

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

Universidad del Perú, DECANA DE AMÉRICA

CENTRO DE INFORMÁTICA

SÍLABO

I. Datos generales

Programa	:	Competencias Digitales para Docentes
Módulo 2	:	Recursos Educativos Digitales
Duración	:	24 horas
Modalidad	:	Virtual
Requisitos	:	Entornos Virtuales de Aprendizaje
Docente Virtual	:	Campos Silvestre Luis

II. Presentación

El Centro de Informática de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos presenta una propuesta de Capacitación Educativa que busca mejorar la calidad del proceso de Enseñanza–Aprendizaje con el uso de la Tecnología utilizando los recursos educativos digitales.

III. Sumilla

El presente curso virtual tiene como objetivo principal el de brindar los conocimientos necesarios para la creación de recursos educativos digitales apropiados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando de esta manera alcanzar los objetivos educativos de la institución.

IV. Competencias y capacidades

Competencia

Desarrolla habilidades en los participantes en la creación de recursos educativos digitales aplicadas a la gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje de una institución educativa.

Capacidades

Conoce las herramientas y estrategias para la creación de recursos educativos digitales adecuados para la institución educativa.

V. Requisitos

Ninguno

VI. Contenidos

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales
Unidad I: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	
1. Recursos educativos digitales 1.1. Definición, clasificación, aplicaciones 1.2. Recursos educativos digitales en la actualidad.	○ Reconoce la definición y aplicación de los recursos educativos digitales.
Unidad II: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES – TEXTUALES / VISUALES	

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales
<p>1. Creación de diagramas y gráficos</p> <p>1.1. POWERPOINT, diseño de diagramas con SmartArt.</p> <p>1.2. GENIALLY, cuenta de usuario, diseño y publicación del diagrama.</p> <p>1.3. Aplicación de un diagrama o gráfico en una sesión de aprendizaje</p>	<p>○ Diseña y aplica un diagrama o gráfico en una sesión de aprendizaje.</p>
Unidad III: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES - SONOROS	
<p>1. Creación de PODCAST educativo</p> <p>1.1. AUDACITY, grabación y edición de un podcast educativo.</p> <p>1.2. IVOOX y SOUNCLOUD, publicación de podcast educativo.</p> <p>1.3. Aplicación de podcast en una sesión de aprendizaje</p>	<p>○ Administra y gestiona podcast educativos en plataformas online.</p>
Unidad IV: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES - AUDIOVISUALES	
<p>1. Creación de VIDEO educativo</p> <p>1.1. SCREENCAST-O-MATIC y OBS STUDIO, grabación de un vídeo educativo.</p> <p>1.2. YOUTUBE y VIMEO, publicación de video educativo.</p> <p>1.3. Aplicación de video educativo en una sesión de aprendizaje.</p>	<p>○ Administra y gestiona videos educativos en plataformas online.</p>
Unidad V: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES - MULTIMEDIA	
<p>1. Creación de actividades educativas multimedia</p> <p>1.1. EDUCAPLAY, creación y publicación de actividades educativas multimedia.</p> <p>1.2. PADLET, creación y publicación de muros digitales multimedia.</p> <p>1.3. Aplicación de actividades educativas multimedia en una sesión de aprendizaje</p>	<p>○ Gestión de actividades educativas multimedia interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>

VII. Metodología

La metodología a seguir en el presente curso virtual 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.
	Sesiones Online. - Esta estrategia síncrona de aprendizaje presencial tiene por finalidad realizar sesiones de videoconferencias que faciliten las actividades procedimentales de los temas a desarrollar que consoliden la enseñanza trabajada.
	Absolución de Consulta vía Chat. - Tiene por finalidad brindar un espacio para la realización de consultas de índole académico en línea a través de un chat.
	Prácticas calificadas. - Los participantes elaborarán, de manera individual, prácticas semanales las cuales forman parte de la calificación final del curso, en esta actividad se plantean ejercicios prácticos, el alumno deberá realizar esta actividad de acuerdo a las instrucciones establecidas por el docente y resolver en el tiempo y espacio asignado para la actividad dentro del portal.
	Trabajo Final. - Tiene por finalidad la realización de un trabajo final del curso.

VIII. 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.

Sesión de Videoconferencia con plataforma indicada por el docente.

IX. Sistema de evaluación y certificación

El sistema de evaluación cuantitativa se basa en lo siguiente:

Prácticas Dirigidas	40%
Trabajo Final	60%
TOTAL	100%

Se otorgará el Certificado a Nombre de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos con 30 horas a los participantes que obtengan un promedio final mayor o igual a **13**.

X. Requisitos técnicos

PC o laptop con acceso a Internet.