



Objetivo general

Capacitar a los profesores de la Universidad en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a la educación, con el propósito de generar transformaciones en las prácticas de enseñanza que, fundamentadas en la excelencia académica y humana, dinamicen los procesos de construcción de conocimiento y aseguramiento del aprendizaje para afrontar el actual contexto.

Objetivos específicos

- Incrementar los niveles de apropiación de herramientas TIC, para la transformación de las asignaturas que serán ofrecidas en el periodo 2020-2.
- Desarrollar habilidades para el diseño, implementación y evaluación de escenarios educativos mediados por TIC, para enfrentar el desafío de enseñar en el actual contexto de contingencia.

Alcance

Se espera que el profesor participante logre planear las actividades de aprendizaje que le van a permitir desarrollar una asignatura, haciendo uso de herramientas tecnológicas, a partir de la comprensión de la metodología de diseño de cursos mediados por TIC, de manera que la totalidad de sus asignaturas durante el 2020-2 se desarrolle adecuadamente en las modalidades establecidas por la Universidad.

Al finalizar el proceso de formación el profesor tendrá la capacidad de:

- Plantear actividades centradas en el estudiante para asegurar el aprendizaje.
- Reconocer el lugar que tiene las herramientas tecnológicas en un escenario educativo.



- Conocer las diferentes opciones que la tecnología le proporciona para generar transformaciones en su práctica educativa, hacia el logro de los aprendizajes de sus estudiantes.
- Reconocer conceptos asociados con la tecnología aplicada a la educación, y el diseño y creación de cursos.
- Integrar, con fines académicos, herramientas y recursos tecnológicos a una de sus asignaturas.



Metodología

El curso se trabajará en modalidad **100% virtual**, la interacción entre tutor, asesores pedagógicos, asesores de producción y participantes se lleva a cabo por medio de recursos tecnológicos y guías orientadoras, convirtiéndose esto en una ventaja para el profesor, puesto que se espera que él **“aprenda haciendo”** y se obtiene el mayor beneficio de cada una de estas posibilidades. Dentro de curso existen diversas técnicas de aprendizaje obligatorios y optativos, contextualizadas por facultad.

Se trabajarán tres rutas de formación asociadas a los niveles apropiación de TIC que tienen los docentes de la Universidad. El plan de formación completo, aplica para los profesores que se identificaron en la fase preparatoria en el nivel básico e intermedio-bajo, los cuales deben tener un mayor acompañamiento para la transformación de su práctica educativa.

El modelo de competencias TIC, plantea que a partir de esta oferta se pueden identificar cursos que pueden ser tomados por profesores “más expertos” que se ubican en el nivel intermedio-alto y avanzado, y que solo requieren profundizar en algunos aspectos.

Las rutas son las siguientes:



R1 RUTA 1. ConTICGo “Hasta el Final”

Los profesores participarán de toda la ruta de formación, para abordar todos los talleres obligatorios, y aquellos talleres optativos que contribuyan a sus intenciones formativas. Tendrán que dedicar entre 12 y 14 horas de trabajo distribuidas de la siguiente forma:

- Dos horas en formación obligatoria síncrona.
- Entre 10 y 12 horas para el trabajo independiente, asesorías y otras actividades de formación complementarias.

R2 RUTA 2 (R2). ConTICGo “A través del Camino”

Los profesores participarán de toda la ruta de formación obligatoria y puede elegir algunas de las alternativas de formación optativa, relacionada con el manejo funcional de Blackboard. Tendrán que dedicar entre 8 y 10 horas de trabajo distribuidas de la siguiente forma:

- Dos horas de formación obligatoria síncrona.
- Entre 6 – 8 horas para el trabajo independiente, asesorías y otras actividades de formación complementarias.

R3 RUTA 3 (R3). ConTICGo “Caminando libre”

Los profesores no deben participar necesariamente de la ruta de formación completa, pero tienen la opción de hacerlo. De igual manera, tendrán la posibilidad de participar en los talleres o asesorías virtuales que se adecuen a sus necesidades. Será un proceso orientado, pero a su vez de autoformación con video lecciones, tutoriales, guías prácticas y aplicación de los conocimientos adquiridos.



Se conformarán grupos por facultad y por ruta de formación.

La forma como se llevará a cabo el proceso cada semana es la siguiente:

- Presentación del objetivo y los entregables de la semana, la oferta de formación obligatoria y optativa, y los acuerdos para el desarrollo de los mismos. Esto se entregará a los docentes en la guía de aprendizaje por semana.
- Jornada de formación obligatoria, dos horas de acompañamiento directo, ya sea para la explicación del tema de la semana o para el desarrollo de asesorías grupales. Esto se determinará para cada una de las semanas.



Nota: Si se determina durante la semana que las dos horas son para asesoría grupales, estas se plantearán con el fin de que el profesor profundice en los aspectos más relevantes de los temas y comparta con sus colegas buenas prácticas, mediante estrategias de aprendizaje colaborativo que propicien la interacción académica.

- Desarrollo de actividades en línea como: webinars, revisión de material de apoyo a manera de video lecciones, que van a facilitar su aprendizaje.
- Acceso durante todo el proceso a tutorías en línea con los asesores (asesores pedagógicos, de producción, de asesoría técnica, pares expertos, monitores, estudiantes de diseño).
- Al final de cada semana, entregar la evidencia de los logros y metas alcanzadas, en su asignatura, conforme a los objetivos establecidos para la semana en la ruta de formación.

En el desarrollo de este proceso de formación, el profesor pondrá en práctica los conocimientos adquiridos a través de la adaptación de su asignatura apoyada en TIC.

Se promoverá el trabajo colaborativo el cual pretende la conformación de comunidades de práctica interesadas en la construcción de sociedades de conocimiento (gestión de conocimiento), por lo tanto, se seguirá impulsando el espacio “entre pares” creado en Yammer, junto con la socialización permanente de las buenas prácticas de nuestros profesores.



Programa

El curso contempla cuatro momentos en la formación, cada uno de ellos con una duración semanal.



Momento 1. Análisis

Objetivo de aprendizaje de la semana

Planear el escenario educativo bajo la modalidad establecida para su asignatura, a través de la revisión y posible adaptación de sus objetivos de aprendizaje y de la estructura de su curso, para diseñar una experiencia de aprendizaje confiable, grata y enriquecedora para sus estudiantes.

Descripción

Este momento comienza con la detección de aspectos importantes que condicionan el diseño de cualquier asignatura, muchos de los cuales son determinados por el contexto, la naturaleza de las disciplinas y las orientaciones de la Universidad. Es esencial aclarar que no empezaremos de cero, este momento parte del Syllabus de la asignatura, en el cual se condensan las reflexiones respecto al alcance y objetivos de cada curso.

Lo esencial de este momento será el poder definir cuáles son los aprendizajes que el estudiante deberá desarrollar a lo largo de la asignatura, desde las habilidades y teorías propias de su área de conocimiento. Esto se realizará con base en los objetivos de aprendizaje y contenidos ya definidos en los Syllabus, los cuales serán revisados, ajustados y adaptados al escenario digital.

En este sentido, será esencial poder realizar una planeación efectiva y concreta de cuál será la estructura del curso, de manera que sea claro para el docente cuál será esa secuencia que va a desarrollar, para que, al final de la asignatura, los estudiantes puedan lograr los objetivos de aprendizaje, viviendo una experiencia enriquecedora y verdaderamente formativa.

Como punto complementario, en esta primera semana habrá momentos destinados a la capacitación en uso básico de Blackboard, para aquellos docentes que no cuentan con estas habilidades, ya que serán esenciales en el desarrollo de esta ruta de formación.



| Temas | R1 | R2 | R3 |
|---|----|----|----|
| Introducción a la enseñanza en entornos digitales | OB | OB | OP |
| Revisa y adapta tus objetivos de aprendizaje | OB | OB | OP |
| Cómo organizar los elementos básicos de tu curso en Blackboard (estructura de contenidos) | OB | OB | OP |
| Cómo habilitar el curso semilla (plantillas) | OB | OB | OP |
| Manejo Básico de Blackboard | OB | OP | OP |

Insumos: Syllabus de la asignatura

Entregable: Plan de la asignatura (incluye los objetivos de aprendizaje ajustados y la estructura del curso)



Momento 2. Diseño

(Actividades de aprendizaje y evaluación)

Objetivo de aprendizaje de la semana

Plantear la ruta de formación que vivirá el estudiante, por medio de la definición de actividades de aprendizaje y evaluación y, de los recursos educativos necesarios para la asignatura, con el fin de orientarse al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje planteados en la semana anterior.

Descripción

En este momento del proceso se retoman aquellos objetivos de aprendizaje y se empieza a definir el cómo podrán ser alcanzados, es decir, se marca la ruta clara que va a ir atravesando el estudiante en los diferentes momentos planeados para la asignatura, especificando con claridad las actividades, contenidos, materiales y herramientas que deberá utilizar, todo esto teniendo en cuenta el área de conocimiento de la asignatura.

Las actividades de aprendizaje se basarán en lo que el profesor desea realizar antes, durante y después de cada clase, especificando su relación con la virtualidad o la presencialidad y si son individuales y/o grupales. Además, se diseñan las formas de interacción y comunicación entre los actores del proceso (Síncrona o asíncrona) y se definen las formas de retroalimentación.



Partiendo de allí, se definen los materiales, recursos y herramientas tecnológicas que serán necesarias para desarrollar efectivamente el proceso de aprendizaje que se ha planeado, verificando toda la información externa y actualizada que se requiera (lecturas, libros, artículos, videos, etc.).

| Temas | R1 | R2 | R3 |
|--|----|----|----|
| ¿Cómo diseñar y planear tu curso? | OB | OB | OP |
| Selecciona el tipo de estrategias y actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación | OB | OB | OP |
| Define los recursos y herramientas para mediar la enseñanza y el aprendizaje | OB | OB | OP |
| Curación de contenidos (búsqueda de recurso educativos ya existentes) | OB | OB | OP |
| Diseña tu guía de aprendizaje | OB | OB | OB |

Insumo:

Plan de la asignatura desarrollada en el momento de Análisis (incluye los objetivos de aprendizaje ajustados y la estructura del curso).

Recursos y/o talleres disponibles:

1. Diseño y planeación de cursos usando tecnología
2. Tipos de actividades en línea (por área de conocimiento e intención educativa)
3. Herramientas para el diseño de actividades en línea (por área de conocimiento e intención educativa)
4. Cómo crear una guía de aprendizaje
5. Tipos de Evaluación de los aprendizajes en entornos digitales
6. Cómo promover trabajo colaborativo a través de herramientas tecnológicas
7. Recursos digitales Biblioteca

Entregables:

1. Plan de la asignatura (incluye las actividades de aprendizaje y evaluación, y los recursos a utilizar).
2. Guía de aprendizaje (versión 1)





Nota: en este momento se hará uso de la guía de aprendizaje como estrategia para consolidar todo lo aprendido, como evidencia del aprendizaje logrado. Esta guía estará alojada en Blackboard y debe contener las consignas (instrucciones) asociadas al proceso educativo.



Momento 3. Diseño de Evaluación

Objetivo de aprendizaje de la semana

Diseñar la estrategia de evaluación propia de la asignatura, a través de la definición de criterios, técnicas, instrumentos de evaluación, de manera que sea posible valorar el logro de los objetivos de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Descripción

Como uno de los temas más álgidos en el proceso, por estar en el foco de las inconformidades expresadas por los estudiantes y áreas en la que los docentes piden capacitación, la evaluación debe ser abordada de modo tal que se viva igualmente un proceso de reflexión y transformación, que lleve al profesor a la acción.

Es por esto que será necesario abordar el diseño del proceso de evaluación de los aprendizajes, desde la definición de criterios de evaluación en los que se expresa claramente lo que se espera del estudiante en términos de sus conocimientos y habilidades. Partiendo de allí se revisarán y elegirán las técnicas de evaluación más adecuadas para el contexto propio de la asignatura (Cuestionarios, debates, ensayos, proyectos, informes, etc.) y, asimismo, se elegirán los instrumentos que respondan a esas técnicas (rúbricas, portafolios, lista de chequeo, etc.). Todo esto, acorde con lo que se ha definido previamente en los objetivos y al campo de conocimiento propio de la asignatura.

El momento de la evaluación es clave para evidenciar el logro de los aprendizajes de los estudiantes, por lo tanto, el docente deberá identificar los elementos claves para definir



qué tipo de evaluación realizar, teniendo en cuenta la naturaleza de su conocimiento, los momentos e instrumentos que podrá implementar en el nuevo escenario educativo.

| Temas | R1 | R2 | R3 |
|--|----|----|----|
| Diseña los criterios de evaluación de los aprendizajes | OB | OB | OP |
| Define y diseña los instrumentos de evaluación de los aprendizajes (rúbricas, portafolios, lista de chequeo, etc.) | OB | OB | OP |
| La retroalimentación | OB | OB | OP |
| Implementación de los instrumentos en Blackboard | OB | OB | OP |
| Evaluación a través de Blackboard y Office 360 | OP | OP | OP |

Insumos:

Plan de la asignatura elaborado en el momento de diseño (incluye las actividades de aprendizaje y evaluación, y los recursos a utilizar).

Recursos y/o talleres:

Técnicas y herramientas para la evaluación de los aprendizajes en entornos digitales
Instrumentos de evaluación de los aprendizajes La retroalimentación

Entregables:

1. Estrategia de evaluación definida en la guía de aprendizaje.
2. Instrumento (s) de evaluación implementados en Blackboard.
3. Pruebas de evaluación en Blackboard (si aplica).



Momento 4. Desarrollo

Objetivo de aprendizaje de la semana:

Desarrollar los contenidos, actividades y recursos planteados, a través de su producción y posterior montaje al aula virtual, para hacerlos presentables y usables para los estudiantes.



Descripción

En este momento se retomarán todos los elementos declarados en la planeación y se plasmarán en la realidad. Todos aquellos recursos, materiales y herramientas tecnológicas que se identificaron como necesarias, deberán producirse por parte del docente. Por ejemplo, si en la planeación determinó que requerirá una grabación de clase para algún tema, este será el momento de grabar la clase.

Adicionalmente, estos contenidos, recursos y actividades planteadas, deberán reflejarse en el aula virtual, de manera que se realice el montaje respectivo, cuidando que todo sea accesible para los estudiantes y que se expresen con claridad las instrucciones y la secuencia de actividades que se va a desarrollar.

En este punto es importante destacar que, entendiendo que cada asignatura tiene naturalezas diferentes y que puede haber variedad de modalidades (digital o combinada), en este momento se darán separaciones en las rutas que seguirán estos los grupos de profesores, para poder atender de forma adecuada a las necesidades concretas de cada modalidad.

| Temas | R1 | R2 | R3 |
|--|----|----|----|
| Diseño o adaptación de presentaciones y recursos interactivos | OP | OP | OP |
| Diseño o adaptación de videos educativos | OP | OP | OP |
| Claves para la grabación de clases | OP | OP | OP |
| Estrategias de enseñanza a través de encuentros sincrónicos | OP | OP | OP |
| Estrategias de enseñanza en ambientes híbridos | OP | OP | OP |
| Manejo funcional de (collaborate, Zoom y Panopto) | OP | OP | OP |
| Manejo de dispositivos (tableros, tabletas, cámaras) | OP | OP | OP |
| Derechos de autor | OB | OB | OB |
| Claves para ser profesor en lo digital | OB | OB | OB |
| Técnicas para mejorar la participación y atención de los estudiantes | OB | OB | OB |
| Manejo de tiempo en un entorno digital | OB | OB | OB |

Insumos:

Lo elaborado hasta el momento tres.



Recursos y/o talleres:

1. Claves para una buena grabación de clase
2. Orientaciones para publicar grabaciones en Panopto
3. Creación de contenidos a través de software libre (videos, simulaciones, infografías, presentaciones interactivas)
4. Claves para el diseño de presentaciones en Power point
5. Manejo de otros dispositivos en el aula virtual (Tablets, tableros análogos, cámaras)
6. Estrategias de enseñanza para los escenarios híbridos
7. Estrategias de enseñanza para los encuentros sincrónicos (Zoom y Collaborate)
8. Claves para ser profesor en un entorno digital (Tutoría en línea)
9. Técnicas para mejorar la participación y atención de los estudiantes.
10. Manejo de tiempo en un entorno digital

Entregables:

1. Creación y producción de recursos educativos y materiales de estudio
2. Montaje de contenidos en Blackboard



Certificado de Asistencia

La Pontificia Universidad Javeriana, expedirá un certificado (en el marco del proyecto UNESCO), a quienes hayan cumplido tres requisitos básicos del programa:

- Participar satisfactoriamente en las actividades del curso.
- Realizar el 80% de los trabajos individuales y de grupo.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en el diseño de mínimo un módulo, unidad o grupos de temas de la asignatura que se va a implementar en el 2020-2.

Nota: Se debe revisar con las facultades las posibilidades que se tienen de abordar este plan con los profesores de posgrado y que particularidades hay que tener en cuenta.



 **Cronograma**

| Grupos | Junio | | | | Julio | | |
|-----------------------|-------|-------|-------|------|-------|-------|-------|
| | 8-14 | 15-21 | 22-28 | 29-5 | 6-12 | 13-19 | 20-26 |
| Grupo 1. | | | | | | | |
| Momento 1. Análisis | ■ | | | | | | |
| Momento 2. Diseño | | ■ | | | | | |
| Momento 3. Evaluación | | | ■ | ■ | | | |
| Momento 4. Desarrollo | | | | | ■ | | |
| Grupo 2. | | | | | | | |
| Momento 1. Análisis | | | ■ | ■ | | | |
| Momento 2. Diseño | | | | | ■ | | |
| Momento 3. Evaluación | | | | | | ■ | |
| Momento 4. Desarrollo | | | | | | | ■ |

