



PERÚ

Ministerio
de Educación

Sílabo del curso



PERÚEDUCA
SISTEMA DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE

SÍLABO DEL CURSO

ALFABETIZACIÓN DIGITAL

1. Datos generales:

Dirigido a:	Docentes usuarios de dispositivos electrónicos portátiles
Duración del curso:	Cinco semanas, en las cuales se desarrollará la inducción al aula virtual y 5 unidades temáticas.
Organización del curso:	Cada unidad temática tiene de 1 a 3 sesiones con una duración de 4 a 3 días.
	Cada sesión está organizada en los procesos metodológicos: identifica, analiza y comprende, propone y comprueba.
	En el aspecto identifica, se motiva y propicia el interés del participante mediante videos, casos o preguntas a partir de saberes previos.
	En el aspecto analiza y comprende, el participante revisa los contenidos del aula virtual, tales como: lecturas y/o resúmenes.
	En el aspecto propone, el participante presentará una acción de mejora de su práctica a través de un producto.
	En el aspecto comprueba y desarrolla, el participante desarrollará simuladores que lo ayudarán a encaminar y afianzar los nuevos conocimientos y poder elaborar su producto.

2. Sumilla:

El curso busca cerrar la brecha digital de los docentes de zonas urbanas y rurales y logren desenvolverse en entornos digitales de manera crítica, responsable, y segura para transformar su situación personal, laboral y social. Por ello, requieren una nueva alfabetización que sea menos mecánica, que converja con la innovación y la construcción de un aprendizaje significativo, empoderándolos de capacidades analíticas, críticas, reflexivas para este nuevo entorno digital.

3. Propósito:

El presente curso virtual tiene como propósito lograr que los docentes participantes adquieran las competencias esenciales para interactuar en entornos digitales permanentemente; necesarios para estudiar, trabajar, desenvolverse en la vida diaria y que permitan ejercer la ciudadanía de manera plena y aprovechar las oportunidades que brinda el entorno.

4. Contenido del curso:

Unidad	Sesión	Aprendizaje esperado	Contenido
Unidad 1: Manejo de herramientas	Sesión 1	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica diversos dispositivos fijos y móviles como herramientas de comunicación que le permitan interactuar en entornos virtuales. 	La computadora Dispositivos móviles
	Sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea el correo electrónico y sus herramientas como un medio de comunicación interpersonal tomando en cuenta las normas de cortesía y corrección en sus mensajes por la red. • Utiliza e instala diversas aplicaciones digitales siguiendo instrucciones según su necesidad e interés. • Crea contenidos esenciales para comunicarse, colaborar en comunidades digitales y ejercer su ciudadanía de manera plena. 	Correo electrónico Aplicaciones digitales
Unidad 2: Manejo de información	Sesión 3	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y recupera información mediante archivos y carpetas usando diferentes medios de almacenamiento, así como preservando la seguridad del sistema para compartir diversos recursos en red. 	Archivos y carpetas
	Sesión 4	<ul style="list-style-type: none"> • Busca criterios de búsqueda de información y de evaluación de la misma teniendo en cuenta su propósito y finalidad a fin de navegar por lugares seguros y con sentido ético. 	Búsqueda de información
Unidad 3: Seguridad digital	Sesión 5	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza utilizando formularios en línea bases de datos necesarios para su actividad profesional manteniendo la confidencialidad y seguridad en todo momento, actuando con prudencia y predisposición al aprendizaje continuo y actualización permanente. 	Formularios en línea
	Sesión 6	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa los riesgos a los que se expone al realizar transacciones en la banca y valora los sistemas de protección ante estos riesgos. • Evalúa medidas de protección, seguridad y sus derechos frente a los riesgos cibernéticos cuando comparte información personal o instala aplicativos. 	Transacciones en la banca
Unidad 4: Identidad digital	Sesión 7	<ul style="list-style-type: none"> • Crea perfiles en las redes sociales para construir la identidad digital mostrando un comportamiento ético y tomando en cuenta las implicancias legales al crear diversos perfiles o usar información personal de otros. 	Redes sociales
Unidad 5: La tableta	Sesión 8	<ul style="list-style-type: none"> • Explora las características de la tableta y sus complementos como herramienta para facilitar su proceso de aprendizaje en los entornos virtuales. 	La tableta y sus complementos
	Sesión 9	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza procedimientos para el uso y conservación de la tableta tomando en cuenta medidas de seguridad y prevención. 	Uso y conservación de la tableta

5. Actividades

Sesión	Aprendizaje esperado	Actividad de evaluación
Sesión 0: Inducción al aula virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Actualización de su perfil • Foro de presentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario de entrada
Sesión 1 La computadora Los dispositivos móviles	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de video • Material de lectura • Simuladores 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro de debate
Sesión 2 Correo electrónico Aplicaciones digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de video • Material de lectura • Simuladores 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarea
Sesión 3 Archivos y carpetas	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de video • Material de lectura • Simuladores 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro de debate
Sesión 4: Búsqueda de información	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de video • Material de lectura • Simuladores 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarea
Sesión 5: Formularios	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de video • Material de lectura • Simuladores 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro de debate
Sesión 6: Transacciones en la banca	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de video • Material de lectura • Simuladores 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarea
Sesión 7: Redes sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de video • Material de lectura • Simuladores 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro de debate
Sesión 8: La Tableta	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de video • Material de lectura 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro
Sesión 9: Uso y conservación de la tableta	<ul style="list-style-type: none"> • Material de lectura • Simuladores 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarea
Sesión 10: Cierre del curso virtual		<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario de salida • Encuesta de satisfacción

6. Evaluación

El presente curso virtual, utiliza simuladores en cada sesión para que el participante se encamine y afiance la adquisición de los nuevos conocimientos y pueda elaborar su producto, de esta manera es autónomo en su proceso de formación.

Los participantes deberán responder un mismo cuestionario al inicio y al final del curso, con el objetivo de que puedan comparar sus respuestas y comprobar sus propios avances.

La evaluación del curso se realizará en base al cumplimiento de actividades, como mínimo deberán alcanzar un progreso del 80%.

Los pesos de las actividades se describen en el siguiente cuadro:

Unidad	Sesión	Actividades de evaluación	Peso
Unidad 0	Sesión 0	Foro	0 %
		Prueba de entrada	9 %
Unidad 1	Sesión 1	Foro	9 %
	Sesión 2	Tarea	9 %
Unidad 2	Sesión 3	Foro	9 %
	Sesión 4	Tarea	9 %
Unidad 3	Sesión 5	Foro	9 %
	Sesión 6	Tarea	9 %
Unidad 4	Sesión 7	Foro	9 %
Unidad 5	Sesión 8	Foro	9 %
	Sesión 9	Tarea	9 %
Evaluación	Sesión 10	Prueba de salida	10 %
		Encuesta de satisfacción	0 %
Total			100 %

7. Constancia

Al culminar el curso, las y los participantes que hayan desarrollado el curso a partir de un 80% obtendrán una constancia de participación de 50 horas pedagógicas emitida por la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación del MINEDU.

8. Bibliografía

- Docebo (2018). ¿Qué es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS)?. Recuperado de <https://www.docebo.com/es/blog/que-es-un-sistema-de-gestion-de-aprendizaje/>
- Educar Chile (s.f.). El procesador de texto en actividades de Enseñanza – Aprendizaje. Recuperado de http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/CR_Articulos/docente/bajada2.doc
- Gobierno de Navarra. (s.f.). Acércate a las TIC. Uso de dispositivos móviles (teléfonos móviles, “smartphones”, “ebooks”, GPS y “tablets”. Recuperado de <https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/48F9746B-080C-4DEA-BD95-A5B6E01797E1/315641/7Usodedispositivosmoviles.pdf>

- Good will Community Foundation (s.f.). ¿Qué es el correo electrónico? [Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ni_w00FkcNY
- Ibiza, D. (2015). Cómo crear carpetas en Windows 7-8-10 [video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=XByg5LksAAk>
- Ministerio de Educación (2016). Lineamientos sobre la Estrategia Nacional de las Tecnologías Digitales en la Educación Básica. Lima, Perú. Recuperado de <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/aprueban-lineamientosdenominadosostrategia-nacional-de-la-resolucion-no-505-2016-minedu1462589-1/>
- OSIsseguridad (2019). ¿Para qué usamos los dispositivos móviles y qué información almacenan? Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=lboRP9WaL4k>
- Partes del (s.f.). Partes del computador. Recuperado en: https://www.partesdel.com/partes_del_computador.html
- Píldora TIC (2016). Qué es el internet y la sociedad red [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qbMmGdemxUo&t=14s>
- Techlandia (2010). Los cinco motores de búsquedas gratuitas más usados por internet. Recuperado de https://techlandia.com/cinco-motores-busquedagraticos-mas-usados-internet-lista_452625/
- UNAM (2016). Dispositivos periféricos que interactúan con la computadora [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=T3Y1ga-mUgY>