



Departamento
de Pregrado

Vicerrectoría
de Asuntos Académicos
Universidad de Chile

uperdoc

Programas Unidad de Perfeccionamiento Docente 2017



Curso Herramientas tecnológicas para promover el Aprendizaje Activo en Aula.

PROPÓSITO FORMATIVO

Este programa busca potenciar la reflexión teórica y práctica sobre aquellas estrategias de enseñanza que resultan más efectivas para promover el aprendizaje activo de los estudiantes al interior del aula. En este contexto, los académicos participantes tendrán la posibilidad de conocer de manera concreta herramientas que les permitan diseñar actividades de aprendizaje con uso de TICs.

OBJETIVOS

- Habilitar a los académicos de la Universidad de Chile en las competencias asociadas a la utilización de herramientas computacionales básicas para la creación y modificación de productos digitales destinados a la docencia universitaria centrada en el aprendizaje de los estudiantes.
- Generar competencias progresivas en docentes universitarios en el uso y diseño de ambientes de aprendizaje y didácticas digitales colaborativas para ser aplicadas en las asignaturas que imparten.
- Implementar cambios metodológicos-didácticos en los procesos y ambientes de aprendizaje concretos apoyados por tecnologías digitales de información y comunicación de acuerdo al nivel de competencia adquirido en uso de TIC.
- Desarrollar procesos reflexivos acerca de la implementación, provecho e impacto de los recursos informáticos implementados pedagógicamente en el aula.

HORAS PRESENCIALES E LEARNING POR NIVEL

Módulos	Talleres	Hrs. Presenciales	Horas Personales	Horas Autónomas/e-learning	Total
Módulo 1: Cambiando el paradigma, del enseñar al aprender.	<p>Taller 1: Presentación del curso (contenidos, metodología de trabajo, evaluación) Inducción al uso de la plataforma virtual. Aprendizaje Activo en Educación Superior.</p> <p>Taller 2: Introducción al concepto de aprendizaje activo. El caso de la instrucción por pares.</p> <p>Taller 3: Gestión de procesos cognitivos para orientar el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p> <p>Taller 4: Diseño y elaboración de recursos digitales que promuevan la interacción pedagógica (uso de códigos QR)</p>	14		70	84
Módulo 2: Metodologías basadas en el aprendizaje activo	<p>Taller 5: Kahoot como herramienta para promover el aprendizaje activo y la interacción en el aula.</p> <p>Taller 6: Plickers como herramienta para promover el aprendizaje activo y la interacción en el aula.</p> <p>Taller 7: IF/AT como herramienta para promover el aprendizaje colaborativo en el aula.</p> <p>Taller 8: Poll Everywhere: Herramienta de participación interactiva en vivo con la audiencia.</p>	14		154	168
Módulo 3: Planificación de actividades de aula basadas en metodologías de aprendizaje activo	<p>Taller 9: Softwares multimedias para la divulgación de experiencias pedagógicas.</p> <p>Taller 10: Socialización (plenaria) y retroalimentación</p>	7		56	63
		35		280	315



HORAS PRESENCIALES Y E-LEARNING POR NIVEL

Actividad		Tiempo (en horas)			
		Presencial	Autónomas		Total
			E-learning	Trabajo Personal	
Módulo 1	Cambiando el paradigma, del enseñar al aprender.	14	70		84
Módulo 2	Metodologías basadas en el aprendizaje activo	14	154		168
Módulo 3	Planificación de actividades de aula basadas en metodologías de aprendizaje activo	7	56		63
<i>Total horas 315</i>					



CALENDARIZACIÓN

CALENDARIO DE TRABAJO CURSO HERRAMIENTAS DEL APRENDIZAJE, FACULTAD DE VETERINARIA	
EVENTO	Fecha Programada
	Inscripciones desde el 28 de noviembre al 15 de diciembre de 2017
	Programa del 3 al 24 de Enero del 2018
	BÁSICO
Taller Presencial 1	Miércoles 3 de Enero de 10:00 a 13:00 hrs.
Taller Presencial 2 y 3	Viernes 05 de Enero de 10:00 a 13:00 hrs.
Taller Presencial 4 y 5	Miércoles 10 de Enero de 10:00 a 13:00 hrs.
Taller Presencial 6 y 7	Viernes 13 de Enero de 10:00 a 13:00 hrs.
Taller Presencial 8 y 9	Miércoles 17 de Enero de 10:00 a 13:00 hrs.
Taller Presencial 10	Viernes 20 de Enero de 10:00 a 13:00 hrs.
Taller Recuperativo	Miércoles 24 de Enero de 10:00 a 13:00 hrs.

LUGAR Y HORARIO DE ACTIVIDADES PRESENCIALES

Talleres presenciales:

Campus Antumapu, Facultad de Ciencias Veterinarias y Pecuarias.
Av. Santa Rosa 11735, La Pintana, Santiago.

Contacto:

Ada Muñoz Vera

Coordinadora Unidad de Desarrollo y Perfeccionamiento Docente

Email: admuno@uchile.cl / Uperdoc@uchile.cl / uperdoc.u.uchile@gmail.com

ESTRUCTURA GENERAL DEL CURSO

°La tabla que se presenta a continuación describe la estructura del programa y sus principales componentes

ESTRUCTURA GENERAL DEL PROGRAMA		
	Propósitos	Productos esperados
<p>Módulo 1: Cambiando el paradigma, del enseñar al aprender.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Conocer el programa del curso y las implicancias del uso de la plataforma Moodle. ↓ Experimentar diferentes metodologías que promueven el involucramiento activo de los participantes, en el contexto de la enseñanza en educación superior. ↓ Establecer conclusiones que permiten validar el uso de metodologías activas en el contexto de la enseñanza en educación superior. ↓ Identificar, de forma individual y colectiva, las habilidades cognitivas involucradas en la ejecución de una situación de desempeño específica que deben ejecutar los estudiantes de su curso. ↓ Elaborar recursos de apoyo al aprendizaje que promuevan la interacción pedagógica con los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Planificación y gestión de plataforma de colaboración educativa de Moodle. ↓ Subida de Archivos a Moodle. ↓ Retroalimentación pedagógica en el uso de evaluaciones online. ↓ Reflexión individual, vía Google Drive, sobre la utilidad práctica que representa el uso de metodologías activas para la promoción de aprendizajes profundos en los estudiantes. ↓ Elaboración de opiniones mediante el foro de la plataforma Moodle del curso. ↓ Elaboración, con apoyo de software multimedia, de la ruta de procesos cognitivos asociados a una situación de desempeño específica. ↓ Elaboración de opiniones mediante el foro de la plataforma Moodle del curso. ↓ Diseño de un recurso de apoyo al aprendizaje que considere el modelo conceptual de aprendizaje activo. ↓ Elaboración de opiniones mediante el foro de la plataforma Moodle del curso.

ESTRUCTURA GENERAL DEL PROGRAMA

	Propósitos	Productos esperados
Módulo 2: Metodologías basadas en el aprendizaje activo] Diseñar actividades de aprendizaje, a través de las siguientes plataformas interactivas: <ul style="list-style-type: none"> - Kahoot - Plickers - IF/AT - Poll Everywhere 	<ul style="list-style-type: none"> • Subida de Archivos a Moodle. • Retroalimentación pedagógica en el uso de evaluaciones online. • Elaboración de opiniones mediante el foro de la plataforma Moodle del curso. • Diseño de 4 actividades de aprendizaje, reportadas a través de la plataforma Moodle.
Módulo 3: Planificación de actividades de aula basadas en metodologías de aprendizaje activo] Conocer diferentes software multimedia de uso gratuito que permiten elaborar posters académicos.] Comunicar, a través de un póster académico, una reflexión tras la aplicación de la metodología activa seleccionada (o a seleccionar) en el marco del curso de Pregrado que dicta actualmente.] Subida de Archivos a Moodle.] Retroalimentación pedagógica en el uso de evaluaciones online.] Elaboración de un póster académico sobre su experiencia docente, en el marco del uso de una metodología activa.] Evaluación de satisfacción del curso, realizada a través de la plataforma Moodle.