FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
UNIVERSIDAD DE CHILE

@Learnet
Programa GCSA | UChile

HABILIDADES PARA LA REGULACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Destinatarios, Objetivo y Valor Agregado

Destinatarios:

- Directoras y directores de establecimientos de nivel parvulario, básico, medio y/o técnico profesional
- Coordinadores/as académicos
- Responsables y líderes de innovación y/o de tecnologías de información y comunicaciones de establecimientos educativos
- Profesoras, profesores, educadoras de párvulos
- Psicopedagogos/as, educadores/as diferenciales
- Psicólogos/as, profesionales y/o asesores/as educacionales

Objetivos:

- Conocer la realidad local y el entorno donde los profesionales se desempeñan, mediante herramientas de análisis.
- Evaluar información mediante herramientas tecnológicas para la construcción de un dataset que permitirán tomar decisiones efectivas dentro y fuera del aula.
- Crear dataviz para reconocer las distintas brechas, desafíos y problemáticas que existen dentro del establecimiento usando plataformas de visualización.

Valor Agregado:

1. **Membrecía al Programa GCSA-UChile.**
2. **Obtención del Certificado de Aprobación** correspondiente, emitido por el Programa GCSA de la **Universidad de Chile**.
3. Mejoramiento del uso didáctico de las tecnologías en el aula y utilización de herramientas para facilitar la enseñanza y generar mejores aprendizajes, identificando las características y estructura de una PPA (Plataforma para el aprendizaje).
4. Apropiación de conocimientos y competencias para innovar en el aula del siglo XXI.
5. Matrícula en otros Cursos del Programa GCSA-UChile, con el 30% de descuento por concepto de exalumn@ del Programa GCSA-UChile.
6. Curso convalidable en el Diploma de Postítulo ***ITIC: Habilidades para Innovar con TIC en espacios educativos del s.XXI***
7. Matrícula en cualquier Diploma de Postítulo del Programa GCSA-UChile, con el 50% de descuento sobre el arancel por concepto de exalumn@ del Programa GCSA-UChile.

Estructura del CURSO en PTE*

- **Objetivos del Curso:**
  - Conocer la realidad local y el entorno donde los profesionales se desempeñan, mediante herramientas de análisis.
  - Evaluar información mediante herramientas tecnológicas para la construcción de dataset que permitirán tomar decisiones efectivas dentro y fuera del aula.
  - Crear dataviz para reconocer las distintas brechas, desafíos y problemáticas que existen dentro del establecimiento usando plataformas de visualización.

- **Módulos de Trabajo:**
  - *Módulo 0: Introducción y uso PTE (1hr)*
  - *Módulo 1: Conociendo y analizando mi entorno (10hrs)*
  - *Módulo 2: Explorando mis datos (10hrs)*
  - *Módulo3: Creando visualizaciones para tomar decisiones (10hrs)*

- **Sistema de Evaluación del Curso:**
  - *Desarrollo práctico de una clasificación de herramientas tecnológicas (20%)*
  - *Planificación y desarrollo de TIC para comunicar objetivos, desafíos o problemas (40%)*
  - *Diseño de un módulo de actividades mediante herramientas TIC basado en un objetivo de aprendizaje (40%)*

**PTE = Plataforma Tecnológica Educativa del Programa*

- **Objetivos del Módulo:**

  Conocer la situación actual del centro educativo y su entorno. Estudiantes, profesorado, asistentes de la educación, cuerpo directivo y comunidad educativa, para su posterior análisis. Identificar metodologías activas de aprendizaje.

- **Descripción del Módulo:**

  Para lograr los objetivos, los/as estudiantes deberán definir un modelo descriptivo respecto de su situación actual y deberán estudiar las herramientas tecnológicas más utilizadas en: Entornos de trabajo, Recursos para comunicarse debatir y colaborar, Aprendizaje colaborativo, LMS o sistemas de gestión (Learning Management System), Evaluación y artefactos de medición.

- **Contenidos del Módulo**
  - Caracterización de los diferentes grupos humanos que intervienen en la comunidad educativa
  - Identificación de los recursos disponibles: infraestructura física y tecnológica
  - Herramientas: FODA | PESTEL
  - Caracterización de metodologías de aprendizaje activo
- **Actividades del Módulo**
  - Participación en Foro: tutoría asincrónica (voluntario)
  - **Evaluación: Desarrollo de diagnóstico de SA utilizando plantilla asignada** (70% de exigencia)
  - Sesión de Tutoría sincrónica una vez por semana (voluntario)

- **Objetivo del Módulo:**

  Este módulo tiene como objetivo lograr que los profesionales desarrollen un dataset o conjunto de datos tabulados, recogiendo evidencia de su trabajo en el aula a partir de Boletos o Tickets de salida digitales. Con ello, tendrán opciones reales de retroalimentación efectiva y de cambios significativos en el aula o fuera de ella.

- **Descripción del Módulo:**

  Para lograr el objetivo, los/as estudiantes deberán revisar el material indicado en los apartados del módulo y planificar la UA seleccionada. Deberán utilizar al menos 3 herramientas digitales tales como: hojas de cálculo de google o excel, google forms o survey monkey para la creación de Tickets, encuestas relacionadas al mejoramiento de PEI, y Datadrapper para transformar nuestros resultados.

- **Contenidos del Módulo**
  - Construcción de un Ticket de Salida con Google Forms.
  - Construcción y recolección de datos con Google Forms y Survey Monkey.
  - Transformación de los datos con Datadrapper.
- **Actividades del Módulo**
  - Participación en Foro: tutoría asincrónica (voluntario)
  - **Evaluación: Trabajo "Desempeño en el aula a partir de los datos"** (70% de exigencia)
  - Sesión de Tutoría sincrónica una vez por semana (voluntario)

Metodología de Desarrollo

El curso se desarrolla sobre un modelo totalmente a distancia mediado por tecnología con una base de trabajo en formato semanal. Esto implica las siguientes etapas:

1

Iniciación: Los cursos suelen abrirse a mediados de la primera semana. Se libera el syllabus del curso y un video donde el/la profesor/a encargado/a explica cómo se desarrollará el curso. Además, para que los/as estudiantes conozcan la PTE y se conozcan entre ellos, se desarrollan algunas actividades, la mayoría vía foros. Se complementa esta etapa con una sesión sincrónica voluntaria de bienvenida, donde se dan las orientaciones para que los/as estudiantes logren el mayor de los éxitos en el curso.

Desarrollo: Cada módulo comienza con un video del profesor/a a cargo. Por esta vía se le darán las indicaciones a los/as estudiantes respecto de cómo abordar los contenidos y las actividades propuestas. Cada módulo tiene (1) contenidos mínimos que deben ser revisados por los/as estudiantes, (2) contenidos recomendados a través de los cuales se puede profundizar, (3) actividades que se sugieren desarrollar y (4) la(s) actividad/es de evaluación propuestas para el módulo.

2

3

Inter-Módulos: Casi al término de un módulo y antes del inicio del siguiente, existirá una sesión sincrónica voluntaria con el/la profesor/a encargado/a, de manera que puedan resolverse dudas del módulo anterior y dar inicio al siguiente (en esta sesión no se desarrollan contenidos nuevos).

Otros Cursos de Formación Continua

Nombre CURSO	Nº Hrs
1. Aplicación de la Planificación Situada en Entornos Educativos	41
2. Aplicación de las Mejores Practicas de Gestión de Proyectos en Entornos Educativos	51
3. Aplicación de las TIC en la didáctica de las Ciencias: Didác-TIC-a	41
4. Aplicación de Metodologías Activas de la Educación Basada en Competencias	51
5. Ciencias de Datos en el Aula del s.XXI (clases y talleres)	41
6. Convivencia Escolar: Resolución de Conflictos	41
7. Convivencia Escolar y Gamificación	81
8. Desarrollo del Pensamiento Computacional en el Aula	81
9. Diseño de experiencias de Aprendizaje basado en Juegos de Mesa	61
10. Educación Ambiental y Gamificación	81
11. Estrategias de Aprendizaje del s.XXI (clases y taller)	21

Nombre CURSO	Nº Hrs
12. Estrategias para la Enseñanza mediada por TIC	31
13. Estrategias para la Evaluación Formativa	41
14. Estrategias Preventivas Innovadoras para la sana Convivencia Escolar	41
15. Gamificación: Educar Jugando	41
16. Gamificación en Acción	81
17. Gamificación y Storytelling	41
18. Habilidades para Integrar TIC en la Enseñanza	31
19. Habilidades para la Regulación de los Aprendizajes	31
20. Herramientas para Gamificar	41
21. Metodologías Activas para el Aprendizaje Autónomo de Estudiantes	41
22. Motor de Videojuegos Construct3 - Nivel Básico	61

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
UNIVERSIDAD DE CHILE

@Learnet
Programa GCSA | UChile

HABILIDADES PARA LA REGULACIÓN DE LOS APRENDIZAJES