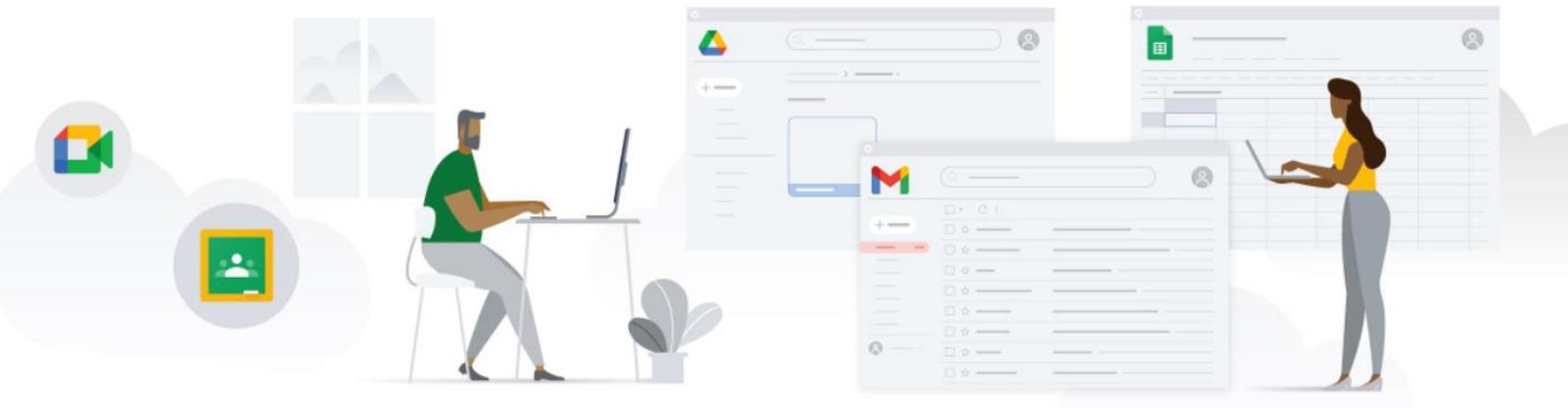


Propuesta Formativa MEL Cursos MOOC 2022



Oficina de Extensión Universitaria y Formación Continua
Centro de Tecnologías de la Información y Comunicación



HABILIDADES Y COMPETENCIAS DIGITALES
A TRAVÉS DE GOOGLE **WORKSPACE FOR EDUCATION**
PARA LA ENSEÑANZA Y ACOMPAÑAMIENTO EN LÍNEA.

EL DOCENTE 4.0: EL PROFESOR DE LA ERA DIGITAL
Y HERRAMIENTAS AVANZADAS DE APOYO EN LA EDUCACIÓN.



HABILIDADES Y TÉCNICAS PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE VIRTUAL MEDIANTE
EL USO DE **HERRAMIENTAS WEB 2.0** Y CREACIÓN
RÁPIDA DE CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES

LA ROBÓTICA EDUCATIVA Y USO PEDAGÓGICO.

GESTIÓN EDUCATIVA Y **LIDERAZGO LASALLISTA**

OBJETIVOS

Workspace for Education

Gestión de correos electrónicos

Aprovechamiento de herramientas colaborativas

Classroom, Meet, Docs, Forms, Slides

Principios de mediación pedagógica

Creación de contenidos educativos

Trabajo colaborativo, STEM, robótica

Herramientas web 2.0

Liderazgo lasallista

Robótica educativa

Liderazgo y habilidades directivas

Calidad, innovación educativa, TIC

Gestión educativa, Marketing educativo

Mirada a la importancia

Conocimiento de lenguajes

Uso de Micro:bit

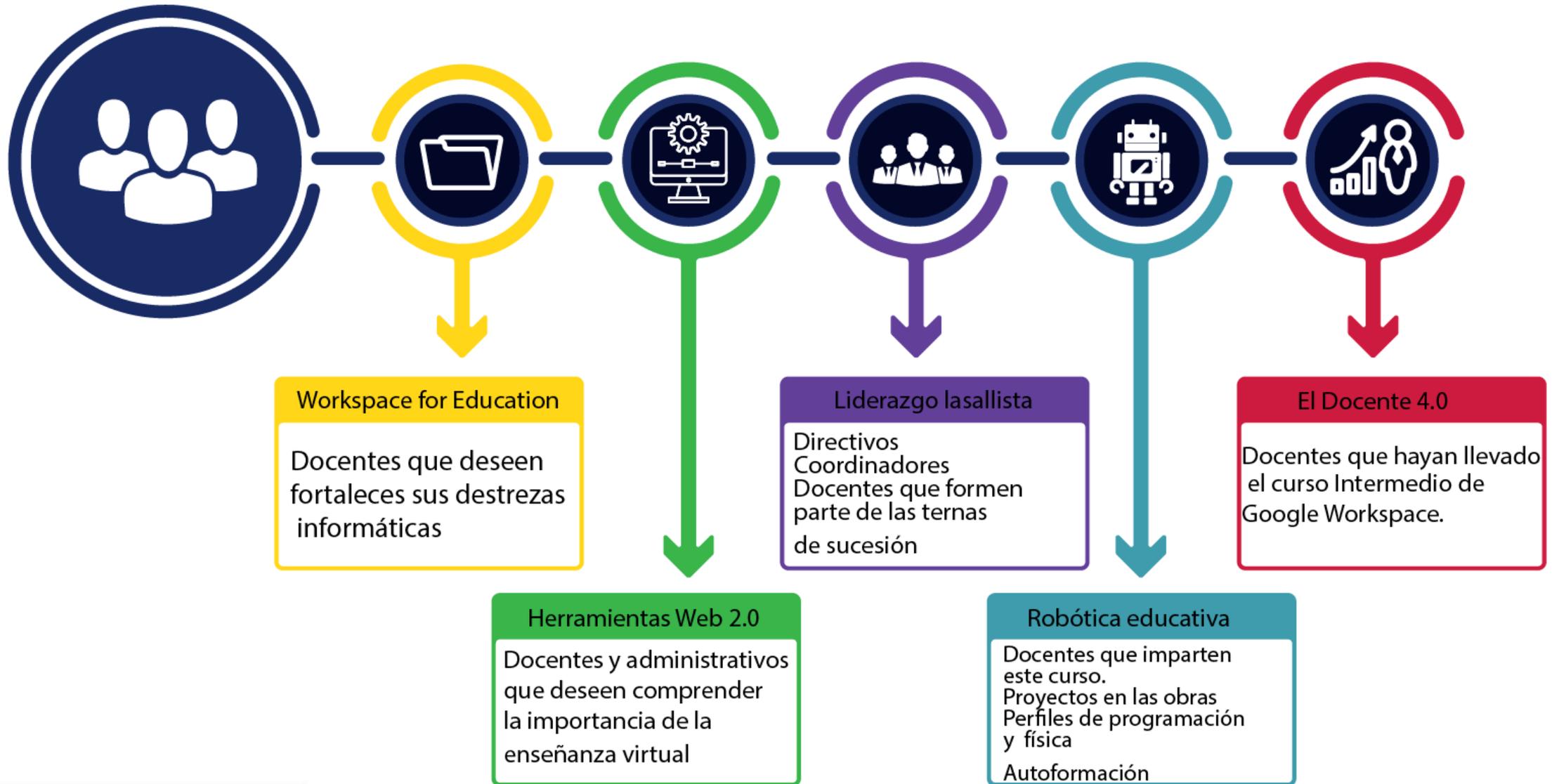
El docente 4.0

Herramientas avanzadas de G W

Redes sociales, Ideario educativo

Neuroeducación, gestión de conflictos

Destinatarios



Calendarización



Módulos

WORKSPACE DE GOOGLE

- Propedéutico
- Gestión de correo electrónico
- Herramientas colaborativas
- Creación de formularios y cuestionarios
- Manejo de la plataforma Classroom
- Integración de videoconferencias con G Meet en Classroom

HERRAMIENTAS WEB 2.0

- La Mediación del Aprendizaje y las Tecnologías Emergentes
- Elementos esenciales de un Entorno de Virtual de Aprendizaje
- La evaluación y herramientas de apoyo web 2.0
- Recursos Digitales para el Aprendizaje.
- Elección de propedéuticos de especialización

LIDERAZGO LASALLISTA

- Innovación Educativa y uso de las TIC
- Marketing educativo
- Organización y gestión estratégica de la obra educativa
- La gestión integral de la calidad

ROBÓTICA EDUCATIVA

- La tecnología aplicada a la educación
- Robótica Educativa
- Lenguaje Scratch
- Lecciones de micro:bit para primaria
- Lecciones de micro:bit para secundaria

EL DOCENTE 4.0

- Componentes avanzados de Google
- Uso de las redes sociales en favor de la actividad docente
- La educación bajo el contexto 4.0
- Promoviendo el cambio desde el aula



Distrito Centroamérica-Panamá



ULSA.

¡Muchas Gracias!

¿Preguntas?

LaUtopía

¡Un sueño posible!

Módulo 1:

Propedéutico

- Creación, búsqueda, revisión y organización de correos. Comunicación con chat y videollamadas.
- Creación, previsualización, validación del funcionamiento y envío de formularios.
- Configuración y organización de Classroom, agregar o invitar a estudiantes y monitores, Revisar, programar o publicar tareas o materiales y gestión de archivos locales.
- Activar y Gestionar videollamadas desde las clases en Classroom y otros soportes.



Módulo 2:

Gestión de correo electrónico

- Configuración de la bandeja de entrada y definición de firmas
- Posponer y programar correos entrantes y salientes.
- Uso de filtros para búsquedas de correos electrónicos y categorización.
- Recomendaciones para envío de archivos adjuntos
- Nueva barra lateral: abre Calendar, Keep o Tasks en Gmail.
- Utilizar tareas y notas.
- Manejo de seguridad de alto nivel (cambio de contraseña, seguridad de dos pasos), revisión de actividad de la cuenta
- Integración de Google Meet en el correo electrónico
- Interacción con otras herramientas de la galería de Google
- Sincronización con diferentes soportes tecnológicos



Módulo 3:

Herramientas colaborativas: Drive, Docs, slides, sheet.

• G Drive

- Subir y almacenar archivos
- Sincronizar y acceder a archivos
- Ver y actualizar archivos
- Organizar y buscar
- Compartir y colaborar
- Compartir archivos para enviar por correo electrónico
- Prácticas recomendadas sobre unidades compartidas
- Crear espacios de trabajo (añadir y quitar elementos, añadir y quitar espacios, ocultar espacios, Convertir la vista prioritario en página principal)

• G Docs, Sheets, Slides

- Crear o importar
- Editar y dar formato
- Compartir y colaborar (desde el archivo y drive)
- Imprimir y descargar
- Acceder a calendarios, notas y tareas
- Complementos, chips inteligentes, enlaces y marcadores, saltos de página e índice



Módulo 4:

Creación de formularios y cuestionarios

- Exploración de las diferentes formas de crear un formulario en blanco o usando plantillas
- Configurar las restricciones y accesibilidad dentro del dominio y fuera para diferentes tipos de usuarios
- Crear formularios tipo encuestas y cuestionarios autoevaluables con preguntas cerradas y abiertas seccionadas y control de restricciones
- Ensayos con los diferentes campos tales como textos, párrafos, numéricos, listas, múltiples, imagen, etc.
- Previsualizar y validar funcionamiento del formulario o cuestionario
- Personalizar temática del formulario con logo, imágenes, colores
- Enviar a través de classroom, enlace y colaboración de varios autores
- Analizar las respuestas de tipo encuesta y de cuestionarios
- Configurar para Imprimir, exportar datos en pdf y hojas de datos
- Uso de Complementos para programar cierre de los formularios
- Recomendaciones del uso de zona horaria
- Integración con móviles u otros soportes



Módulo 5:

Manejo de la plataforma Classroom

- ¿Por qué usar Classroom?
- Importancia de la buena comunicación
- Iniciar sesión y configurar Classroom
- Exploración y configuración de las acciones principales
- Importancia del Manejo de organización por temáticas por cada curso
- Crear recursos de materiales (comunicados, powerpoint, documentos, vídeos, URL), preguntas, cuestionarios para evaluaciones automatizadas y tareas
- Maximizar la publicación de recursos de una misma clase para varios grupos
- Gestionar la programación de publicación de envío de las asignaciones y recepción
- Gestionar la comunicación con los estudiantes por medio de la mensajería de Classroom y correo electrónico
- Calificar tareas, retornar y enviar comentarios
- Integración de diferentes herramientas de Google, páginas web, vídeos, etc.
- Exportación de datos de calificaciones en diferentes formatos
- **Gestión de archivos locales**
- Formatos de archivos locales multiplataformas
- Optimización del peso y calidad de los archivos
- Gestión de subida y descarga
- Integración con móviles u otros soportes
- **Creación, edición y revisión de rúbricas**



Módulo 6:

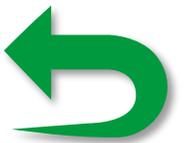
Integración de videoconferencias con G Meet en Classroom y gestión Calendar

- Activar y Gestionar videollamadas desde las clases en Classroom y otros soportes
- Configuración general de videollamadas
- Añadir personas a reuniones tanto pertenecientes al dominio como externos
- Administrar la sala de videoconferencia
- Compartir pantalla y recursos en una videollamada
- Grabación de videollamadas
- Consejos para aumentar la productividad con Meet
- Integración con móviles u otros soportes
- Desenfoque de fondos en Meet
- Subtítulos traducidos en línea (versión plus)
- Modo rejilla
- **Calendar**
 - Programar reuniones, eventos y videoconferencias
 - Crear recordatorios
 - Compartir y ver calendarios
 - Personalizar calendarios
 - Acceder a notas y tareas
 - Sincronización con móviles



Módulo 1: La Mediación del Aprendizaje y las Tecnologías Emergentes

- Las tecnologías emergentes y los rasgos de las pedagogías emergentes
- El facilitador del proceso de aprendizaje y sus competencias
- Principios de la Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia
- Tipos de imágenes, sus funciones y el uso del color
- Aprendizaje con Google Slide y Coggle
- Actividades colaborativas aplicando los principios aprendidos



Módulo 2:

Elementos esenciales de un Entorno de Virtual de Aprendizaje

- Los factores pedagógicos, funcionales y tecnológicos EVA
- Elementos esenciales de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)
- Algunas herramientas de autoría: EZAME, Centimeter y CANVA
- Las TIC en el desarrollo de las inteligencias múltiples.
- ¿Cuáles son los tipos de aprendizaje?
- Inteligencias Múltiples: La cuestión no es saber si uno es o no inteligente... sino de qué manera lo es.



Módulo 3:

La evaluación y herramientas de apoyo web 2.0

- Herramientas para evaluar aprendizajes en línea: Socrative
- Herramientas para evaluar aprendizajes en línea: CoRUBRICS
- Modelos de rúbricas para evaluar una presentación, un mapa mental y una infografía



16

Módulo 4:

Recursos Digitales para el Aprendizaje.

Google Sites

- Elaboración de plantillas, manejo de archivos, personalización de interfaz
- Creación de contenido multimedia, uso de rúbricas, gestión de tareas, evaluación
- Repositorio de recursos (enlaces a otras páginas web, audios, videos, imágenes)
- Gestión de archivos, asignaciones de roles y uso como intranet
- Variedad de usos: Wiki, Portafolio digital, Archivador digital, Blog, Web.
- Uso de Google keep, Google Tasks, Chat y Space



Módulo 5:

Elección de propedéuticos de especialización

- Introducción al uso de Tinkercard Autodesk:
 - LEGOS - Robótica (ambiente de primaria)
 - Robótica (ambiente de secundaria)
- Introducción al uso de Geogebra para básico y diversificado.
- Evaluar jugando: Quizizz herramienta que permite crear cuestionarios online:
 - En un juego directo (tipo Kahhot)
 - Como tarea (los resultados solo llegan al maestro)
 - De manera individual (solo juego)
- Crear Espacios de trabajos colaborativos en Padlet y Miro.



Módulo 1:

Innovación Educativa y uso de las TIC

- Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Internet como recurso educativo
- UNESCO: competencia TIC para docentes
- STEAM: nuevo modelo de aprendizaje
- La exclusión e inclusión digital en la sociedad del conocimiento
- Uso de la robótica educativa como estrategia de aprendizaje
- Uso de formularios en línea para usos diversos:
 - Encuestas de clima estudiantil
 - Encuestas de clima laboral y de bienestar integral



Módulo 2:

Marketing educativo

- La importancia de la ventaja competitiva en la promoción
- Elementos de branding para centros educativos
- La marca del centro educativo y mercadotecnia educativa
- El Manual de Imagen Institucional Distrital e institucional
- Los procesos de comunicación y tipos de mensaje
- Neuromarketing y su aplicación en los centros educativos
- La promoción digital, redes sociales y comunidad educativa



Módulo 3:

Organización y gestión estratégica de la obra educativa

- Proceso administrativo aplicado a centros educativos:
- Planeación, organización, dirección y control
- El Manual Administrativo Distrital (última versión)
- La importancia del presupuesto ordinario y extraordinario
- Finanzas básicas para no financieros
- ¿Qué es el MMPP? (Manual de Puestos y de Funciones)
- La evangelización como centro del liderazgo educativo
- Psicología del liderazgo y cultura institucional
- Hacia una pedagogía de la interioridad



Módulo 4:

La gestión integral de la calidad

- Criterios de calidad lasallista (enviado desde el centro del Instituto)
- Calidad en la educación y sus niveles de actuación
- La evaluación de la calidad educativa como agente de mejora
- Plan de autoevaluación y Plan de Mejora Institucional
- La evaluación pedagógica: componentes, normas y metodología
- Técnicas e instrumentos de evaluación educativa: Cuestionarios, entrevistas, observación, autoinformes, test y rúbricas
- Conceptos básicos de igualdad, diversidad, diferencia, justicia y equidad
- La evaluación como herramienta para la innovación



Módulo 1:

La tecnología aplicada a la educación

- UNESCO: competencias TIC para docentes
- Fundamentos pedagógicos de la robótica educativa:
 - El conectivismo de George Siemens
 - La educación tecnológica (Seymour Papert)
 - El constructivismo (Jean Piaget)
- STEAM como nuevo modelo educativo
 - Las aulas tecnológicas
 - El aula como MAKERSPACE



Módulo 2:

Robótica Educativa

- Robótica Educativa y Robótica Pedagógica
- Introducción a los Modelos de aprendizaje de la Robótica Educativa
- Nociones de mecánica (palancas, ruedas, ejes, engranajes, poleas)
- Nociones de sensores (IR, ultrasonidos, seguidor de líneas)
- Introducción al lenguaje LEGO para niños
- Introducción al tema de Arduino



Módulo 3: Lenguaje Scratch

- Introducción al Scratch y su uso educativo
- Edición, barras de menú, herramientas
- Desarrollo de bloques de programación
- Bloques de movimiento, de apariencia, de sonido, de lápiz
- Bloques de datos, eventos, de control, sensores y operadores
- ScratchEd, Share, Connect.



Módulo 4:

Lecciones de micro:bit para primaria

- Identificación de componentes, carga el programa, usar bucles, implementar eventos
- Pulsación de botones, mostrar y borrar pantalla e implementar eventos
- Agregar mensajes, desplazamiento y reducción de brillo
- Animación de presentaciones, agregar bloques, uso de una variable
- Uso de variables e implementación de ejercicios



Módulo 5:

Lecciones de micro:bit para secundaria

- Diseñar, usar y evaluar abstracciones computacionales
- Comprender diversos algoritmos clave
- Hacer uso adecuado de estructuras de datos
- Diseñar y desarrollar programas modulares que usan procedimientos o funciones
- Comprender la lógica booleana simple (AND, OR y NOT) en circuitos electrónicos



27

Módulo 1:

Componentes avanzados de Google

- Nuevas funcionalidades de las herramientas de Google Workspace para la educación
- FormLimiter
- Flubaroo
- Autocrat
- Doctopus



Módulo 2:

Uso de las redes sociales en favor de la actividad docente

- Introducción a la Redes Sociales
- Facebook: divulgación docente, búsqueda y herramientas
- Instagram: búsqueda y base de datos y perfil para divulgación docente
- LinkedIn: búsqueda y base de datos y perfil para divulgación docente
- Twitter: búsqueda y base de datos y perfil para divulgación docente
- La privacidad y protección de los datos
- Apps de monitoreo remoto para padres de familia



29

Módulo 3:

La educación bajo el contexto 4.0

- Nuevo rol del docente 4.0 (Gestor de contenidos y Dinamizador de la clase)
- Las habilidades digitales en la escuela 4.0: Ventajas y desventajas
- Introducción a la neuroeducación (atención, emoción, aprendizaje, memoria)
 - Importancia de la creatividad en la neuroeducación
- Google Earth como una herramienta para el salón de clases
- Filemora: crear, editar, y publicar vídeos



Módulo 4:

Promoviendo el cambio desde el aula

- Activando conocimientos previos del aprendizaje multimedia
- Las Inteligencias Múltiples y los Estilos de Aprendizaje
- Introducción a la comunicación no violenta y la educación en valores
- El docente como mediador en la gestión del conflicto
- El Ideario Educativo Lasallista

