

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
VICERRECTORADO ACADÉMICO
DIRECCIÓN UNIVERSITARIA DE TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

CURSO

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA DOCENCIA

SÍLABO

I. INFORMACIÓN ACADÉMICA

- 1. AÑO ACADÉMICO:** 2021
- 2. CURSO:** HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA DOCENCIA
- 3. HORAS PEDAGÓGICAS:** 24 horas

II. FUNDAMENTACIÓN

El presente curso pretende desarrollar habilidades digitales y optimizar el uso de diferentes herramientas en busca de mejorar la calidad del proceso de Enseñanza–Aprendizaje con el uso de la Tecnología utilizando los recursos educativos digitales aplicada a la docencia.

III. COMPETENCIAS

COMPETENCIA GENERAL

- Desarrollar competencias digitales necesarias para gestionar e integrar las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de aplicarlo en la práctica docente y fomentar el trabajo colaborativo, integrando las herramientas en la plataforma. Moodle (DUTIC).

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Primera Sesión (Códigos QR y Padlet)

- Crear código QR para compartir información de forma simple y rápida, a través de un elemento interactivo que las conecte a Internet.
- Crear muros colaborativos personalizados para desarrollar diferentes recursos educativos.

Segunda Sesión (Kahoot y Quizizz)

- Crear cuestionarios de evaluación utilizando Kahoot para reforzar contenidos a través de entretenidas evaluaciones en la que los estudiantes participen de manera individual y en equipo.
- Crear cuestionarios online con la herramienta Quizizz para incrementar la participación en los estudiantes de manera sincrónica y asincrónica.

Tercera Sesión (Formularios)

- Crear formularios online de forma sencilla para realizar una evaluación de contenidos y para fomentar el aprendizaje colaborativo mediante TIC.

Cuarta Sesión (Mentimeter)

- Crear presentaciones interactivas agregando preguntas y encuestas en tiempo real.

Quinta Sesión (CoRubrics)

- Crear rúbricas a través del complemento de CoRubrics y evaluar a través de formularios a los estudiantes a partir de cualquier dispositivo promoviendo la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

IV. CONTENIDOS DEL CURSO

SESIONES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS
Primera sesión: Codigos QR y Padlet (2 horas cronológicas)	QR: <ul style="list-style-type: none">● ¿Qué es y para qué sirve?● ¿Cómo funciona QR?● ¿Cómo compartir y exportar QR? Padlet: <ul style="list-style-type: none">● ¿Qué es y para qué sirve?● ¿Cómo personalizar Padlet?● ¿Cómo funciona Padlet?● ¿Cómo compartir y exportar Padlet?
Segunda sesión: Kahoot y Quizizz (2 horas cronológicas)	Kahoot: <ul style="list-style-type: none">● ¿Qué es y para qué sirve?● ¿Cómo funciona Kahoot?● ¿Cómo jugar un Kahoot?● ¿Cómo compartir el enlace en la plataforma? Quizizz: <ul style="list-style-type: none">● ¿Qué es y para qué sirve?● ¿Cómo funciona Quizizz?● ¿Cómo jugar un Quizizz?● ¿Cómo compartir Quizizz el enlace en la plataforma?

Tercera sesión: Aplicaciones Formularios (2 horas cronológicas)	Formularios de Google: <ul style="list-style-type: none"> o Diseño personalizado de un formulario o Diseño de Encuesta o Diseño de Examen simple o Enviar Formularios a participantes o Tratamiento de Resultados, (Hoja de Cálculo y gráficos)
Cuarta sesión: Mentimeter (2 horas cronológicas)	Mentimeter: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es y para qué sirve? • ¿Cómo funciona Mentimeter? • ¿Cómo utilizar las diferentes opciones en Mentimeter?
Quinta sesión: CoRubrics (2 horas cronológicas)	Corubrics: <ul style="list-style-type: none"> o Crear un formulario con los contenidos de la Rúbrica. o Enviar por mail este formulario a los estudiantes o compartir a través de un enlace. o Obtener el registro de los datos de coevaluación, autoevaluación y la evaluación del profesor a partir de los formularios llenados. o Enviar los resultados y comentarios a los estudiantes de forma personalizada.

V. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

METODOLOGÍA	EVIDENCIAS	MEDIOS
Online/Virtual	Aplicabilidad en situaciones reales y complementarias, integrando al Aula Virtual Moodle (DUTIC) para el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Aplicaciones de herramientas de evaluación.

VI. EVALUACIÓN POR SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES	INDICADORES/INSTRUMENTOS
Primera sesión:	<ul style="list-style-type: none"> o Diseña códigos QR personalizados o Diseña muros personalizados utilizando Padlet o Actividad virtual en el aula
Segunda sesión:	<ul style="list-style-type: none"> o Diseña cuestionarios utilizando la herramienta Kahoot y Quizizz. o Actividad virtual en el aula
Tercera sesión:	<ul style="list-style-type: none"> o Diseña cuestionarios utilizando la aplicación Formularios de Google. o Actividad virtual en el aula

Cuarta sesión:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Diseña presentaciones interactivas utilizando Mentimeter
Quinta sesión:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Diseña Rubricas utilizando el complemento de CoRubrics ○ Actividad virtual en el aula

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA APROBACIÓN DEL CURSO:

La evaluación será vigesimal, teniendo como nota mínima de aprobación 14 (catorce)

VIII. FÓRMULA DE EVALUACIÓN

$$PF = (EC+TP)/2$$

PF=Promedio Final

EC=Evaluación de Conocimientos

TP=Trabajo Práctico

Arequipa, 20 de mayo del 2021

EQUIPO DUTIC