SISTEMA NACIONAL DE CAPACITACION
DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Nombre

RECURSOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA (PLAN FEDERAL)

Código INAP IN37404/22 **Estado** Activo

Programa)Programa Federal **Área**)Pedagogía y Didáctica de la Formación

Fundamentación

El lugar central de las tecnologías en los procesos económicos, sociales y culturales dinamiza, desde hace décadas, las coyunturas nacionales y regionales. En este marco, los sistemas educativos en sus diferentes jurisdicciones establecen lineamientos políticos y pedagógicos para la permanente incorporación de los recursos y las herramientas digitales a sus trayectos de formación, en función de asegurar el derecho a la educación, el acceso a la cultura en todas sus expresiones y modalidades; así como a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Asimismo, en la actualidad se observa la centralidad que han cobrado los dispositivos tecnológicos e informáticos para la continuidad educativa, así como para mantener el lazo social en todos los ámbitos institucionales.
La educación virtual, se comprende como el desarrollo de una trama articulada de dimensiones educativas mediada por tecnologías. Entre estas dimensiones se encuentran las referidas al diseño de los objetivos, los contenidos y las competencias a enseñar, la plataforma en la que se desarrollará y sus posibilidades de acceso, el material didáctico; como los dispositivos tecnológicos requeridos, con acuerdo al perfil de las y los destinatarios. Esto implica tomar decisiones sobre las estrategias de enseñanza y evaluación que guiarán los procesos de aprendizaje.
En el curso se abordan los principios teóricos y las estrategias procedimentales requeridas para el diseño y elaboración de propuestas educativas mediadas, a partir de la apropiación de herramientas y recursos didácticos tecnológicos, para la construcción de dispositivos de enseñanza virtual y/o la incorporación de tecnologías educativas que promuevan y potencien los procesos de construcción del aprendizaje a través de la cooperación y colaboración de cada grupo o comunidad. Para esto se aborda un conjunto de recursos educativos y desde las diferentes dimensiones teóricas y prácticas en función de considerar las potencialidades para su implementación.

Contribución esperada

Se espera que cada participante pueda reflexionar sobre su práctica y aplicar los criterios pedagógicos necesarios para la planificación, prueba y selección de las herramientas tecnológicas, que resulten pertinentes para el diseño de propuestas de enseñanza mediadas por tecnologías digitales. Ante el abanico de recursos disponibles en Internet, es fundamental que considere los enfoques y principios educativos previos a la selección y/o elaboración de un material de formación o capacitación. A su vez, atienda al contexto de aplicación, tanto disciplinar o de área de aplicación del conocimiento, de manera que cada participante supere la visión de las TIC como mero instrumento y proponga un uso reflexivo y situado de estos recursos didácticos en los entornos y propuestas específicos de formación y capacitación de su organización.

Perfil del participante

El curso está dirigido a las y los agentes de la administración pública, provincial y municipal que estén interesados en capacitarse en la temática.

Objetivos

Que las y los participantes:

- Se apropien de los principios pedagógicos para el diseño y el desarrollo de una propuesta de enseñanza que utilice herramientas tecnológicas como mediadoras de las estrategias y actividades de formación y capacitación.

- Incorporen conocimientos y estrategias útiles y necesarias para la planificación de una instancia de capacitación, que contemple el diseño, selección y organización de contenidos mediados con TIC.

- Identifiquen diferentes tipos de materiales didácticos multimedia y multimodales para la enseñanza en entornos virtuales.

- Adquieran los recursos y competencias para la selección de materiales educativos en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

- Se aproximen a las posibilidades y potencialidades de la virtualidad en las experiencias de enseñanza y en las prácticas educativas mediadas por tecnologías.

Contenido

Unidad 1: Educación y tecnologías digitales
Enseñanza y tecnologías.
Los procesos de enseñanza y de aprendizaje en entornos virtuales: modelos y caracterizaciones. Agentes y problemáticas en coyuntura.

Unidad 2: Estrategias de enseñanza
Estrategias de enseñanza y recursos disponibles.
Escenarios tecnológicos y estrategias de participación y comunicación mediada por tecnologías. Planificar la enseñanza y diseñar las instancias de capacitación y formación.

Unidad 3: Modalidades múltiples de los entornos virtuales
Introducción a los procesos de lectura y escritura en entornos virtuales. Múltiples alfabetizaciones. Transmedia, multimedia y multimodalidad.

Unidad 4: Escenarios digitales y recursos educativos

Videojuegos, realidad aumentada y materiales de simulación. Aportes para la enseñanza y el aprendizaje.

Estrategias metodológicas y recursos didácticos

Al ingresar en el aula virtual, las y los participantes encontrarán una bienvenida y la presentación general del curso, que permitirá navegar por el programa con los objetivos, los contenidos, la secuencia de recursos y actividades y los requisitos de aprobación. También se podrá acceder a la Guía del/la Participante, que brindará orientaciones para que puedan recorrer el entorno virtual sin dificultades.

El curso se desarrolla en soporte audiovisual y se estructura en cuatro unidades. Cada unidad corresponde a un módulo. Los módulos se presentan integrados de manera progresiva y coherente guiando a la/el la participante en un recorrido autónomo. Para esto, los recursos didácticos se estructuran en cuatro videos educativos que, de manera independiente y progresiva, desarrollan los conocimientos y competencias articulados con experiencias, ejemplos y casos, para promover los procesos de apropiación de los contenidos específicos.

Se apela a los conocimientos y a las experiencias previas de las y los participantes, con la presentación de preguntas eje, al inicio de cada uno de los módulos educativos. Las preguntas guía, presentan y contextualizan cada uno de los módulos, en función de los ejes temáticos y de la relación que guardan con el curso. En su presentación, interpelan a cada participante en función de sus saberes previos, sus experiencias y expectativas. Asimismo, anticipan los ejes que se abordarán en cada espacio temporal, permitiendo analizar la información desde múltiples enfoques. Los dispositivos audiovisuales incorporan entrevistas a expertos en cada eje temático abordado, presentaciones y animaciones especializadas, y explicaciones de los contenidos estructurales.

Sobre la base de las videoconferencias de cada clase y del material de lectura obligatoria provisto por el equipo docente, las y los participantes deberán resolver un cuestionario autoadministrado por unidad, orientado a monitorear los avances en su propio proceso de aprendizaje.

Al finalizar el curso y como actividad final integradora, las y los participantes deberán resolver un cuestionario de carácter obligatorio.

Descripción de la modalidad

Virtual autogestionado.

Bibliografía

Unidad 1. Educación y tecnologías digitales

Lectura Obligatoria:

Begoña Gros, ed. (2011). Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el E-learning del siglo XXI. (PG 27 a 38; 67 a 70; 96 a 112) Barcelona: Editorial UOC. Disponible en.
https://openlibra.com/es/book/download/evolucion-y-retos-de-la-educacion-virtual, Verificado 13/12/2021

Lecturas Optativas:

Osuna, S. y Busón, C. (2007). Convergencia de medios. La integración tecnológica en la era digital. Barcelona: Icaria

Editorial.

Scott, C. (2015). El futuro del aprendizaje 2. ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI?. Investigación y prospectiva en educación Nro. 14. UNESCO.

Unidad 2. Estrategias de enseñanza

Lectura Obligatoria:

Zangara, A. (2009). Uso de nuevas tecnologías en educación: una oportunidad para fortalecer la práctica docente. Puertas abiertas, N°5. Disponible en. https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4366/pr.4366.pdf, Verificado 13/12/2021

Lecturas Optativas:

Aparici, R. y Osuna Acedo, S. (2013). La Cultura de la Participación. Revista Mediterránea de Comunicación, vol. 4, nº 2, 137-148.

Gros Salvat, N. (2013). Mirando el futuro: evolución de las tendencias tecnopedagógicas en Educación Superior. Campus Virtuales, No 02, V. II, Revista Científica de Tecnología Educativa.

Unidad 3. Modalidades múltiples de los entornos virtuales

Lectura Obligatoria:

Area Moreira (2014) La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía en el siglo XXI; Rev. de Inv. Educ. v.7 n.3 La paz, Revista Integra Educativa versión On-line ISSN 1997-4043, Disponible en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432014000300002 Verificado 18/11/2021

Florez, P. (2017). Transmedialidad y educación superior en entornos virtuales: una vuelta al mundo en 80 clics. En: Imperatore, A; Gergich, M (Comp.): Innovaciones didácticas en contexto. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes. (PG 129 a 146) Disponible en: http://libros.uvq.edu.ar/assets/innovaciones_didacticas_en_contexto_-_imperatore-gergich.pdf, Verificado 13/12/2021

Lecturas Optativas:

Jewit, C. (2005). Multimodalidad, “lectura” y “escritura” para el siglo XXI. Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education, Vol. 26, N° 3, Septiembre de 2005. (PG. 315 a 331)

Pérez, S. (2009). Los medios y los modos: una mirada semiótica a los entornos virtuales de aprendizaje. En: Pérez, S.; Imperatore, A (Comp.): Comunicación y educación en entornos virtuales de aprendizaje: perspectivas teórico-metodológicas. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes (PG 55 a 60)

Unidad 4 Escenarios digitales y recursos educativos

Lectura Obligatoria:
Cabero Almenara, J.; Barroso Osuna, J (2016). Posibilidades educativas de la Realidad Aumentada. New Approaches in Educational Research, Vol. 5. No. 1. Disponible en: https://naerjournal.ua.es/article/view/v5n1-7 Verificado 2/12/2021

Esnaola Horacek, G. (2019). Pedagogías emergentes: Aprendizaje basado en juegos. Actas de IV Jornadas de Educación a Distancia y Universidad. Buenos Aires: Flacso Argentina. (PG 30 a 35) Disponible en: https://www.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2020/01/Actas-de-IV-Jornadas-Educacion-a-Distancia-y-Universidad.pdf Verificado 19/1/2022

Lecturas Optativas:
Coicaud, S. (2019). Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial. Videojuegos, realidad extendida, robótica y plataformas. Mediaciones tecnológicas para una enseñanza disruptiva. Buenos Aires: Noveduc.

Evaluación de los aprendizajes

Para certificar el curso, se requiere aprobar las siguientes instancias de evaluación de los aprendizajes, que tendrán lugar tanto durante el trayecto de formación, como al final del curso. En ambos casos se utilizarán cuestionarios de carácter obligatorio y autoadministrado.
Evaluación de proceso: Realización de un cuestionario por unidad, de carácter obligatorio, orientado a monitorear los avances en el propio proceso de aprendizaje.
Evaluación de producto: Resolución de un cuestionario integrador, de carácter obligatorio, con preguntas distintas a las planteadas en la evaluación de proceso.

Instrumentos para la evaluación

En los distintos momentos de evaluación, de proceso y de producto, se proponen cuestionarios estructurados de preguntas de opciones múltiples.
a) Para la evaluación de los aprendizajes: Tanto para las evaluaciones de proceso como de producto se utilizarán:
-Cuestionarios de preguntas de opciones múltiples.
-Informes de la plataforma.
b) Para la evaluación de la actividad:
- Encuesta de satisfacción de las y los participantes respecto de la actividad, mediante un cuestionario semiestructurado.

Requisitos de Asistencia y aprobación

Aquellas/os participantes que deseen un certificado de aprobación del curso, deberán:
- Realizar y aprobar en tiempo y forma los 4 cuestionarios propuestos (uno por cada unidad) con, al menos, el 60% de las respuestas correctas.

- Realizar y aprobar en tiempo y forma el cuestionario final integrador con, al menos, el 60% de las respuestas correctas. El número máximo de intentos para aprobar el cuestionario será de 3.

Duración (Hs.)

10

Detalle sobre la duración

Se contempla las horas de clases virtuales con el material audiovisual de cada una, las horas de lectura con bibliografía obligatoria y las horas de resolución de los cuestionarios. Se distribuye según el esquema detallado a continuación.
La duración del material audiovisual del curso será de 90 minutos, distribuido en cuatro clases o encuentros. Y 10 horas distribuidas a lo largo de tres semanas de la siguiente forma:
- 2 horas, correspondientes a las 4 clases virtuales, disponibles en material audiovisual (22 minutos de duración, aproximadamente, de cada videoconferencia).
- 6 horas de lectura de bibliografía obligatoria. (1 hora y media, aproximadamente, para cada unidad).
- 2 horas para la resolución de 5 cuestionarios autoadministrados. (1 cuestionario por unidad y 1 cuestionario final integrador).

Lugar

Campus INAP https://campus.inap.gob.ar

Perfil Instructor

Especialistas en educación en entornos virtuales y en tecnologías educativas.

Cielo Maribel Seoane

Licenciada en Educación (Universidad Nacional de Quilmes), Especialista en Tecnología Educativa (Universidad de Buenos Aires) y en Docencia en Entornos Virtuales (Universidad Nacional de Quilmes). Diplomada en Operación y Diseño de Cursos en línea (Universidad de Guadalajara - Virtual México) y Diplomada en Neurociencias y Emociones en el Aprendizaje (Universidad de Villa María, Córdoba). Maestranda en Tecnología Educativa (Universidad de Buenos Aires).

Origen de la demanda

Instituto Nacional de la Administración Pública (INAP) / Plan Federal

Prestadores Docentes

CUIT/CUIL	APELLIDO Y NOMBRE
	ACTIVIDAD,AUTOADMINISTRADA