

0. Nombre de la experiencia educativa

Herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje

1. Modalidad

Curso-taller virtual

2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	20	35	3

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
Junio 2021	

4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Edgar Fernández Mendoza

5. Descripción

Este curso-taller forma parte del Programa de Formación de Académicos y consta de 35 hrs., distribuidas en 15 teóricas y 20 prácticas, con un valor de 3 créditos. Tiene el propósito de dar a conocer al académico el uso de herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje.

La estrategia metodológica consiste en el desarrollo de actividades en línea, a través de plataformas virtuales, en las que se permitirá la revisión de literatura pertinente, grupos de discusión, análisis y construcción de propuestas; a través de un proceso de apertura, tolerancia, respeto, colaboración, confianza, creatividad, disposición y autonomía. Esta Experiencia Educativa (EE) se evalúa con la elaboración de: un mapa mental, participación y retroalimentación en el foro, presentación de herramientas digitales para crear contenido y la elaboración de un espacio de colaboración.

6. Justificación

Con la llegada de la Web 2.0 y sus herramientas, los usuarios pasivos que se dedicaban a consumir información sin realizar publicaciones, empezaron a desarrollar sus propios contenidos y buscar información de interés, pasando de receptores pasivos de información a gestores de su propio contenido, por lo tanto, uno de los desafíos actuales que enfrentan instituciones como la Universidad Veracruzana es integrar los aportes de estas herramientas digitales en el proceso de aprendizaje y facilitar la estructuración y evaluación de este conocimiento disperso que han adquirido a través de los medios de información masiva e Internet.

El programa de formación académica resuelve esta demanda innovadora a través de esta experiencia educativa y aporta conocimientos correspondientes al nuevo paradigma de la tecnología educativa para el desarrollo académico. Habilidades que les permitan

promover un nuevo entorno de aprendizaje, asumir su nuevo rol como facilitadores del aprendizaje e innovar y enriquecer continuamente su labor académica.

7. Unidad de competencia

El participante incorpora las herramientas digitales como apoyo permanente dentro de su quehacer académico para propiciar en el estudiante aprendizajes significativos, en un ambiente de apertura, creatividad, tolerancia y colaboración.

8. Articulación de los ejes

El participante descubre, herramientas digitales de enseñanza y aprendizaje, que le sirvan como apoyo permanente dentro de su práctica académica; a través de la participación, el análisis, la reflexión, la discusión y la revisión de estos nuevos espacios de comunicación, en un ambiente de apertura, confianza, creatividad, flexibilidad, tolerancia y colaboración, y así desarrollar una aula virtual propia en donde generará de manera independiente sus actividades, mismas que compartirá con sus compañeros de grupo a manera de plenaria.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<p>Herramientas digitales para el aprendizaje formal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataformas para la enseñanza <ul style="list-style-type: none"> - Schoology - Edmodo - Moodle • Plataformas para el aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> - Coursera - EducaLab - edX <p>Herramientas digitales para el aprendizaje informal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos web <ul style="list-style-type: none"> - Youtube - Slideshare - Google Arts & Culture • Curación de contenido <ul style="list-style-type: none"> - Flipboard - Scoop.it - Pinterest <p>Herramientas digitales para crear contenido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formularios y encuesta <ul style="list-style-type: none"> - Forms - Formularios - Mentimeter • Desarrollo de contenido <ul style="list-style-type: none"> - Canva 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de aplicaciones web • Manejo de paquetería • Ofimática • Generación de ideas • Manejo de conceptos • Identificación de ideas • Metacognición • Habilidades de pensamiento analítico • Acceso, recuperación y uso de información en fuentes diversas • Discriminación de la información relevante de la irrelevante • Discriminación de ideas • Generación de idea • Manejo de buscadores de información en Internet • Selección de tecnología • Lectura analítica • Lectura crítica • Análisis y crítica de textos en forma oral y/o por escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Apertura a la crítica • Humildad • Respeto a la diversidad • Tolerancia • Disposición al aprendizaje • Cooperación • Solidaridad

<ul style="list-style-type: none"> - Genially - PowToon <p>Herramientas digitales de colaboración y videoconferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataformas de colaboración <ul style="list-style-type: none"> - suite Google - Office 365 - Palle • Reuniones y chat <ul style="list-style-type: none"> - Zoom - Meet - Teams 		
---	--	--

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo participativo • Lectura • Redacción de mensajes • Trabajo colaborativo • Participación 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de contenido • Guía para la realización de actividades. • Atención de dudas y comentarios

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
• Computadora	• Guías
• Acceso a internet	• Manuales
• Plataforma virtual	• Presentaciones
	• Páginas web
	• Ejemplos

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Mapa mental	<ul style="list-style-type: none"> • Claro y comprensible • Organiza y representa adecuadamente la información • Temas y subtemas están articulados y jerarquizados • La idea central está representada con una imagen clara 	En línea (Internet)	20%
Foro "Herramientas digitales para el	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia del tema • Aporte de nuevas ideas. 	En línea (Internet)	20%

aprendizaje informal”	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad de las intervenciones • Retroalimentación 		
Foro “Herramientas digitales para la elaboración de contenido digital”	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y representa adecuadamente la información • Redacción y ortografía • Elementos multimedia • En línea 	En línea (Internet)	30%
Práctica	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre • Plataforma seleccionada • Justificación • Contenido • Calidad y originalidad de la propuesta 	En línea (Internet)	30%
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE. el académico deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

Brown, A., & Green, T. D. (2016). The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with process and practice. New York: Routledge.

Chauhan, A. (2021, 12 mayo). 11 Digital Education Tools For Teachers And Students. ELearning Industry. <https://elearningindustry.com/digital-education-tools-teachers-students>

Contreras, H., & Williams, E. . (2017). Evolución de las aulas virtuales en las universidades tradicionales chilenas: el caso de la universidad del Bío-Bío. Horizontes Educativos, 12(1), 49-58.

G. (2021, 25 junio). Las 5 mejores plataformas educativas digitales para usar en clase. Blog Educación y Bienestar digital. <https://gaptain.com/blog/las-5-mejores-plataformas-educativas-para-usar-en-clase/>

Galvis, Á. H., & Pedraza, L. d. (2016). Desafíos del elearning y del blearning en educación superior. Universidad de los Andes.

Hipertextual. López, J.M. (10 octubre, 2018) Tres soluciones para organizar tu espacio en la nube como un profesional. [Entrada en blog] Recuperado de: <https://hipertextual.com/2018/10/organizar-tu-espacio-nube-profesional>

Rosenberg, M. (2016). E-learning: Estrategias para transmitir conocimiento en la era digital (2 ed.). Bogotá: McGraw-Hill.

UNESCO. (2016). Digital Dividends. UNESCO.

Verdezoto Rodríguez, R. & Chávez Vaca, V. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 65, 68-90. doi: <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067>

14.2 Complementarias

"27 Plataformas virtuales educativas gratuitas - Cengage." 4 julio, 2020, <https://latam.cengage.com/27-plataformas-virtuales-educativas-gratuitas/>. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Descargar pdf - TUTORIAL." <https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Padlet.pdf>. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Descargar PDF - TUTORIAL." <https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Genially.pdf>. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Google Arts & Culture, una herramienta para conocer el patrimonio" 29 may.. 2018, <https://www.infotecarios.com/google-arts-culture-una-herramienta-para-conocer-el-patrimonio-cultural-mundial/>. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"GUÍA DE USO DE LA HERRAMIENTA DE DISEÑO GRÁFICO CANVA." https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje" https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Manual de uso de Zoom Meeting - Universidad del Pacífico." [https://www.up.edu.pe/pie/SiteAssets/Manual%20de%20acceso%20y%20uso%20de%20Zoom%20\(2\).pdf](https://www.up.edu.pe/pie/SiteAssets/Manual%20de%20acceso%20y%20uso%20de%20Zoom%20(2).pdf). Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Manual de usuario para Google Meet." https://www.regionhuanuco.gob.pe/documentos/Manual_GoogleMeet.pdf. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Manual de Youtube - UCR Sede del pacífico |." <https://srp.ucr.ac.cr/sites/default/files/Manuales/Canal%20de%20youtube.pdf>. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Manual del Profesor - Moodle." https://moodle.org/file.php/11/manual_del_profesor/Manual-profesor.pdf. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Manual G SUITE – EST. Núm. 1." <https://www.tecnica1.edu.mx/manual-g-suite/>. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"manual schoology para DOCENTES - DNEP." https://www.enp.edu.uy/images/Archivos_PDF_2020/Manual%20Schoology%20DOC

[ENTES.pdf](#). Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Microsoft Teams: Manual de Uso."

https://www.ucm.es/data/cont/media/www/faq/31//TutotialTEAMS_v2_0.pdf. Fecha de acceso 1 julio,2021.

"Tutorial ¿Como utilizar Slideshare?." <https://es.slideshare.net/Geraldiinee/tutorial-como-utilizar-slideshare-41760896>. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"Tutorial de Edmodo." http://files.aalonsogr.webnode.es/200000006-66e0067d9c/tutorial_edmodo.pdf. Fecha de acceso 1 julio, 2021.

"TUTORIAL." <https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Powtoon.pdf>. Fecha de acceso 1 julio, 2021.