

SÍLABO “CERTIFICACIÓN DOCENTE 2 EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y USO DE HERRAMIENTAS CONCRETAS”

1. DATOS INFORMATIVOS

PERIODO ACADÉMICO: Marzo, 2023			
SEDE: Quito			
Modalidad: En línea			
Distribución de horas para la organización del aprendizaje			
Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje Práctico-experimental	Aprendizaje Autónomo	Toral Horas PAO
8	24	88	120
Información @docente			
Apellidos y Nombres: Nancy Crespo		Grado académico o título profesional: Licenciada en Ciencias de la Educación, Maestría en Neuropedagogía, Especialista en Tecnología educativa.	
Horario de atención al estudiante: Previo acuerdo			
Teléfono: : 0995419527			
Correo electrónico: nccrespo@puce.edu.ec			

2. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El programa de Certificación Docente en uso de herramientas concretas, a través de la plataforma PUCE-Moodle, busca la formación técnica, académica y de procesos adecuados de docentes, coordinadores y profesionales con perfiles afines al manejo de herramientas concretas de aprendizaje para educación superior. El curso está diseñado con el fin de actualizar al personal académico en el uso de herramientas concretas para brindar variedad de recursos que permitan mejorar el proceso enseñanza aprendizaje virtual. La modalidad de la presente certificación es online, con el acompañamiento de tutores y actividades prácticas que permitan aplicar lo aprendido en aulas de prueba.

3. OBJETIVO GENERAL

Capacitar a los docentes, en el uso de herramientas concretas, a partir de un ~~di~~andragógico y didáctico, que les permita contar con diversidad de recursos para mejorar los ambientes virtuales de aprendizaje.

4. PERFIL DE SALIDA DEL PARTICIPANTE

No	Al finalizar el curso, los estudiantes estarán en capacidad de:	Nivel de desarrollo de los resultados de aprendizaje		
		BAJO	MEDIO	ALTO
1	Elaborar y aplicar rúbricas de evaluación, mediante el uso de libretas de calificación en la plataforma Moodle.			x
2	Realizar copias de seguridad de la información del aula virtual, para resguardo del trabajo desarrollado			x
3	Definir las características de la gamificación para una posterior aplicación en el aula.			x
4	Describir las características de la gamificación seria mediante el uso de herramientas.			x
5	Aplicar correctamente herramientas que permitan autenticar trabajos de creación propia, cumpliendo con las políticas determinadas por el docente.			x
6	Configurar lecciones y cuestionarios, con preguntas de diseño avanzado en la plataforma Moodle			x
7	Describir la educación remota y sus diferencias con la educación virtual			x
8	Adquirir los conocimientos básicos de la neurociencia para aplicarlos en el quehacer docente			x

5. DESARROLLO MICROCURRICULAR**Módulo 1: Evaluación.**

Resultado metodológico de aprendizaje: Crear actividades de evaluación formativa, mediante el planteamiento de preguntas que requieran mayor análisis por parte del estudiante

Módulo 1 – 15 horas
Contenidos a abordar:
1. Lección.
2. Cuestionario.
Resultados de aprendizaje de la asignatura:

Al finalizar el módulo la/el participante será capaz de:
1. Determinar y crear preguntas avanzadas de acuerdo al contenido y en base a ello usar la actividad de cuestionario o lección.
Asesoría con el docente guía:
1. Clases sincrónicas 2. Videoconferencia personalizada 3. Mensajes por medio de la plataforma
Actividades de aprendizaje:
1. Creación de contenido y preguntas para el uso de la actividad lección. 2. Elaboración de banco de preguntas avanzadas 3. Configuración de recurso cuestionario.
Actividades de aprendizaje autónomo:
1. Consultar tipos de evaluación y de preguntas. 2. Elaborar un banco de preguntas avanzadas y crear su propio cuestionario. 3. Diseñar una lección que incluyan 2 páginas de contenido y 4 preguntas.
Recursos de apoyo:
1. Documentos cargados en el aula virtual del curso. 2. Enlaces de interés.
Evaluación del módulo:
1. Videoconferencia. 2. Foro. 3. Tareas. 4. Cuestionario.
Responsables:
1. Técnico designado por el CEV. 2. Guía pedagógico designado por el CEV.

Módulo 2: Rúbrica de evaluación.

Resultado metodológico de aprendizaje: Utilizar adecuadamente rúbricas de evaluación, para una valoración real y objetiva.

Módulo 2 – 15 horas
Contenidos a abordar: Libreta de calificaciones y Evaluación
Resultados de aprendizaje de la asignatura: Al finalizar el módulo la/el participante será capaz de:
1. Elaborar y aplicar rúbricas de evaluación. 2. Configurar la libreta de calificaciones y manejar ponderaciones.
Contacto con el docente guía:
1. Clases sincrónicas 2. Asesoría personalizada 3. Mensajes por medio de la plataforma
Actividades de aprendizaje:
1. Elaboración de rúbrica de evaluación. 2. Definición de actividades a trabajar para diseño de la libreta de calificaciones. 3. Configuración de la libreta de calificaciones por módulos.
Actividades de aprendizaje autónomo:
1. Revisión de tipos de rúbricas de evaluación. 2. Configuración, temporalización de actividades.

3. Presentación de la libreta de calificaciones.
Recursos de apoyo: 1. Documentos cargados en el aula virtual. 2. Enlaces de interés.
Evaluación del módulo: 1. Videoconferencia. 2. Foro. 3. Tareas. 4. Cuestionario.
Responsables: 1. Técnico designado por el CEV. 2. Guía pedagógico designado por el CEV.

Módulo 3: *Registro de trabajo docente para resguardo de información.*

Resultado metodológico de aprendizaje: Respaldo del trabajo desarrollado, mediante la creación de copias de seguridad de la información

Módulo 3 – 15 horas
Contenidos a abordar: 1. Copias de seguridad. 2. Restauración de contenidos de aula. 3. Configuración de videoconferencia.
Resultados de aprendizaje de la asignatura: Al finalizar el módulo la/el participante será capaz de: 1. Crear y restaurar copias de seguridad. 2. Importar y exportar actividades de aula. 3. Configurar enlace de videoconferencia. 4. Reutilizar recursos existentes entre módulos.
Contacto con el docente guía: 1. Clases sincrónicas 2. Asesoría personalizada 3. Mensajes por medio de la plataforma
Actividades de aprendizaje: 1. Creación de copias de seguridad. 2. Importación y exportación de actividades (glosarios, cuestionarios, etc.) 3. Restauración de información a partir de una copia de seguridad. 4. Configuración de las plataformas de videoconferencia 5. Agendamiento de videoconferencias dentro del aula. 6. Utilización de bolsa de recursos.
Actividades de aprendizaje autónomo: 1. Investigación de sistema representacional de estilos de aprendizaje. 2. Creación de un video de presentación que considere uno de los estilos de aprendizajes usando lenguaje corporal. 3. Creación de copia de seguridad y envío de evidencia mediante captura de pantalla.
Recursos de apoyo: 1. Documentos cargados en el aula virtual del curso. 2. Enlaces de interés.
Evaluación del módulo:

1. Videoconferencia. 2. Foro. 3. Tareas. 4. Cuestionario.
Responsables: 1. Técnico designado por el CEV. 2. Guía pedagógico designado por el CEV.

Módulo 4: Introducción a la Gamificación.

Resultado metodológico de aprendizaje: Definir las características de la gamificación

Módulo 4 – 15 horas
Contenidos a abordar: 1. ¿Qué es la gamificación? 2. Qué no es la gamificación 3. ¿Por qué gamificar? 4. Mitos de la gamificación.
Resultados de aprendizaje de la asignatura: Al finalizar el módulo la/el participante será capaz de: 1. Conocer el concepto de gamificación y su potencial para mejorar el compromiso y la motivación. 2. Demostrar el potencial de los juegos educativos y la gamificación para mejorar los resultados del aprendizaje en una variedad de temas y grupos de edad. 3. Usar los principios pedagógicos y didácticos de la gamificación
Contacto con el docente guía: 1. Clases sincrónicas 2. Asesoría personalizada 3. Mensajes por medio de la plataforma
Actividades de aprendizaje: 1. Introducción al estudio de Steven Reiss y su utilidad en técnicas de gamificación. 2. Los jugadores y su tipología en gamificación. Bartle. 3. La diversión según Jon Radoff.
Actividades de aprendizaje autónomo: 1. Deseos básicos del hombre. (Steven Reiss) 2. Introducción a Richard Bartle. 3. Tipos de jugador 4. Los 43 elementos de Radoff.
Recursos de apoyo: 1. Documentos cargados en el aula virtual del curso. 2. Enlaces de interés.
Evaluación del módulo: 1. Videoconferencia. 2. Foro. 3. Tareas. 4. Cuestionario

Responsables:

1. Técnico designado por el CEV.
2. Guía pedagógico designado por el CEV.

Módulo 5: *Gamificación seria: experiencias y herramientas.*

Resultado metodológico de aprendizaje: Describir las características de la gamificación seria mediante el uso de herramientas.

Módulo 5 – 15 horas
Contenidos a abordar: 1. Principios pedagógicos y didácticos de la gamificación. 2. Gamificación seria 3. Experiencias de gamificación en universidades 4. Herramientas de gamificación
Resultados de aprendizaje de la asignatura: Al finalizar el módulo la/el participante será capaz de 1. Conocer los principios de la gamificación seria 2. Usar diversas herramientas de gamificación
Contacto con el docente guía: 1. Clases sincrónicas 2. Asesoría personalizada 3. Mensajes por medio de la plataforma.
Actividades de aprendizaje: 1. Ventajas de la gamificación en los procesos de aprendizaje. 2. Gamificación en el aprendizaje de los adultos. 3. Herramientas de gamificación para universitarios.
Actividades de aprendizaje autónomo: 1. ¿Qué es la gamificación en el aula? 2. Ejemplos de gamificación – UOC 3. Gamificación y juegos serios.
Recursos de apoyo: 1. Documentos cargados en el aula virtual del curso. 2. Enlaces de interés.
Evaluación del módulo: 1. Videoconferencia. 2. Foro. 3. Tareas. 4. Cuestionario.
Responsables: 1. Técnico designado por el CEV. 2. Guía pedagógico designado por el CEV.

Módulo 6: *Autenticidad de la información.* Políticas de similitud.

Resultado metodológico de aprendizaje: Usar herramientas y métodos para garantizar autenticidad

en las actividades de los estudiantes.

Módulo 6 – 15 horas
Contenidos a abordar: Tareas. Turnitin. Excepciones.
Resultados de aprendizaje de la asignatura: Al finalizar el módulo el/la participante será capaz de: - Crear y configurar tareas, habilitando la entrega mediante excepciones. - Detectar coincidencias de similitud mediante plugin de Turnitin.
Asesoría con el docente guía: - Clases sincrónicas - Videoconferencia personalizada - Mensajes por medio de la plataforma
Actividades de aprendizaje: - Creación, configuración de tareas y habilitación de Turnitin. - Habilitación de tareas mediante excepciones.
Actividades de aprendizaje autónomo: - Consulta sobre integridad académica. (políticas de similitud según la institución educativa). - Elaboración de su propia política de similitud y entrega por medio del aula virtual. - Creación de tarea con una excepción. (Envío de evidencia).
Recursos de apoyo: - Documentos cargados en el aula virtual del curso. - Enlaces de interés.
Evaluación del módulo: - Videoconferencia. - Foro. - Tareas. - Cuestionario.
Responsables: - Técnico designado por el CEV. - Guía pedagógico designado por el CEV.

Módulo 7: Educación remota.

Resultado metodológico de aprendizaje: Describir la educación remota y sus diferencias con la educación virtual

Módulo 7 – 15 horas
Contenidos a abordar: Educación virtual y educación remota Evaluación de la educación remota Diseño instruccional y educación remota Aula invertida y educación remota

Resultados de aprendizaje de la asignatura: Al finalizar el módulo la/el participante será capaz de:
1. Describir las diferencias entre educación virtual y educación remota 2. Evaluar el uso y aplicación de la educación remota 3. Conectar el aula invertida y la educación remota
Asesoría con el docente guía:
1. Clases sincrónicas. 2. Videoconferencia personalizada. 3. Mensajes por medio de la plataforma.
Actividades de aprendizaje:
1. Construcción de un mapa mental. 2. Creación de un video.
Actividades de aprendizaje autónomo:
1. Actividades de plataforma.
Recursos de apoyo:
1. Documentos cargados en el aula virtual del curso. 2. Enlaces de interés.
Evaluación del módulo:
1. Videoconferencia. 2. Foro. 3. Tareas. 4. Cuestionario.
Responsables:
3. Técnico designado por el CEV. 4. Guía pedagógico designado por el CEV.

Módulo 8: Neuro pedagogía.

Resultado metodológico de aprendizaje: Adquirir los conocimientos básicos de la neurociencia para aplicarlos en el quehacer docente

Módulo 8 – 15 horas
Contenidos a abordar:
1. Neurociencia y neuro pedagogía. 2. El cerebro, órgano del aprendizaje 3. Procesos de percepción, memoria y aprendizaje.
Resultados de aprendizaje de la asignatura: Al finalizar el módulo la/el participante será capaz de:
1. Identificar los aportes de la neurociencia a la pedagogía. 2. Describir la incidencia del cerebro en el aprendizaje. 3. Comprender los procesos de percepción, memoria y aprendizaje.

Asesoría con el docente guía: 1. Clases sincrónicas 2. Videoconferencia personalizada 3. Mensajes por medio de la plataforma
Actividades de aprendizaje: 1. Procesos neuroquímicos, neuronas espejo y la importancia de las emociones para el aprendizaje.
Actividades de aprendizaje autónomo: 1. Aporte al glosario con el significado de palabras relacionadas a neurociencia, aprendizaje y psicología. 2. Colaboración con el foro: Neurociencia, Aprendizaje y Psicología. 3. Resolución de cuestionario y lección
Recursos de apoyo: 1. Documentos cargados en el aula virtual del curso. 2. Enlaces de interés.
Evaluación del módulo: 1. Videoconferencia. 2. Foro. 3. Tareas. 4. Cuestionario.
Responsables: 1. Técnico designado por el CEV. 2. Guía pedagógico designado por el CEV.

6. EVALUACIÓN

En cada módulo existen diversas actividades que serán evaluadas sobre diez puntos. La nota final del curso está distribuida de la siguiente manera:

- El 65% corresponde al promedio de las actividades propuestas en cada módulo y,
- El 35% restante, corresponde la evaluación del aula práctica.

Para aprobar la certificación, se debe obtener una nota mínima de 7/10.

7. BIBLIOGRAFÍA

- <http://es.slideshare.net/Longsthride/sntesis-homo-ludens-de-johan-huizinga>
- <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- <https://www.evvirtualplus.com/herramientas-de-gamificacion-para-universitarios/>
- <https://conectate.uniandes.edu.co/index.php/noticias/409-5-experiencias-de-gamificacion-que-puede-replicar-en-sus-clases>.
- Matera, M. (2018). *Explora como un pirata. Gamificación y diseño de cursos inspirado en los juegos*. Ediciones Mensajero.
- Ramírez, J. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*.

Editorial Alfa omega.