

Currículum globALE - Cg para AL-

Diplomado

Recursos digitales para la práctica educativa en EPJA

Presentación:

El diplomado “Recursos digitales para la práctica educativa en EPJA”, es producto de un trabajo en colaboración entre el Instituto de Cooperación Internacional de la Asociación Alemana de Educación de Adultos (DVV) y el Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y El Caribe (CREFAL).

DVV Internacional es una organización líder, especializada en el campo de la educación de adultos y la cooperación para el desarrollo, con fuerte presencia en México, Guatemala y Cuba, entre otros países del mundo. Por su parte El CREFAL es un organismo internacional que cuenta con una larga trayectoria en la formación de personal especializado en educación para jóvenes y adultos en América Latina y El Caribe.

El diplomado tiene su origen y fundamentos en el Currículum globALE para América Latina (Cg para AL) elaborado por especialistas de diversas instituciones, organizaciones y redes nacionales y regionales de México, El Salvador, Colombia, Cuba, Ecuador, Perú y Bolivia, con el propósito de coadyuvar a la profesionalización de las educadoras y educadores de personas jóvenes y adultas porque, además de ser su derecho, es un factor clave para avanzar en el derecho de las personas jóvenes y adultas a una educación de calidad.

Desde hace varios años se han ido modificando los entornos de aprendizaje en los que los medios digitales y virtuales han cobrado relevancia, es por ello que en el Cg para AL se incluyó un módulo adicional orientado a que los formadores de jóvenes y adultos mejoren sus competencias digitales. La crisis sanitaria de COVID-19 y las medidas de distanciamiento social que nos obligaron a transitar súbitamente de la educación presencial a una modalidad a distancia, pusieron de manifiesto la importancia y urgencia de abrir espacios para el aprendizaje de estas nuevas formas de trabajo y posibilidades de interacción que contribuyen a enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el campo de la EPJA.

Es por ello que ponemos a disposición de las educadoras y educadores de América Latina y el Caribe el diplomado “Recursos digitales para la práctica educativa en EPJA” que tiene como objetivo fortalecer los conocimientos y habilidades de los formadores de personas jóvenes y adultas para incorporar en su práctica educativa el uso de herramientas digitales y entornos virtuales de aprendizaje.

Competencia general

Las educadoras y educadores, al concluir el diplomado:

Incorporan a su práctica recursos educativos digitales (textos, imágenes, audios y videos), seleccionados o diseñados y producidos por ellos mismos, así como el uso de entornos virtuales para la comunicación y el desarrollo de actividades de aprendizaje, de acuerdo al contexto específico y las necesidades de aprendizaje de los grupos con los que trabajan.

Aprendizajes esperados

- Comprenden las posibilidades que otorgan las tecnologías para su práctica educativa y la importancia de utilizarlas de acuerdo al contexto específico y las necesidades de aprendizaje de los grupos con los que trabajan
- Pueden ampliar las estrategias y técnicas que desarrollan en su práctica educativa utilizando recursos digitales
- Son capaces de generar una comunicación proactiva a través de entornos virtuales con las personas jóvenes y adultas que atienden
- Comprenden las particularidades de un entorno virtual para el trabajo educativo. Pueden evaluar la situación inicial para el diseño y puesta en práctica de la enseñanza en entornos virtuales y extraer conclusiones para su propia implantación
- Conocen y manejan diferentes herramientas web y plataformas tecnológicas para diseñar y gestionar situaciones de aprendizaje
- Son capaces de aplicar estrategias didácticas para una práctica educativa mediada por tecnología

- Resignifican su propia práctica educativa desde nuevos escenarios digitales

Contenidos temáticos

1. Acercamiento al diplomado

- 1.1. Presentación de las instituciones convocantes: DVV y CREFAL
- 1.2. Presentación del Diplomado: Objetivo, competencia general, aprendizajes esperados y contenidos del diplomado
- 1.3. Metodología de trabajo: sesiones presenciales o sincrónicas, el trabajo en el aula virtual, el uso de videotutoriales y la incorporación de aprendizajes sobre la propia práctica en EPJA.
- 1.4. El desarrollo tecnológico que genera una nueva sociedad, su impacto en la vida cotidiana y en el ámbito educativo
- 1.5. Nociones básicas: recursos digitales, entornos virtuales, educación a distancia
- 1.6. El uso de recursos digitales y entornos virtuales en su práctica educativa actual
- 1.7. Conocimiento básico de la plataforma que se usará durante el curso
 - Los espacios de comunicación
 - Las herramientas de trabajo personal y colaborativo

2. Recursos digitales para la práctica educativa

- 2.1 Selección y uso de recursos educativos digitales de acceso abierto (videos, presentaciones, páginas web, archivos de audio, etc.)
- 2.2 Bases para la elaboración de recursos educativos digitales
- 2.3 El uso de la imagen y el texto como recurso educativo (infografías, mapas, carteles)
- 2.4 El audio y el video para la enseñanza

3. La educación a distancia y los entornos virtuales de aprendizaje

- 3.1 Desafíos de la comunicación virtual
- 3.2 Redes sociales
- 3.3 Herramientas web gratuitas
- 3.4 Plataformas para la educación a distancia (sincrónicas y asincrónicas)

4. Estrategias didácticas para la enseñanza – aprendizaje a través de medios digitales

- 4.1 El educador, una figura central y humanizante
- 4.2 La persona que aprende desde entornos virtuales
- 4.3 La mediación pedagógica
- 4.4 Metodología colaborativa
- 4.5 Estrategias para la evaluación de aprendizajes

5. Trabajo integrador final. Elaboran una evidencia de los aprendizajes logrados, aplicados en su práctica docente. Puede ser un video, una presentación con imágenes, una narración en audio que incluya voces de sus estudiantes, etc. Posteriormente, en una sesión sincrónica de cierre comparten sus trabajos y experiencias generales del diplomado.

Metodología

El presente Diplomado, en coherencia con la metodología planteada en el Currículum globALE para la formación de educadoras y educadores de personas jóvenes y adultas de América Latina, parte de un eje metodológico que es la reflexión sobre la práctica, sobre la propia realidad.

A partir de allí se plantea una construcción colectiva del conocimiento, rescatando el valor de las experiencias personales y de los saberes a través de la metodología colaborativa.

De esta manera, desde una propuesta de participación y comunicación, tanto los facilitadores como los participantes podrán profundizar o modificar sus formas de percibir, valorar y actuar.

Se desarrolla el diálogo, la comunicación, la acción conjunta y la participación, a partir de técnicas y materiales que promuevan la creatividad y la expresión libre de sentimientos e ideas.

En consonancia con este planteo metodológico y para favorecer el aprendizaje común, se organizan los contenidos en unidades didácticas que permitirán a los participantes desarrollar habilidades para la inclusión de la tecnología en su práctica educativa.

En cada una de las unidades se realizará al menos una sesión presencial o virtual sincrónica, así como actividades que podrán realizarse de manera asincrónica, además de propuestas didácticas que promueven el aprendizaje colaborativo en ambas modalidades.

Las sesiones sincrónicas (videoconferencia) se podrán realizar al inicio de cada unidad para introducir el tema o recuperar experiencias y/o al finalizar éstas para compartir los trabajos realizados y comentar su aplicación en la práctica.

El aula virtual será el punto de encuentro y espacio guía durante el diplomado. Los participantes podrán acceder y realizar las actividades conforme a su disposición de tiempos. Durante todo el trayecto se contará con el acompañamiento y asesoría de un facilitador o tutor.

Estructura por Unidad de Aprendizaje

Unidad 1

1. Acercamiento al diplomado		
Aprendizaje esperado	Desarrollo de contenidos específicos	Actividades sugeridas
<p>Conocen las instituciones convocantes.</p> <p>Reconocen el diplomado. Identifican a los integrantes del grupo con el que realizarán el curso.</p> <p>Definen las expectativas respecto de los contenidos y la forma de trabajo en el diplomado.</p>	<p>1.1 Presentación de instituciones convocantes: DVV y CREFAL</p> <p>1.2 Presentación del Diplomado: competencia general, aprendizajes esperados y contenidos del diplomado.</p>	<p><i>Sesión sincrónica:</i> De manera colectiva, las educadoras y educadores conocen las instituciones convocantes. Reconocen el diplomado con sus contenidos, propósitos y metodología. Expresan sus expectativas y motivaciones para participar en el proceso.</p>
	<p>1.3 Metodología de trabajo: sesiones presenciales o sincrónicas, el trabajo en el aula virtual, el uso de video-tutoriales, la reflexión y la incorporación de aprendizajes sobre la propia práctica en EPJA.</p>	<p>Con base en la presentación realizada por el referente o tutor comentan sus impresiones sobre el Diplomado y su metodología de trabajo.</p>
<p>Analizan y comprenden el cambio social y educativo generado por el desarrollo tecnológico.</p>	<p>1.4 El desarrollo tecnológico que genera una nueva sociedad, su impacto en la vida cotidiana y en el ámbito educativo.</p>	<p>En una lluvia de ideas expresan los cambios y desarrollos tecnológicos de los últimos años.</p> <p>Con base en el video sobre los cambios tecnológicos del siglo XX (https://youtu.be/H-TpxYUjmA) y la lectura de <i>Talavan G. (2019). Cómo la tecnología nos cambió la vida</i>, analizan en pequeños grupos la incidencia de estos cambios en la sociedad y en la educación, identificando los desafíos que éstos representan en la actualidad.</p> <p>Socializan en plenaria las conclusiones obtenidas en los grupos.</p>
<p>Recuperan y socializan experiencias en el uso de recursos digitales y entornos virtuales en la educación.</p>	<p>1.5 El uso de recursos digitales y entornos virtuales en su práctica educativa actual.</p>	<p>Comparten, en un dialogo colaborativo, la experiencia en el uso de recursos digitales y entornos virtuales en su propio ámbito</p>

		<p>educativo, sobre todo en tiempos de pandemia.</p> <p>En plenaria se ponen en común algunas de las experiencias compartidas en los grupos.</p>
Incorporan nociones y conceptos básicos referidos a la educación a distancia tales como: recursos digitales, entornos virtuales, objetos de aprendizaje, educación a distancia, etc.	1.6 Nociones básicas: recursos digitales, entornos virtuales, educación a distancia.	<p>Con base en la recuperación de experiencias y en la lectura de <i>Guita E (2021). La educación a distancia, evolución, mitos y prospectivas</i>, elaboran, de manera personal, un cuadro síntesis que exprese la noción de Educación a Distancia y conceptos básicos sobre entornos virtuales y recursos digitales.</p> <p><i>Fin de sesión sincrónica (tiempo estimado 3 horas).</i></p>
Reconocen de manera experiencial la plataforma en la que se trabaja el Diplomado de digitalización e identifican sus herramientas de trabajo individual y grupal.	<p>1.7 Conocimiento básico de la plataforma Moodle que se usará durante el Diplomado:</p> <p>1.7.1. Los espacios de comunicación.</p> <p>1.7.2. Las herramientas de trabajo personal y colaborativo.</p>	<p><i>Actividad asincrónica.</i></p> <p>A través de ejercicios prácticos y con apoyo de tutoriales, reconocen el aula virtual con sus diversas herramientas y posibilidades para el trabajo individual y grupal.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 2 horas).</i></p>
<p>Modalidad de trabajo: La presente unidad se propone realizar en forma de encuentro simultáneo (videoconferencia) y un acceso asincrónico de reconocimiento al aula virtual. Se podrá realizar de las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un encuentro simultáneo de 3 horas y un acceso asincrónico de 2 horas al aula virtual. 		
<p>Bibliografía de referencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guerrero I. (2012). De la brecha a los múltiples caminos: posibilidades de la tecnología en educación. <i>Decisio No 31. Enero –Abril 2012</i>. Disponible en: https://www.crefal.org/decisio/images/pdf/decisio_31/decisio31_saber1.pdf • Talavan G. (2019). Cómo la tecnología nos cambió la vida. Disponible en: https://www.unidiversidad.com.ar/como-las-tecnologias-nos-cambio-la-vida • Guita E (2021). La educación a distancia, evolución, mitos y prospectivas. CREFAL • CREFAL (2020). Sobre la plataforma tecnológica que se usa en el CREFAL • Vela González, Ahumada de la Rosa y Guerrero Rodríguez (2015). Conceptos estructurales de la educación a distancia. <i>Revista de investigaciones UNAD Bogotá - Colombia No. 14, enero-junio</i>. Disponible en: https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/issue/view/126 • Kemelmajer.C. (2020). Educación en tiempos de pandemia: consejos de especialistas para enriquecer las aulas virtuales. Disponible en: https://www.conicet.gov.ar/educacion-en-tiempos-de-pandemia-consejos-de-especialistas-para-enriquecer-las-aulas-virtuales/ 		

- Márquez M. (2020). Ser docente en tiempos del coronavirus. RLEE. No. 112. UNAM. Disponible en : <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.112>

Unidad 2

2. Recursos digitales para la práctica educativa		
Aprendizaje esperado	Desarrollo de contenidos específicos	Actividades sugeridas
<p>Conocen las características del material didáctico digital.</p> <p>Incorporan nociones y conceptos básicos para la selección de los materiales que se adecúen a su práctica en EPJA.</p>	<p>2.1. Selección y uso de recursos educativos digitales de acceso abierto (videos, presentaciones, páginas web, archivos de audio, multimedia.</p> <p>2.1 Tipos de recursos</p> <p>2.1.1. Enfoque pedagógico</p> <p>2.1.2. Nivel académico al que se dirige</p> <p>2.1.3. El medio de distribución</p> <p>2.1.4. Materiales libres y reusables</p> <p>2.1.5. Portabilidad del recurso</p>	<p>Sesión sincrónica:</p> <p>Previo al encuentro simultáneo, de manera individual, las educadoras y educadores realizan la lectura: "Selección y uso de materiales educativos digitales". Disponible en el aula virtual.</p> <p>Con base en la lectura anterior, hacen una búsqueda en Internet de algunos recursos educativos que consideran pueden ser de utilidad en su práctica educativa. En plenaria comparten sus hallazgos.</p> <p>A partir de la presentación del referente o tutor, en pequeños grupos, valoran los recursos seleccionados haciendo un análisis de sus características y posibilidades didácticas en sus propios contextos. Comparten sus resultados con todo el grupo.</p> <p><i>Fin de sesión sincrónica (tiempo estimado 3 horas).</i></p>
<p>Conocen los elementos principales de la comunicación educativa y el lenguaje audiovisual en la producción de material educativo digital para la EPJA.</p>	<p>2.2. Bases para la elaboración de recursos educativos digitales</p> <p>2.2.1 Introducción a la comunicación educativa</p> <p>2.2.2 Características de un material educativo digital</p> <p>2.2.3 Metáfora del lenguaje audiovisual</p> <p>2.2.4 Elementos del lenguaje sonoro</p> <p>2.2.5 Elementos del lenguaje audiovisual</p>	<p>Sesión sincrónica:</p> <p>Previo al encuentro, realizan la lectura: "Introducción al diseño de materiales educativos digitales". Disponible en el aula virtual.</p> <p>Con base en la presentación del tutor, en plenaria revisan las imágenes, videos y audios, para identificar la metáfora del lenguaje audiovisual y realizan una puesta en común.</p>

	2.2.6 Conformación de un mensaje efectivo	<i>Fin de sesión sincrónica (Tiempo estimado 3 horas).</i>
<p>Conocen y utilizan aplicaciones para el diseño visual de material educativo digital, adecuadas a su propio contexto.</p> <p>Aplican de forma efectiva los elementos del lenguaje visual y la comunicación educativa en la producción de material educativo en EPJA.</p>	<p>2.3 El uso de la imagen y el texto como recurso educativo (infografías, mapas, carteles)</p> <p>2.3.1 Elementos del lenguaje visual para elaborar un material educativo digital</p> <p>2.3.2 Posibilidades de la aplicación en línea Photofancy para editar imágenes</p> <p>2.3.3 Aplicaciones para crear infografías: Canvas, Piktochart, Genial.ly</p>	<p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>A partir de los recursos propuestos construyen una propuesta de material educativo visual sobre una temática de su propio contexto. En cartel o infografía, aplican los elementos del lenguaje audiovisual.</p> <p>Socializan en el foro su material y reciben retroalimentación.</p> <p><i>Fin de actividad sincrónica (tiempo estimado 10 horas).</i></p>
<p>Conocen la narración como elemento para la creación de audios y videos educativos, y utilizan los elementos del lenguaje audiovisual para su producción.</p> <p>Conocen las herramientas digitales para crear audios y videos educativos y las adaptan a su propio contexto.</p>	<p>2.4 El audio y el video para la enseñanza.</p> <p>2.4.1 El guion para un audio educativo</p> <p>2.4.2 Elementos del lenguaje sonoro para elaborar un audio educativo digital</p> <p>2.4.3 Aplicaciones para la edición de audio digital: BandLab y Audacity</p> <p>2.4.4 Sitios Web para grabar audio digital con micrófono. Vocaroo, Online voice, otros</p> <p>2.4.5 El guion para un video educativo</p> <p>2.4.6 Elementos del lenguaje audiovisual para elaborar un video educativo digital</p> <p>2.4.7 Aplicaciones para la edición de audio digital: BandLab y Audacity</p>	<p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>A partir de los recursos propuestos y con apoyo en los tutoriales utilizan aplicaciones libres para producir un audio o podcast sobre un tema educativo que puedan aplicar en su práctica, dentro de su contexto.</p> <p>Con apoyo en los tutoriales hacen uso de aplicaciones libres para elaborar un video educativo que puedan utilizar en su práctica docente.</p> <p>Socializan en el foro sus producciones, ofrecen y reciben retroalimentación.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 10 horas para producir audio y 20 horas para video).</i></p> <p><i>Sesión sincrónica:</i></p>

		<p>En plenaria realizan la recuperación de aprendizajes, experiencias y saberes en la producción de materiales audiovisuales.</p> <p><i>Fin de sesión sincrónica (tiempo estimado 3 horas).</i></p>
<p>Modalidad de trabajo: La presente unidad se propone en forma bimodal, con tres sesiones sincrónicas, las dos primeras para la construcción colaborativa de aprendizajes y la última para compartir el trabajo realizado, dando cierre a la unidad. El resto del tiempo se trabaja en el aula virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tres encuentros sincrónicos (9 horas). - Trabajo en aula virtual y con herramientas para la edición material educativo digital (40 horas). 		
<p>Bibliografía de referencia</p> <p>Cuadrado, T. Características De La Comunicación Audiovisual. (2016). Disponible en: http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/teoria-de-larepresentacion/comu_audiovisual.pdf</p> <p>Castagnino, F. (S. F.) Diplomado Introducción al Lenguaje Audiovisual. Instituto Castagnino. Disponible en: https://fdocuments.ec/document/introduccion-al-lenguaje-audiovisualroaulteducubitstream12345678934481introduccion</p> <p>Rodríguez, J. (1977). Las funciones de la imagen en la enseñanza, Barcelona. Editorial Gustavo Gili. Disponible en: https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=17148131569&searchurl=an%3Drodr%25EDguez%2Bdi%25E9guez%2Bi%2Bl%26sortby%3D20%26tn%3Dlas%2Bfunciones%2Bde%2Bla%2Bimagen%2Bde%2Bla%2Bense%25Flanza&cm_sp=snippet- -srp1- -title1</p> <p>Gutiérrez, J. (2004) Las imágenes en los materiales educativos para adultos. Revista Decisio No 9 CREFAL. Disponible en: https://www.crefal.org/decisio/images/pdf/decisio_9/decisio9_saber4.pdf</p> <p>Guzmán, J. Mata, T. Gómez, M. (S.F.) El sonido como herramienta tecnológica de apoyo a la educación. Disponible en: https://www.iiis.org/cds2008/cd2008csc/sieci2008/paperspdf/x654im.pdf</p> <p>García, M. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. Revista de Investigación, 38(81), 43-67.[fecha de Consulta 8 de Marzo de 2021]. ISSN: 0798-0329. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3761/376140396002</p>		

Unidad 3

3. La educación a distancia y los entornos virtuales de aprendizaje		
Aprendizaje esperado	Desarrollo de contenidos específicos	Actividades sugeridas
Reconoce los desafíos, oportunidades y obstáculos de la comunicación virtual en los procesos enseñanza aprendizaje en la EPJA.	<p>3.1. Desafíos de la comunicación virtual.</p> <p>3.1.1 El desafío de la brecha digital</p> <p>3.1.2 La brecha generacional, nativos y migrantes en la Red</p> <p>3.1.3 El analfabetismo digital</p>	<p>Sesión sincrónica:</p> <p>Previo al encuentro realizan la lectura de los recursos propuestos y disponibles en el aula virtual. Con base en ello, relacionan con su práctica y elaboran anotaciones.</p> <p>A partir de la presentación del tutor y las notas personales comparten</p>

	3.1.4 El impacto de la comunicación virtual en la vida cotidiana	<p>en plenaria una reflexión sobre su práctica educativa, a la luz de los planteamientos generales sobre el impacto de la comunicación virtual en los procesos de enseñanza aprendizaje.</p> <p><i>Fin de sesión síncrona (tiempo estimado 2 horas).</i></p>
Conoce y valora el uso de aplicaciones de las redes sociales para promover el trabajo colaborativo en su propio contexto.	<p>3.2 Redes sociales.</p> <p>3.2.1 Definición de red social</p> <p>3.2.2 Evolución de la redes sociales</p> <p>3.2.3 El impacto de las redes sociales en la vida cotidiana</p> <p>3.2.4 Posibilidades de las redes sociales en la educación de PJA</p> <p>3.2.5 Redes sociales para el trabajo colaborativo</p>	<p><i>Sesión síncrona:</i></p> <p>Previo al encuentro realizan la lectura de los recursos propuestos y disponibles en el aula virtual.</p> <p>A partir de la presentación del tutor analizan en plenaria las características y posibilidades de las redes sociales en diversos esquemas y contextos educativos.</p> <p><i>Fin de sesión sincrónica (tiempo estimado 2 horas)</i></p> <p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>A través de un foro realizan una propuesta del uso de las redes sociales en la educación de personas jóvenes y adultas para promover el trabajo colaborativo.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 5 horas).</i></p>
Conoce y utiliza las principales herramientas digitales gratuitas para trabajar recursos educativos en la nube como apoyo a su práctica educativa.	<p>3.3 Herramientas web gratuitas</p> <p>3.3.1 Qué entendemos por herramientas Web</p> <p>3.3.2 Trabajando en la nube de internet para almacenar y compartir información</p> <p>3.3.3 Principales herramientas Web para la educación con PJA</p> <p>3.3.4 Aplicaciones de google suite para crear y compartir recursos educativos digitales</p>	<p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>Con base en los recursos propuestos seleccionan una de las herramientas de la nube para realizar la presentación de un contenido o elaborar una actividad de aprendizaje.</p> <p>Socializan en el foro su presentación o actividad. Reciben y ofrecen retroalimentación a sus compañeros.</p>

		<i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 12 horas).</i>
<p>Conoce los sistemas de videoconferencia web como instrumento de actividades a distancia; planifica su uso y puede utilizarlos desde un enfoque de medios didácticos. (Síncronas)</p> <p>Es capaz de utilizar plataformas de educación a distancia y adaptar modelos de aprendizaje en línea para sus actividades formativas. (asíncrona)</p>	<p>3.4 Plataformas para la educación a distancia (síncronas y asincrónicas)</p> <p>3.4.1 Definición y características de Plataforma síncronas</p> <p>3.4.2 Plataformas síncronas: Zoom, Jitsi y Google Meet para clases a distancia</p> <p>3.4.3 Definición y características de plataformas asíncronas</p> <p>3.4.4 La plataforma asíncrona Google Classroom para actividades formativas con PJA</p>	<p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>Con base en los recursos propuestos realizan, en un primer momento, la planeación de una clase a distancia síncrona, utilizando una plataforma educativa de software libre como Zoom o Meet y la llevan a cabo con sus estudiantes.</p> <p>Diseñan un entorno virtual para clases a distancia utilizando la plataforma asincrónica de Google Classroom y la ponen en práctica con su grupo de estudiantes.</p> <p>Socializan en el foro sus actividades y experiencias. Reciben y ofrecen retroalimentación a sus compañeros.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 20 horas).</i></p> <p><i>Sesión síncronica:</i></p> <p>En plenaria realizan la recuperación de aprendizajes, experiencias y saberes en el uso de redes sociales, herramientas web y plataformas.</p> <p><i>Fin de sesión síncronica (tiempo estimado 2 horas).</i></p>
<p>Modalidad de trabajo: La presente unidad se propone en forma bimodal, con tres sesiones síncronas, las dos primeras para la construcción colaborativa de aprendizajes y la última para recuperar experiencias, dando cierre a la unidad. El resto del tiempo se trabaja en el aula virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tres encuentros síncronos (6 horas). - Trabajo en el aula virtual y trabajo con plataformas para el diseño de clases virtuales (37 horas). 		
<p>Bibliografía de referencia Avella Forero, Fanny & Rodríguez Hernández, Ariel Adolfo. (2013). Educación en la nube en nuevo espacio para la educación a distancia. Disponible en:</p>		

<https://www.researchgate.net/publication/269402155> EDUCACION EN LA NUBE UN NUEVO ESPACIO PARA LA EDUCACION A DISTANCIA

García, L. (2014). LMS. Plataformas Virtuales o Entornos Virtuales de Aprendizaje. Ventajas y funcionalidades.

Disponible en: <https://aretio.hypotheses.org/3292>

Unidad 4

4.Estrategias didácticas para la enseñanza – aprendizaje a través de medios digitales.		
Aprendizaje esperado	Desarrollo de contenidos específicos	Actividades sugeridas
Reconocen la importancia de la figura del educador, los cambios en su rol y las habilidades que requiere desarrollar para una práctica docente a distancia.	<p>4.1 El educador, una figura central y humanizante.</p> <p>4.1.1 El educador, una figura humanizante</p> <p>4.1.2 Educador virtual. ¿Un nuevo rol docente?</p> <p>4.1.3 Funciones y competencias para la práctica educativa virtual</p>	<p><i>Sesión sincrónica:</i></p> <p>A través de una reflexión colectiva recuperan las experiencias con docentes que les dejaron alguna huella positiva a lo largo de la vida.</p> <p><i>Fin de sesión sincrónica (tiempo estimado 1 hora).</i></p> <p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>Por medio de un trabajo personal en el aula virtual, a partir de la lectura de los textos propuestos, describen las habilidades que ya poseen y las que necesitan desarrollar para una práctica docente a distancia.</p> <p>Utilizando como técnica la infografía, realizan una presentación personal que integre imágenes y texto, pensando en su grupo actual de estudiantes. Socializan y retroalimentan a sus compañeros en el foro.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 5 horas).</i></p>
Comprenden las características y los modos en que pueden aprender las personas jóvenes y adultas que participan en un proceso de formación a distancia.	<p>4.2 La persona que aprende desde entornos virtuales.</p> <p>4.2.1 Los estilos de aprendizaje</p> <p>4.2.2 La motivación para aprender en las personas adultas</p> <p>4.2.3 Desafíos para aprender en entornos virtuales</p>	<p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>Describen en el foro las características de los grupos de estudiantes con los que trabajan actualmente, destacando sus modos de aprender y las dificultades que enfrentan para su participación en el proceso formativo.</p>

		<p>A través de un trabajo colaborativo, reflexionan partiendo de la lectura</p> <p>“El adulto como sujeto de aprendizaje en entornos virtuales”. Elaboran una síntesis y la presentan en el formato que elija el grupo, puede ser un ppt, prezi o pdf. Socializan y comentan con sus compañeros en el foro.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 6 horas).</i></p>
<p>Identifican los elementos que se consideran fundamentales para realizar una mediación pedagógica dentro de un proceso de formación a distancia.</p>	<p>4.3 La mediación pedagógica.</p> <p>4.3.1 El seguimiento y retroalimentación de los estudiantes</p> <p>4.3.2 Elementos para realizar la retroalimentación</p> <p>4.3.3 Desafíos para la comunicación a través de entornos virtuales</p>	<p><i>Sesión sincrónica:</i></p> <p>Previo al encuentro realizan la lectura de los recursos propuestos.</p> <p>A través del dialogo en pequeños grupos, comparten algunas experiencias paralizantes en el ámbito educativo, de acuerdo a las lecturas revisadas.</p> <p>En una segunda fase, utilizan la pizarra Padlet o Jamboard de google, describen de manera sintética no más de tres experiencias paralizantes y sugieren al menos una propuesta superadora para cada una de ellas. Añaden videos, imágenes o textos que ayuden a enriquecer las propuestas.</p> <p><i>Fin de sesión sincrónica (tiempo estimado 2 horas)</i></p> <p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>Socializan en el foro sus pizarras. Reciben y ofrecen retroalimentación a sus compañeros.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 3 horas).</i></p>
<p>Reconocen e Incorporan a su práctica docente la metodología colaborativa como una estrategia</p>	<p>4.4 Metodología colaborativa</p> <p>4.4.1 Características de la metodología colaborativa</p>	<p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>En una tarea personal en el aula virtual, describen la metodología</p>

<p>para fortalecer las experiencias y aprendizajes de los participantes.</p>	<p>4.4.2 El rol del educador en la metodología colaborativa</p> <p>4.4.3 Herramientas para el trabajo colaborativo</p>	<p>colaborativa y sus posibilidades de aplicación en la educación a distancia con jóvenes y adultos. Puede ser un cartel, infografía o texto.</p> <p>Planean una situación de aprendizaje colaborativo para su grupo de estudiantes, utilizando una de las redes sociales que conocieron en la unidad anterior, como Facebook o Whatsapp.</p> <p>Socializan la experiencia en el foro, destacando los aspectos positivos y desafíos encontrados en la actividad.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 8 horas).</i></p>
<p>Analizan y comprenden las formas, procesos y momentos idóneos para realizar la evaluación dentro de una situación de aprendizaje a distancia.</p>	<p>4.5 Estrategias para la evaluación de aprendizajes.</p> <p>4.5.1. La evaluación de aprendizajes ¿una tarea del educador?</p> <p>4.5.2. Sentidos y momentos para la evaluación</p> <p>4.5.3. Instrumentos y herramientas para la evaluación</p>	<p><i>Actividad asincrónica:</i></p> <p>Elaboran un audio o video corto donde describen los aspectos fundamentales de la evaluación en procesos de aprendizaje a distancia con personas jóvenes y adultas. Socializan su actividad en el foro, reciben y ofrecen retroalimentación a sus compañeros.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 6 horas).</i></p> <p><i>Sesión sincrónica:</i></p> <p>En plenaria recogen los aspectos más significativos de la unidad 4 y su posible aplicación en el propio ámbito educativo.</p> <p><i>Fin de sesión sincrónica (tiempo estimado 1 hora).</i></p>
<p>Modalidad de trabajo: Esta unidad se propone en forma bimodal, con tres sesiones sincrónicas, las dos primeras para la presentación de contenidos y trabajo grupal, La última será de recuperación de experiencias, dando cierre a la unidad. El resto del tiempo se trabajará en el aula virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tres encuentros sincrónicos (4 horas). - Trabajo en el aula virtual y colaborativo. (26 horas). 		

Bibliografía de referencia

- Guita E. (2020). El estudiante virtual. Nuevos modos de aprender. CREFAL (hacer ajustes)
- Salgado E. (2015). La motivación de los adultos para aprender. CREFAL
- Flood C. (2008). El adulto como sujeto de aprendizaje en entornos virtuales. FLACSO Argentina. Disponible en: https://nanopdf.com/download/el-adulto-como-sujeto-de-aprendizaje-en-entornos-virtuales_pdf
- Salgado E. (2013). Estilos de aprendizaje: hacia un mayor rendimiento cognitivo. CREFAL
- Guita E. (2020). El docente virtual, una figura humanizante. CREFAL
- Tébar L. (2017). La función mediadora de la educación. Disponible en: <http://congreso.dgire.unam.mx/2019/pdfs/La%20funcion%20mediadora%20de%20la%20Educacion%20en%20la%20sociedad%20actual.pdf>
- Molina Y. (2019). La presencia en la educación a distancia: signos y significantes bajo transferencia. Disponible en: <http://www.infeies.com.ar/numero8/bajar/DC.2.Molina.pdf>
- Guita E. (2020). La metodología colaborativa: el rol del tutor en los proceso de trabajo en colaboración. CREFAL.
- Prieto D. (2017). Construirse para educar. Caminos de la educomunicación. DOI:<https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i135.3328>
- Guita E. (2020). La mediación pedagógica. Aprendizaje de calidad pero posible. CREFAL
- Añorve G. (2010). La Evaluación de los aprendizajes con personas jóvenes y adultas. Revista Decisio No. 25. CREFAL. Disponible en: https://www.crefal.org/decisio/images/pdf/decisio_25/decisio25_saber9.pdf
- Guita E. (2020). Evaluación en ambientes virtuales. CREFAL
- Montalvo J. (2020). Video: Comunicación asertiva en el aula virtual. Disponible en: <https://youtu.be/oi4vo0YoEKM>
- Ravela P. (2020). Video. 3 aprendizajes de enseñar y evaluar en la virtualidad que debemos mantener para la escuela que viene. OEI. Disponible en: <https://panorama.oei.org.ar/la-escuela-que-viene-3-claves-para-enseñar-y-evaluar-en-estos-tiempos-por-pedro-ravela/>

Cierre

5. Trabajo integrador final.		
Aprendizaje esperado	Desarrollo de contenidos específicos	Actividades sugeridas
<p>Recuperan aprendizajes logrados a lo largo del diplomado aplicados a su realidad educativa.</p> <p>Descubren nuevas posibilidades e incorporan otras experiencias para la producción de materiales digitales, el uso de plataformas y la práctica docente desde entornos virtuales.</p>	<p>5.1 Trabajo integrador final.</p> <p>5.2 Experiencias logradas en el diplomado</p> <p>5.3 Cierre de actividades del diplomado.</p> <p>5.4 Información final (certificación, calificaciones, etc.) y clausura.</p>	<p><i>Actividad asincrónica</i></p> <p>Elaboran una evidencia de los aprendizajes logrados en el diplomado, que fueron aplicados en su práctica docente. Puede ser un video, una presentación con imágenes, una narración en audio que incluya voces de sus estudiantes, trabajo en una red social o plataforma, etc.</p> <p><i>Fin de actividad asincrónica (tiempo estimado 15 horas).</i></p> <p><i>Sesión sincrónica:</i></p>

		<p>En plenaria comparten los trabajos finales y las experiencias de aprendizaje durante el diplomado y, en su caso, los resultados que se obtuvieron al llevarlas a cabo con sus grupos de trabajo.</p> <p><i>Fin de actividad sincrónica (tiempo estimado 3 horas).</i></p>
--	--	--

Duración del diplomado

El diplomado tiene una duración total de 145 horas distribuidas de la siguiente manera:

- 25 horas presenciales o en video sesiones sincrónicas
- 105 horas a distancia, a través del aula virtual (estudio, actividades personales y colaborativas, aplicación en grupos de trabajo, elaboración de materiales digitales y manejo de plataformas)
- 15 horas para elaborar su trabajo integrador final
- Dependiendo de la disposición de tiempo de los participantes pueden distribuirse a lo largo de 7 semanas (20 horas semanales) o 14 semanas (10 horas de trabajo semanales).

Orientaciones para la evaluación

En la misma línea del Cg para AL, se propone la evaluación como un proceso formativo en el que se motive y valoren los aprendizajes logrados por los educadores. Por tal motivo, se realizará una evaluación procesual basada en la participación de las actividades presentadas en cada unidad.

Para la acreditación del diplomado se considera necesario la participación activa en cada una de las actividades y acreditar cada unidad con al menos el 70%.

Algunos criterios generales que se tomarán en cuenta:

- Lectura atenta y respeto de las consignas para cada actividad
- Trabajo dentro de los plazos establecidos y continuidad en la participación, anticipando al tutor si hubiera algún motivo de ausencia
- Actitud dialogante: apertura frente a la diversidad de visiones y opiniones, expresión respetuosa, actitud receptiva e integradora que favorezca el aprendizaje colaborativo

- Creatividad en las propuestas realizadas
- Argumentación clara y apropiada en sus participaciones, orales o escritas
- Coherencia entre los conceptos desarrollados en los contenidos y sus propuestas de aplicación en los contextos de trabajo