

CURSO

GESTIONA ENTORNOS VIRTUALES PARA EVALUACIONES DIVERSIFICADAS

SÍLABO

1. Datos generales

Dirigido a:	Docentes contratados y nombrados de Educación Básica
Duración:	3 semanas
Modalidad:	A distancia
Constancia:	48 horas

2. Sumilla

El curso tiene como propósito fortalecer las competencias de las y los docentes para identificar identifiquen un conjunto diversificado de herramientas tecnológicas que faciliten el diseño y la implementación de estrategias, para conducir los procesos de aprendizaje en diversos entornos virtuales para optimizar su práctica pedagógica como mediadores de aprendizaje.

3. Competencia priorizada

3.1 Del Marco del buen desempeño docente (MBDD)

El curso promueve la comprensión de determinados conocimientos básicos enmarcados en la competencia 4 del MBDD, que dice lo siguiente:

«Conduce el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares y el uso de estrategias y recursos pertinentes, para que todos los estudiantes aprendan de manera reflexiva y crítica lo que concierne a la solución de problemas relacionados con sus experiencias, intereses y contextos culturales».

3.2 Del Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente

De la misma manera, toma de la competencia digital lo siguiente:

“Gestiona los entornos digitales y los aprovecha para su desarrollo profesional y práctica pedagógica, respondiendo a las necesidades e intereses de aprendizaje de los estudiantes y los contextos socioculturales, y permitiendo el desarrollo de la ciudadanía, creatividad y emprendimiento digital en la comunidad educativa”.

4. Resultado esperado

Al finalizar este curso, se espera que las y los participantes logren lo siguiente:

- Identifica estrategias de enseñanza-aprendizaje basadas en herramientas digitales y entornos virtuales que faciliten el desarrollo de competencias.
- Utiliza herramientas digitales en los procesos de aprendizaje dentro de un entorno virtual.

5. Contenidos del curso

Unidad	Sesiones	Contenidos	Duración
▪ Sesión introductoria: Bienvenida, presentación e inducción al aula virtual			1 hora
Unidad 1: Gestión de entornos virtuales para desarrollar aprendizajes	Sesión 1: El entorno virtual de aprendizaje (EVA) y los espacios virtuales para desarrollar aprendizajes	▪ Uso de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) ▪ Plataformas LMS ▪ Los EVA y la estrategia de Aprendo en casa ▪ Entornos virtuales para desarrollar aprendizajes	15 horas
Unidad 2: Gestión de actividades en entornos virtuales	Sesión 1: Uso de herramientas digitales en el desarrollo de actividades de aprendizaje	▪ Taxonomía de Bloom para la era digital ▪ El proceso de incorporación de las herramientas digitales a las actividades de aprendizaje. Modelo SAMR	16 horas
	Sesión 2: Herramientas digitales para producción de material didáctico	▪ Elaboración de organizadores gráficos ▪ Elaboración de videos ▪ Elaboración de actividades interactivas ▪ Curación de contenido	
Unidad 3: Gestión de la evaluación diversificada en entornos virtuales	Sesión 1: Herramientas para desarrollar la recopilación de evidencias de aprendizaje y la retroalimentación de los aprendizajes	▪ Herramientas para el recojo de evidencias de aprendizaje ▪ El proceso de retroalimentación de los aprendizajes	16 horas

6. Metodología

El presente curso ha sido diseñado para generar aprendizajes en entornos virtuales. Por lo que, la metodología es activa, propicia el autoaprendizaje y la autonomía de los participantes.

Para lograr el éxito del curso, se proponen actividades organizadas en una secuencia formativa de cuatro momentos: identifica, analiza, comprueba y propone.

En cada sesión proponemos actividades como visualización de videos, animaciones, infografías o lecturas de casos, para que el participante reflexione y analice sus

supuestos y saberes previos. Luego, debe contrastar sus supuestos iniciales con los fundamentos teóricos aprendidos a partir de la revisión bibliográfica y otros materiales. Todos los recursos estarán colgados en el aula virtual.

6.1 Actividades de construcción del conocimiento

En cada sesión se proponen actividades que promueven y desencadenan procesos de reflexión sobre las experiencias y acciones del quehacer pedagógico en la gestión de los entornos digitales (momento Identifica). Enseguida se plantea el contraste de los supuestos iniciales con los fundamentos teóricos y prácticos, a través de la revisión de contenidos interactivos y material adicional (momento Analiza). Todos los recursos estarán colgados en el aula virtual.

6.2 Actividades de autoevaluación

Al término de cada sesión, el participante podrá verificar sus aprendizajes e identificar los aspectos que debe reforzar a través del desarrollo de cuestionarios de autoevaluación (momento Comprueba).

6.3 Actividades de entrada y salida

Al inicio del curso, la o el participante se presentará a sus compañeras y compañeros a través de un Foro de Presentación. Luego de ello, realizará un cuestionario de entrada de carácter obligatorio que tiene el propósito de recoger los saberes previos de los participantes que serán contrastados al finalizar el curso.

Al término del curso, la o el participante podrá verificar el logro del aprendizaje esperado mediante un cuestionario de salida que incluye todos los contenidos desarrollados. Este cuestionario es de carácter obligatorio y debe completarse para poder obtener la constancia del curso.

7. Medios y recursos

El curso ofrece medios y recursos diseñados especialmente para la modalidad virtual. El medio más importante es el campus virtual de PerúEduca, pues a través de él se realizan todas las interacciones entre las y los participantes y el acceso a las actividades, materiales y recursos.

Las y los participantes cuentan con los siguientes recursos:

- a) Guía del participante:** Ofrece una orientación general sobre la organización del curso y la obtención de la constancia.
- b) Material de estudio:** Son los contenidos preparados para el curso como las lecturas obligatorias, organizadores gráficos, casos, actividades propuestas, entre otros.
- c) Caja de herramientas:** Es una recopilación de lecturas complementarias y materiales audiovisuales seleccionadas especialmente para el curso.

Estos materiales han sido diseñados y preparados teniendo en cuenta los tiempos y ritmos personales de trabajo.

8. Evaluación

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

Se aplican tres tipos de evaluación:

- ☐ Evaluaciones de entrada y salida: permitirá contrastar el nivel de conocimiento y comprensión de los contenidos del curso en los docentes. Se aplicará un cuestionario de entrada al inicio del curso y un cuestionario de salida al término del curso.
- ☐ Evaluación de proceso (autoevaluación): al término de cada sesión o unidad, el participante podrá verificar sus aprendizajes e identificar qué aspectos debe reforzar. Se realizará mediante la aplicación de cuestionarios teniendo en cuenta casos de la práctica pedagógica.

Los cuestionarios, todos obligatorios, permanecerán abiertos durante todo el curso, de manera que las y los participantes puedan resolverlos en cualquier momento.

- ☐ Evaluación final: consiste en la resolución de un caso propuesto, a través de cual demostrará la aplicación de lo aprendido.

9. Constancia

Al culminar el curso, las y los participantes que hayan aprobado el cuestionario de salida con nota igual o mayor a 12, obtendrán una constancia por 48 horas cronológicas.

Los participantes que finalicen el Programa nacional para el desarrollo de la competencia digital docente resolverán un caso propuesto para la obtención de la constancia del programa de 434 horas.

10. Bibliografía

UNIDAD 1

- Barreto, C. R., & Jimenez, A. C. (2010). El uso de Facebook y Twitter en educación. *Lumen-Instituto de Estudios en Educación-IESE*. 11. 1-9. <https://www.academia.edu/download/34003392/el-uso-de-facebook-y-twitter-en-educacion.pdf>
- Benito, D. (2009). *Aprendizaje en el entorno de e-learning: estrategias y figura de e-moderador*. http://openaccess.uoc.edu/webapps/b2/bitstream/10609/2988/1/A3_Benito.pdf
- Cabero Almenara, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. 3(1). <http://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/article/download/v3n1-cabero/265-1182-2-PB.pdf>
- Cedeño, E. y Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso*. 4(1). 119-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047143>
- García, A., Guerrero-Proenza, R. y Granados, J. (2015). Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. https://www.researchgate.net/publication/290447849_Buenas_practicas_en_los_entornos_virtuales_de_ensenanza-aprendizaje

- García, L., Ruíz, M., y Dominguez, D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. 303. Ariel. https://www.researchgate.net/publication/235794287_De_la_educacion_a_distancia_a_la_educacion_virtual
- García-Ruiz, R., Ruiz, R. G., & Gómez, Á. H. (2018). Redes sociales y estudiantes: motivos de uso y gratificaciones. Evidencias para el aprendizaje. *Aula abierta*. 47(3). 291-298. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6723280>
- Gómez, M. T., & López, N. (2010). *Uso de Facebook para actividades académicas colaborativas en educación media y universitaria*.
- Gros, B. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual*. http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA_e-learning_castellano.pdf?fbclid=IwAR0UG5ox1VRq52RSajvjJbF5R4wHBxTpgWB7zNpRxm6diV27qS9UzHwpu4A
- Macías, J., López, J., Ramos, G. y Lozada, F. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *Rehuso* 5(3), 62-69. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2603/2752>
- Méndez, A., Rivas, A. y Del Toro, M. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf>
- Rodríguez, B. y Castillo, C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito universitario*. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/22118/ENTORNOS%20VIRTUALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sangrà, A., Badia, A., Cabrera, N., Espasa, A., Fernández, M., Guàrdia, L., Guasch, T., Guitert, m., Maina, M., Raffaghelli, J., Romero, M. y Romeu, T. (2020). *Decálogo para la mejora de la docencia online. Propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos*. http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/122307/1/9788491807766_no_venal.pdf
- Scagnoli, N. (2014). *El aula virtual: Usos y elementos que la componen*. https://www.researchgate.net/publication/32956673_El_aula_virtual_Usos_y_elementos_que_la_componen
- Tobón, M. (2007). *Diseño instruccional en un entorno de aprendizaje abierto*. <https://openlibra.com/es/book/disenio-instruccional-en-un-entorno-de-aprendizaje-abierto>
- Villarreal, M. (2018). *El diseño de entornos digitales de aprendizaje*. <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/9y0NJT6QHgLyMKmVDbN-gePv9nQRyH2ZfhrHM7T4h.pdf>

UNIDAD 2

- Busto, F. (2019). Videos educativos. Conceptos, etapas para la producción de videos educativos, elaboración de videos educativos, material para editar y producción, características de los enlaces, principales herramientas, aplicaciones. <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4359/VIDEOS%20EDUCATIVOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Camacho, M. (2015). La taxonomía de Bloom, v. 4.0. https://www.minedu.gob.bo/files/publicaciones/EducaInnova/2016/MARCO_CAMACHO.pdf
- Churches, A. (s.f.). *Taxonomía de Bloom para la era digital*. <http://eduteka.icesi.edu.col/articulos/TaxonomiaBloomDigital>
- De Mingo-López, D. V., & Vidal-Meliá, L. (2019). Actividades Kahoot en el aula y satisfacción del alumnado. 3C TIC. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*. 96-115.
- Galindo, D., et al. (2020). Recomendaciones didácticas para adaptarse a la enseñanza remota de emergencia. *Revista Digital Universitaria*. 21(5). https://www.revista.unam.mx/2020v21n5/recomendaciones_didacticas_para_adaptarse_a_la_ensenanza_remota_de_emergencial
- García, I. (2019). *La taxonomía de Bloom digital y el aprendizaje colaborativo: propuesta de web quest*. https://www.researchgate.net/publication/332781531_La_taxonomia_de_Bloom_digital_y_el_aprendizaje_colaborativo_propuesta_de_web_quest
The taxonomia de Bloom Digital e aprendizaje colaborativo
- López, S., Ramírez, M., Rodríguez, I., Alexander, A., y García, M. (2020). Objeto virtual de aprendizaje creado con plataforma de software libre H5P y su impacto en el aprendizaje. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*. 14(2). 1-14
- Maglione, C. y Varlotta, N. (2011). *Mapas conceptuales digitales*. <https://openlibra.com/es/book/download/mapa-conceptuales-digitales-serie-para-la-ensenanza-en-el-modelo-1-a-1>
- Miranda-Duro, M., Concheiro-Moscoso, P., Nieto-Riveiro, L., y Pereira Loureiro, J. (2020). *Comparativa de herramientas interactivas para preguntas, votaciones y tormentas de ideas en el aula*. In IV Jornadas de Innovación Docente. Universidade da Coruña, Cufie. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/26009>
- Salvador, R. (2014). *Un enfoque para la enseñanza de Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Anais-V Simpósio de Tecnologia da Informação. Região Noroeste do Rio Grande do Sul. <https://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/4544/73-202-1-PB.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Universidad Tecnológica del Perú (2015). *Guía para la producción de vídeos educativos*. <http://dta.utp.edu.pe/wp-content/uploads/2015/06/guia-produccion-videos-educativos.pdf>

UNIDAD 3

- Bolaños, A., Ruíz, A., Ramírez, B., Bermúdez, I. y Bolaños, V. (2020). GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot como recursos tecnológicos en la enseñanza de la Geometría en séptimo año de la Educación General Básica costarricense. *Pensamiento Actual*. 20(34). 61-73. <https://doi.org/10.15517/pa.v20i34.41791>
- Castillo, B., Tessio, A., Rezzónico, M., Allende, M., y Justiniano, M. (s.f.). *Recomendaciones para la evaluación en entornos virtuales*. <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/15174/Recomendaciones%20para%20la%20evaluaci%3bn%20en%20entornos%20virtuales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- CataldÍ, Z. y Lage, F. (s.f.). *E-Portafolio. Una opción metodológica más auténtica para evaluación de aprendizajes autónomos en educación superior*. <https://core.ac.uk/download/pdf/296346444.pdf>
- Delgado, A. (2015). *Organizando la docencia y el aprendizaje con Symbaloo*. http://bioinfo.uib.es/~joemiro/aenui/procJenui/Jen2015/Tde_orga.pdf
- Esteve-Turrillas, F. y Armenta, S. (2018). *Padlet: el uso de la pizarra colaborativa on-line en estudios de grado*. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/112988/8721-23169-1-PB.pdf?sequence=1>
- Fociños, D. (2017). Reseña de la aplicación: Symbaloo EDU. Review of the app: Symbaloo EDU. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*. 4(1). 67-70. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.4.1.2226>
- Guevara, L., Magaña, E. y Picasso, A. (2019). *El uso de Google Classroom como apoyo para el docente*. <http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/5/P717.pdf>
- Herrera, F. (s.f.). *Gamificar el aula de español*. <https://formacionele.com/almacen/ebook02-formacionele-gamificacion.pdf>
- Loor, D. J. G. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*. 6(3). 1322-1351. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7562480.pdf>
- Matovelle, P. (2018). *El uso del e-portafolio como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de lectura comprensiva en el idioma inglés en Educación Superior*. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1462/2/Tesis1673MATu.pdf>
- Mendoza, A. (2020). *Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua*. <https://doi.org/10.29057/lc.v1i2.5438>
- Morales Gamboa, R. (2020). *Cómo diseñar tu clase en Google Classroom*. http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3143/Tutorial_Como_crear_clase_Classroom.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, A. (s.f.). *El uso de herramientas 2.0 para crear espacios de aprendizaje cooperativo*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/26/26_1223.pdf