

## Diplomado Clases Virtuales Efectivas

### 1. Presentación

Se vive un momento de grandes necesidades, pero también de oportunidades, y el conocimiento sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación es la puerta que permitirá sacar el máximo provecho del conocimiento humano. Es por esta razón que resulta tan importante aprender sobre cómo aplicar la tecnología en la educación virtual. La tarea del docente contemporáneo, en estos tiempos de COVID-19, lleva implícita el uso y manejo de contenidos educativos digitales, de manera que interfiere en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que resulta necesario que los docentes conozcan las características y las ventajas de la incorporación a las aulas de estos contenidos educativos digitales. De manera que la metodología del aula se convierte en dinámica, flexible, participativa y motivadora para el alumnado.

Por eso, es conveniente dar el paso de las TIC's a las TAC (tecnologías de aprendizaje y conocimiento) en el que las teorías, modelos educativos y aplicaciones contribuyan al desarrollo de la educación digital, mediante información, viralización y comunicación aplicadas a la educación, para facilitar y cualificar la labor que docente desarrollan, fortaleciendo sus destrezas didácticas, comunicativas e informativas.

Este diplomado está dirigido a docentes que buscan dinamizar sus actividades educativas integrando los diferentes recursos que ofrecen las TIC's y TAC's para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje en tiempo de COVID-19. Busca generar las herramientas para la transformación del sistema de enseñanza aprendizaje. En la actualidad la enseñanza virtual es parte fundamental para poder facilitar los conocimientos y los aprendizajes y también es un apoyo a las clases presenciales. En este proceso se realiza una reflexión en torno a la actividad docentes y como el mismo docente es parte fundamental de los entornos virtuales.

El diplomado tiene un enfoque práctico, y su objetivo es que el participante aprenda a utilizar la tecnología para crear material didáctico innovador y dinámico como organizadores gráficos, muros digitales, repositorios de conocimiento, presentaciones interactivas, herramientas para reforzar el aprendizaje y la memoria por medio de juegos y tecnologías web para compartir el conocimiento con el mundo. Utilizando la plataforma Moodle y Google Classroom, y el sistema educativo ViP-learning, se promueve un curso interactivo, en que el método base de aprendizaje-enseñanza sea Aprendizaje y Aula invertida, haciendo práctica de conectivismo digital y acción cooperativa en clase.

Este curso se desarrolla en nuestro Sistema ViP-learning, con una duración de 7 sesiones de 2 horas cada una.

## 2. Objetivo del diplomado

El diplomado tiene como objetivo proporcionar las herramientas necesarias para diseñar y desarrollar procesos de aprendizaje soportados por tecnologías de información, ampliando sus conocimientos en teorías y prácticas pedagógicas, y en el desarrollo de recursos educativos a utilizar como apoyo en el ejercicio de su actividad docente, en un entorno virtual de aprendizaje.

## 3. Competencias

Al finalizar el curso el estudiante:

- a. Produce materiales digitales educativos y herramientas que permitan aplicar recursos innovadores en la enseñanza.
- b. Utiliza diferentes estrategias para llevar el aprendizaje basado en las inteligencias múltiples aplicado a las TAC.
- c. Aplica los conocimientos y estrategias de aprendizaje virtual en diferentes plataformas digitales.
- d. Construye instrumentos adecuados de evaluación para el aprendizaje en modalidad virtual.

## 4. Requisitos de ingreso

Docentes o personas interesadas en dar clases en entornos virtuales que tengan dominio básico del manejo de computadora y de Microsoft Office. Así como conexión estable a Internet, computadora o laptop con cámara, micrófono y audífonos.

## 5. Perfil de egreso

- Planificar la entrega educativa de manera innovadora.
- Facilitar los procesos formativos en virtuales.
- Facilitar contenidos a través del uso de materiales didácticos virtuales
- Plantear y diseñar procesos de formación en entornos virtuales
- Evaluar los procesos de aprendizaje en la educación a distancia y en línea.

## 6. Contenido

El contenido está organizado en 8 sesiones de aprendizaje por medio del sistema ViP-learning de 2 horas de duración cada una.

Módulo	Contenido
1	<b>Nuevas herramientas para enseñar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Producción en interacciones para uso en plataforma virtual</li> </ul>

Módulo	Contenido
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Producción de productos digitales de gamificación</li> <li>▪ Producción de videos interactivos</li> <li>▪ Paseos virtuales</li> <li>▪ Mapas conceptuales interactivos</li> <li>▪ Herramientas libres como ClassDojo, Thinglink, Nearpod, Ted Ed, Flipgrid, etc.</li> </ul>
2	<p><b>Estrategias virtuales de aprendizaje a distancia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trabajo colaborativo a distancia y ABP (Aprendizaje basado en proyectos) con herramientas digitales como: Plataformas Trello, Monday, Zoho projects, Brezee.</li> <li>▪ Uso de Wiki, portafolios digitales y cuaderno personal digital</li> <li>▪ Herramientas para estudios de casos</li> <li>▪ Plataformas matemáticas y científicas: Math Wiris, Math Type, DeltaMath</li> </ul>
3	<p><b>Planificación y diseño de plataformas virtuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diseño instruccional</li> <li>▪ Uso de plataformas virtuales (Edmodo, Classroom, Canvas LMS y Moodle)</li> <li>▪ Aplicación de nuevas herramientas de enseñanza digital dentro de la plataforma</li> <li>▪ Uso de H5P dentro de las plataformas digitales.</li> <li>▪ Productos sincrónicos digitales en vivo (Zoom, Meet, Microsoft Teams, pizarras digitales, etc)</li> <li>▪ Productos digitales asincrónicos on demand o a demanda (Loom, grabación en Zoom, Filmora9 o Captivate , OBS Studio, Spreaker, etc.)</li> </ul>
4	<p><b>Evaluación virtual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Plataformas de evaluación virtual certificadas internacionalmente</li> <li>▪ Creación de pruebas virtuales personalizadas y estandarizadas</li> <li>▪ Plataformas para creación de rúbricas</li> <li>▪ Plataforma de evaluación (Quizziz, Socrative, Kahoot, Exam.net).</li> </ul>

## 7. Evaluación

Se realizarán procesos de auto, co y hetero evaluación a lo largo de cada módulo evaluando los productos entregados en forma virtual. Para quienes opten por el diplomado la evaluación final será la entrega de un curso virtual completo.

## 8. Facilitador

El diplomado será facilitado por profesional con experiencia y formación en TIC's y TAC's, con título de maestría y que además cuenta con amplia experiencia en el tema a desarrollar.

## 9. Condiciones de egreso

Para recibir el diploma de cada taller el participante deberá asistir a la sesión completa y realizar las actividades antes y después del mismo.

Para recibir el diplomado deberá haber completado los 6 módulos y entregado el diseño del curso virtual.

## 10. Modalidad de entrega

El diplomado tiene una duración 6 sesiones (1 por módulo) a desarrollarse entre julio y agosto del presente año, cada módulo tiene una duración de una semana:

Módulo	Fecha a impartirse
1	15 y 22 de julio
2	29 de julio y 05 de agosto
3	12 y 19 de agosto
4	26 de agosto y 2 de septiembre

## 11. Inscripción y procesos administrativos

- Inscribirse completando el formulario de inscripción rápida que deberá descargar de <https://www.uni.edu.gt/portal/public/login>; si no cuenta con usuario debe registrarse.
- El participante puede elegir los talleres que desee o bien el diplomado completo.
- Cancelar en el banco la cuota única de inscripción de Q100.00 y el pago del primer módulo Q150.00.
- Enviar copia del código que generó el sistema y la boleta de pago debidamente identificada con su nombre, código y taller que desea tomar a Lesly Gómez al correo [caja@uni.edu.gt](mailto:caja@uni.edu.gt).
- Los módulos serán impartidos los miércoles por el sistema ViP-learning. Podrán conectarse a la sesión y tendrán acceso al material del taller.
- Para sumarse a la sesión deberán estar inscritos por lo que deben haber cancelado el taller al menos 3 o 4 días antes del taller por el tema de los procesos de validación del pago por parte del banco.

- g) Si elige uno o varios talleres, por cada taller se le enviará una constancia por correo electrónico. Cada constancia será de 3 horas. Si elige el diplomado completo se le dará el diploma por 24 horas al finalizar el mismo, también vía correo electrónico.