

CURSO VIRTUAL PLATAFORMAS DE APRENDIZAJE: AULAS VIRTUALES, CAMPUS VIRTUAL

SÍLABO

1. Datos generales

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

2. Sumilla

El presente curso tiene como propósito fortalecer la competencia digital a través de la gestión de los entornos virtuales, optimizando su práctica pedagógica como mediador del aprendizaje. El participante a través de las unidades podrá identificar las principales plataformas virtuales de aprendizaje con el fin de conocer los beneficios y el impacto que pueden generar en el proceso de enseñanza y aprendizaje en su práctica docente.

Asimismo, el participante podrá conocer la importancia de la gestión de plataformas de aprendizaje con el fin de contribuir con el desarrollo de la capacidad de liderar procesos de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.

El curso está organizado en tres unidades de aprendizaje:

- La primera unidad se centra en el reconocimiento de las plataformas virtuales educativas, uso y características.
- La segunda unidad se enfoca en conocer los beneficios del aprendizaje a distancia y el rol del docente en dicha tarea.
- La tercera unidad aborda la gestión de plataformas de aprendizaje para la modalidad a distancia, se revisan dos tipos de plataformas enfatizando la personalización de los entornos.

3. Competencia digital

COMPETENCIA 11: 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, permitiendo el desarrollo

de la ciudadanía, creatividad y emprendimiento digital en la comunidad educativa.

El curso se orienta a desarrollar la siguiente capacidad:

Gestiona herramientas y recursos educativos en los entornos digitales para mediar el aprendizaje y desarrollar habilidades digitales en sus estudiantes

4. Resultado esperado

- Identifica las principales plataformas de aprendizaje en el ejercicio de la gestión de entornos virtuales para desarrollar su práctica pedagógica.
- Diseña un aula virtual modelo usando las principales plataformas de aprendizaje

5. Contenidos del curso

A continuación, se detalla la estructura de contenidos del curso organizados por unidades, divididos especificando el tiempo de duración por cada unidad.

Inicio del curso		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video de bienvenida del curso ▪ Cuestionario de entrada ▪ Foro de presentación 		
Unidad	Contenidos	Duración
Unidad 1 Introducción a las plataformas de aprendizaje: usos y características	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plataformas virtuales de aprendizaje: usos y características. ▪ Campus Virtual 	15 horas
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plataformas educativas: Moodle y Google Classroom. 	
Unidad 2 Beneficios de las plataformas de aprendizaje para la educación a distancia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principales beneficios de las plataformas de aprendizaje. 	15 horas
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rol docente en la era digital 	
Unidad 3 Gestión de plataformas de aprendizaje: Moodle y Google Classroom.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrategias para enseñar en plataformas virtuales. ▪ Gestión de plataforma Moodle: personalización de los entornos, configuración y generación de actividades básicas. 	8 horas
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestión de la plataforma Google Classroom: personalización de los entornos, configuración y generación de actividades básicas. 	8 horas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuestionario de salida ▪ Encuesta de satisfacción 		
Cierre del curso		

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 un 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.

7. Medios y recursos

El curso está compuesto por medios y recursos diseñados especialmente para la modalidad virtual. El medio más importante es la plataforma de Perú Educa, pues a través de ella se realizan todas las interacciones entre los participantes y el acceso a las actividades, materiales y recursos.

Los y las participantes cuentan con los siguientes recursos:

- a) Guía del participante:** esta ofrece una orientación general sobre la organización del curso y la obtención de la constancia.
- b) Material de estudio:** en esta se consideran los contenidos preparados para el curso como son las lecturas obligatorias, organizadores gráficos, casos, actividades de autoevaluación.
- c) Caja de herramientas pedagógica:** es una recopilación de lecturas complementarias y materiales audiovisuales seleccionada 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

- Araque, I., Montilla, L., Meleán, R., & Arrieta, X. (2018). Entornos virtuales para el aprendizaje: Una mirada desde la teoría de los campos conceptuales. *Gondola : Enseñanza Aprendizaje De Las Ciencias*, 13(1), 86. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/GDLA/article/view/11721/pdf>
- Avendao, V. (2012). *Construcción de un modelo de plataforma educativa virtual para la generación de conocimiento*. España: B - EUMED. Recuperado de <https://www.eumed.net/libros-gratis/2011e/1085/indice.htm>
- Calvo, S. (2012). Entornos personales de aprendizaje en red: Relación y reflexión dialéctico-didáctica a partir de plataformas virtuales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 60, 173-190. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie60a11.pdf>
- Olivera, M., Morales, M.J., Passarini, A., Correa, N. (2017). Plataformas virtuales: ¿Herramientas para el aprendizaje? las diferencias entre ADAN y EVA. *Comunicacao, Midia e Consumo*, 14(40), 90-109. <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1308/pdf>
- Sánchez C., Diaz Perales, M., Jalixto N, Ramírez Trujillo, A., Zavalú, C., & Morales Guzmán Barrón, A., (2019). Plataforma Virtual que brinda apoyo académico a niños de primaria. (Trabajo de Investigación Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas (UPC). https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/625346/Carlos_sm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, A., & Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje: Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 163-184. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>
- Saza-Garzón, I. (2016). Estrategias didácticas en tecnologías web para ambientes virtuales de aprendizaje. *Praxis*, 12, 103-110. Recuperado de <http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1851/1329>