

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

Universidad del Perú, DECANA DE AMÉRICA

CENTRO DE INFORMÁTICA

SÍLABO

I. Datos generales

Curso	: Herramientas TICs aplicada a la Docencia
Duración del curso	: 200 horas pedagógicas (6 semanas)
Dedicación del participante	: 34 horas pedagógicas semanales en promedio
Modalidad	: Virtual
Docente virtual	: Campos Silvestre, Luis Enrique / luis.campos@elyn.pe
Tutoras virtuales	: Gómez Cancho, Magaly / magaly.gomez@unmsm.edu.pe Núñez Goicochea, Yeni / yeni.nunez@unmsm.edu.pe

II. Presentación

Herramientas TICs aplicada a la educación es un curso virtual que tiene como objetivo principal que el participante elabore contenidos y material didáctico digital con el uso de las herramientas TICS, para introducir las TICS en sus clases y proyectos de aprendizaje con su propio estilo enfocado en el ámbito educativo.

III. Competencias y capacidades

Competencia

Desarrolla habilidades tecnológicas con el uso de las herramientas TICS con el fin de crear y aplicar estos conocimientos en el ámbito educativo.

Capacidad

Conoce las herramientas TICs y elabora contenidos y material didáctico digital con su propio estilo enfocado en el ámbito educativo.

IV. Contenidos

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales
Unidad I: Office para docentes	
<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office • OneDrive • Word • Excel • PowerPoint • Skype 	<input type="checkbox"/> Utiliza las diferentes aplicaciones offline / online de Microsoft Office
Unidad II: Aplicaciones Google	
<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Blogger 	<input type="checkbox"/> Identifica el entorno de trabajo de Google <input type="checkbox"/> Utiliza las diferentes aplicaciones Google <input type="checkbox"/> Crea un Blog Educativo
Unidad III: Presentaciones animadas con Powtoon	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear una cuenta en Powtoon • Herramientas de Powtoon 	<input type="checkbox"/> Identifica el entorno de trabajo de Powtoon <input type="checkbox"/> Utiliza las diferentes utilidades de Powtoon <input type="checkbox"/> Publicación de animaciones
Unidad IV: Infografías digitales con Easelly	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear una cuenta en Easelly • Herramientas de Easelly • Infografía educativa • Publicación de Infografía 	<input type="checkbox"/> Crea una infografía con su propio contenido y diseño

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales
Unidad V: Mapa Mental y elementos gráficos con GoConqr	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear una cuenta en GoConqr • Herramientas de GoConqr • Mapa mental • Elementos gráficos 	<input type="checkbox"/> Crea un mapa mental con su propio contenido y diseño
Unidad VI: Trabajo colaborativo con Padlet	
<ul style="list-style-type: none"> • Creación de una cuenta en Padlet. • Herramientas de Padlet • Muro colaborativo 	<input type="checkbox"/> Identifica el entorno de trabajo de prezi next <input type="checkbox"/> Maneja las diversas herramientas de prezi next <input type="checkbox"/> Elabora una presentación en prezi next con un tema educativo
Unidad VII: Creación de juegos con Cerebriti	
<ul style="list-style-type: none"> • Creación de una cuenta cerebriti • Creación de un juego en cerebriti 	<input type="checkbox"/> Crea una serie de juegos con Cerebriti.
Unidad VIII: Pruebas virtuales con Kahoot	
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Crear una cuenta • Reconoce el entorno de kahoot • Crear una prueba • Aplicar una prueba 	<input type="checkbox"/> Crea pruebas virtuales con Kahoot.
Unidad IX: Actividades educativas multimedia con EducaPlay	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear una cuenta en EducaPlay • Creación de actividades educativas multimedia • Publicación de actividades educativas multimedia 	<input type="checkbox"/> Crea actividades educativas multimedia con EducaPlay
Unidad X : Integración de contenido digital en Blog Educativo	
<ul style="list-style-type: none"> • Integración de actividades diversas en un blog educativo 	<input type="checkbox"/> Integra los contenidos educativos diseñados con herramientas TICs en al Blog educativo

V. Metodología

La metodología a seguir en el presente curso incorpora características e-learning y el empleo de actividades activas y participativas.

Las actividades planteadas en el curso son:



Actividades de inducción (AI). - Al iniciar el curso, se plantea la realización de un conjunto de actividades cuyo fin es promover la interacción entre los participantes y familiarizarlos con el uso de las herramientas del aula virtual que se usarán a lo largo del curso.

Foros de consulta (FC). - Tiene por finalidad brindar un espacio para compartir consultas o comentarios de índole académico entre participantes, de tal forma que el docente virtual pueda orientarlos mediante su participación.



Prácticas calificadas (PC). - Los participantes elaborarán, de manera individual, trabajos semanales que se desarrollan con las herramientas TICs propuestas.

Evaluaciones en línea (EL). - tiene por finalidad brindar al participante una herramienta semanal de evaluación con la cual pueda verificar sus aprendizajes e identificar los contenidos que necesite reforzar en cada unidad.



VI. Medios y materiales

El medio de comunicación y el desarrollo de actividades virtuales es el aula virtual del Centro de Informática, cuya dirección es: <http://www.campus.cinfounmsm.edu.pe/> el cual facilitará la interacción de los participantes y el facilitador virtual.

Además de material audiovisual y el uso de un grupo en WhatsApp, los cuales estarán a la disposición de los participantes.