

# Sílabo

## Conocimientos pedagógicos y disciplinares para la práctica docente

### Nivel de Educación Secundaria - Aula de Innovación Pedagógica

#### 1 Datos generales

<b>Dirigido a</b>	Docentes del nivel de Educación Secundaria - Aula de Innovación Pedagógica
<b>Duración</b>	64 horas
<b>Modalidad</b>	A distancia

#### 2 Sumilla

Este curso virtual autoformativo tiene como propósito **fortalecer las competencias profesionales de los docentes en la aplicación de los conocimientos pedagógicos y disciplinares en situaciones propuestas relacionadas con su práctica docente, en el nivel de educación secundaria del aula de innovación pedagógica (AIP).**

Para lograr este propósito, se ha organizado el curso en dos unidades. En la primera unidad denominada **“Conocimientos curriculares generales”**, se abordarán aspectos claves de los enfoques y fundamentos curriculares señalados en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB).

La segunda unidad se denomina **“Conocimientos pedagógicos y disciplinares del Aula de Innovación Pedagógica”**, se organiza en tres sesiones. La primera sesión se denomina “Conocimientos tecnológicos básicos para la orientación y el apoyo pedagógico”. En la segunda sesión se abordan los “Marcos de referencia para la gestión de la innovación”. Finalmente, la tercera sesión se enfoca en la “Elaboración de un plan de capacitación docente con el Modelo ADDIE”. En esta unidad, se abordan los principales conceptos asociados al AIP.

#### 3 Competencia priorizada del Marco de Buen Desempeño Docente (MBDD)

El curso posibilita la comprensión de conocimientos que están enmarcados en la siguiente competencia del MBDD:

<b>Competencia 1</b>	Conoce y comprende las características de todos sus estudiantes y sus contextos, los contenidos disciplinares que enseña, los enfoques y procesos pedagógicos, con el propósito de promover capacidades de alto nivel y su formación integral.
----------------------	--

## 4 Resultado esperado

Al finalizar el curso, el docente:

- Aplica conocimientos pedagógicos y disciplinares en situaciones relacionadas con su práctica docente, en el nivel de educación secundaria del aula de innovación pedagógica.

## 5 Contenidos del curso

La estructura de contenidos de este curso se plantea de la siguiente manera:

Inicio del curso			
Video de presentación del curso			2 horas
Sílabo			
Cuestionario de entrada			
Unidad	Sesiones	Contenidos	Duración
<b>Unidad 1</b> Conocimientos curriculares generales	<b>Sesión 1</b> Principales fundamentos del CNEB	1.1 El socioconstructivismo 1.2 Los enfoques transversales. 1.3 Los aprendizajes del Perfil de egreso del estudiante. 1.4 Marcos de referencia de competencias digitales para docentes y estudiantes. 1.5 Funciones del profesor de Aula de Innovación Pedagógica 2024	15 horas
<b>Unidad 2</b> Conocimientos pedagógicos y disciplinares del Aula de Innovación Pedagógica	<b>Sesión 1</b> Conocimientos tecnológicos básicos para la orientación y el apoyo pedagógico	1.1 Conceptos básicos de informática 1.2 Conceptos básicos de redes informáticas 1.3 Hosting y dominio 1.4 Servidores 1.5 Navegadores web 1.6 Ofimática off y online 1.7 Edición de imágenes	15 horas

Unidad	Sesiones	Contenidos	Duración
	<b>Sesión 2</b> Marcos de referencia para la gestión de la innovación	2.1 Modelos de integración tecnopedagógica 2.1.1 El Modelos SAMR 2.1.2 El Modelo TPACK 2.2 Estrategias didácticas con TIC 2.2.1 Aula Invertida 2.2.2 Aprendizaje basado en proyectos 2.2.3 Estaciones de rotación 2.3 Pensamiento computacional 2.3.1 Principios fundamentales 2.3.2 Robótica educativa 2.4 Estrategias de evaluación con TIC 2.5 Pautas para elaborar un banco de recursos digitales por áreas curriculares	15 horas
	<b>Sesión 3</b> Elaboración de un plan de capacitación docente con el Modelo ADDIE	3.1 El Modelo ADDIE 3.1.1 Análisis 3.1.2 Diseño 3.1.3 Desarrollo 3.1.4 Implementación 3.1.5 Evaluación 3.2 Planificación de un plan de capacitación 3.3 Características de un curso online 3.3.1 Modalidades 3.3.2 Metodologías 3.4 Conceptos básicos del E-learning 3.4.1 Entornos virtuales de aprendizaje 3.4.2 Learning Management Systems (LMS)	15 horas

Cuestionario de salida	2 horas
Encuesta de satisfacción	
Total de horas	64 horas

## 6 Metodología

El curso ha sido diseñado para el aprendizaje en entornos virtuales. En él, se propone una metodología activa y participativa. Además, busca propiciar el autoaprendizaje y la autonomía de los participantes. En el desarrollo del curso, los docentes realizarán los siguientes procesos:

- **Reflexión de la práctica pedagógica:** en cada sesión se analiza un caso propuesto vinculado al nivel, área o modalidad correspondiente, a fin de propiciar la reflexión, teniendo en cuenta que este análisis le permitirá dar respuesta al caso planteado, según su experiencia y saberes previos.
- **Comprensión de conocimientos y saberes:** como resultado de la revisión y análisis de los aportes teóricos, se contrastan dichos conocimientos y saberes con aquellos que traen los docentes participantes para generar nuevos aprendizajes.
- **Aplicación en la práctica:** con base en los aprendizajes generados, aplican lo aprendido en situaciones propuestas con la finalidad de llevarlo a la práctica para propiciar su mejora, considerando las necesidades de sus estudiantes y el contexto sociocultural en el que se desenvuelven.

## 7 Evaluación

La evaluación tiene un enfoque formativo, y se considera como un proceso sistemático y permanente durante el curso.

Se aplican:

- **Evaluaciones de entrada y salida:** permitirán contrastar el nivel de conocimiento y comprensión de lo desarrollado en el curso. Se aplicará un cuestionario de entrada al inicio del curso y un cuestionario de salida al final.
- **Evaluación del proceso (autoevaluación):** durante el desarrollo de cada sesión, los participantes podrán verificar sus aprendizajes de manera autónoma a través del análisis y reflexión de situaciones relacionadas con la práctica pedagógica, aplicando la retroalimentación automática.

## 8 Medios y recursos

El curso está compuesto por medios y recursos diseñados especialmente para la modalidad virtual. El medio es la plataforma del SIFODS, a través de ella se realizan todas las interacciones entre los participantes y el acceso a las actividades, materiales y recursos. Los participantes cuentan con los siguientes recursos:

Los principales recursos y materiales son los siguientes:

- **Caja de herramientas:** es una recopilación de lecturas, materiales audiovisuales, bibliografía complementaria, entre otras herramientas.
- **Videos interactivos:** comprende recursos audiovisuales que permiten revisar el contenido de los fascículos de modo interactivo.
- **Fascículos:** en estos se consideran los sustentos teóricos, organizadores gráficos, estudios de casos y actividades propuestas organizadas según la secuencia metodológica.

## 9 Constancia

Para recibir la constancia de aprobación del programa, es necesario desarrollar todas las actividades y obtener en el cuestionario de salida de cada curso una nota igual o mayor a 12.

La constancia del programa acreditará un total de 128 horas y se emitirá de manera virtual. Podrá descargarse desde la plataforma SIFODS.

## 10 Referencias

Aguilera, C. (28 de abril del 2023). *Qué es el modelo ADDIE y ejemplos de cómo aplicarlo*. iSpring.

<https://www.ispring.es/blog/modelo-addie>

Badillo, J. F. (11 de agosto del 2021). *Qué es e-learning, definición, características y ventajas*. ticap.

<https://www.ticap.mx/que-es-e-learning-definicion/>

Campos, R. (2023). Visor Redalyc - Modelos de integración de la tecnología en la educación de personas que desempeñan funciones ejecutivas y de dirección: el TPACK y el SAMR. *Actualidades Investigativas en Educación* 21 (1), 1-27.

<https://www.redalyc.org/journal/447/44767299016/>

Formación en Red del INTEF. (2019). Modelo SAMR | *Integración de las TIC en Educación*.

[https://formacion.intef.es/tutorizados\\_2013\\_2019/pluginfile.php/43578/mod\\_imsdp/content/1/modelo\\_samr.html](https://formacion.intef.es/tutorizados_2013_2019/pluginfile.php/43578/mod_imsdp/content/1/modelo_samr.html)

International Society for Technology in Education. (19 de noviembre del 2023). *ISTE: For Educators*.

<https://iste.org/standards/educators>

- Jonnaert, P. (2001). *Competencias y socioconstructivismo. Nuevas referencias para los programas de estudios*.  
<https://acortar.link/WG7qoZ>
- Larmer, J. y Mergendoller, J. (2015). *Gold Standard PBL: The Essential Project Design Elements. PBL Works*.  
<https://www.pblworks.org/blog/gold-standard-pbl-essential-project-design-elements>
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de Educación Básica*.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ormeño, J., Sanz L. B., y Carvajal Martín, L.G. (2021). *FPB Aplicaciones básicas de ofimática*. Editorial Editex.
- TPACK.ORG. (2023). *Modelo TPACK*. . <http://tpack.org/>
- Zabala, A., y Arnau, L. (2007). *11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Graó.