



TECNOLOGÍA
Educativa

Objetivo:

Adquirir competencias digitales básicas, a través de la enseñanza de herramientas digitales diversas.

Destinatarios:

Profesores de enseñanza básica y media

Área:

Tecnología Educativa

CAPACITACIÓN

ESTRATEGIAS Y ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES Y HERRAMIENTAS PARA LA ENSEÑANZA.

Contenidos:

Competencias digitales docentes; creación de contenido digital, evaluación y datos para la enseñanza, colaboración y comunicación y gamificación.

Resultados esperados:

Al finalizar la capacitación los docentes serán capaces de trabajar con herramientas digitales para realizar clases con una didáctica tecnológica en el aula.

NUESTRO MODELO DE FORMACIÓN

1

Diagnóstico y diseño

Reuniones de trabajo con el equipo directivo para levantar información experiencial y con la aplicación de una encuesta integral en las 5 dimensiones tecnológicas de liderazgo, infraestructura, competencias digitales de docentes y estudiantes y evaluación en formatos digitales; con el objetivo de generar un plan de trabajo anual.



2

Sesiones teórico-prácticas y de seguimiento.

3

Junta pedagógica

Reunión de cierre con el equipo directivo: revisión de evidencias, evaluaciones, informe pedagógico y proyecciones.

Programa:

N° DE HORAS	TEMA	DESCRIPCIÓN / CONTENIDO
1 hora	Diagnóstico	Reunión de trabajo con el equipo directivo y algunos representantes de los docentes para levantar información sobre resultados de mediciones, implementación de otros programas en el área, metodologías utilizadas, entre otros. Además, se recogen requerimientos y necesidades particulares.
18 horas de formación	Competencias digitales docentes	Las competencias digitales básicas como un acercamiento al aprendizaje del siglo XXI.
	Creación de contenido digital	Crear contenido digital pedagógico con herramientas que propician clases interactivas y aumentan la eficiencia en la elaboración de actividades digitales.
	Evaluación y datos para la enseñanza	Trabajar plataformas con sistemas de respuestas inmediatas y automáticas para una efectiva retroalimentación de los aprendizajes esperados.
	Colaboración y Comunicación	Comunicar en entornos virtuales de colaboración con el fin de conseguir la participación activa y proactiva de los estudiantes.

	Gamificación	Adquirir competencias para la creación de recursos con principios de gamificación, incluyendo elementos del juego en actividades de aula.
1 hora	Junta pedagógica	Reunión final junto con el equipo directivo y algunos representantes de los docentes para analizar el informe final de capacitación: apreciaciones con respecto a las jornadas, análisis de las acciones realizadas, oportunidades de mejora, revisión de evidencias (bitácoras y listas de asistencia) y evaluación del servicio.

Bibliografía:

- Bergmann, J. & Sams, A. (2010). *Dale la vuelta a tu clase*. Santiago: SM. Biblioteca de Innovación Educativa.
- Mineduc (2011). *Competencias y estándares TIC para la profesión docente*.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Santiago: SM. Biblioteca de Innovación Educativa.
- Prensky, M. (2015). *El mundo necesita un nuevo currículo. Habilidades para pensar, crear, relacionarse y actuar*. Santiago: SM. Biblioteca de Innovación Educativa.
- Rodríguez, A. (2015). *Metáforas de la sociedad digital*. Santiago: SM. Biblioteca de Innovación Educativa.
- Souza, D. (2018). *Implicar al cerebro reconectado. Efectos de la tecnología en la reconexión del cerebro de los alumnos*. Santiago: SM. Biblioteca de Innovación Educativa.

La capacitación se realiza de manera presencial en el Establecimiento Escolar o en un entorno virtual seguro con claves de acceso para cada participante a través de la plataforma Zoom alojada en SM conecta.

material descargable

acceso a las sesiones

Consideraciones generales:

El servicio contempla la entrega de certificados digitales al término de la capacitación.

Acceso a SM conecta para visualizar las sesiones de las clases (según corresponda) y repositorio del material.

Los servicios de SM Asistencia Técnica Educativa están exentos de IVA.