumen de sesiones, con contenidos y prácticas modeladas.

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:

Certificado de participación.

15. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

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

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/>

Google for Education. (2020). Google Workspace para alumnos con necesidades diversas: <https://edu.google.com/intl/es-419/why-google/accessibility/google-workspace-for-education-accessibility/>

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>

López, J. (s/f). *SAMR, modelo para integrar las TIC en procesos educativos*. Eduteka. <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>

