

Curso de Herramientas Digitales para la Enseñanza



Universidad
de la Ciudad
de Buenos Aires

Fundamentos

En el contexto actual es necesario tomar decisiones sobre las propuestas educativas que retomen un sentido de inclusión y grupalidad a partir de la decisión sobre aquello que debe darse a partir de la mediación tecnológica. El sentido pedagógico y la contextualización de la producciones docentes merece pensarse de manera situada y atendiendo a la diversidad. Es por ello, que esta propuesta se centra en tres cuestiones fundamentales:

- 📌 **La ludificación de la enseñanza**
- 📌 **Las imágenes ampliadas**
- 📌 **Las presentaciones dinámicas.**

Es necesario analizar la implicancia de la utilización de presentaciones en educación. Esta cuestión ha instalado la necesidad de reflexionar sobre su abordaje en las formas de enseñar y de aprender a través de la experiencia sensible. Establecer ¿Qué decimos? ¿Cómo? ¿Con qué fin? ¿En qué escenario? ¿Qué estrategias se ponen en juego? Estos interrogantes surgen a la hora de pensar como presentamos nuestras propuestas e ideas.

Esta propuesta avanza hacia debates actuales de abordaje metodológico, didáctico, pedagogía permitiendo «hacer escuela» desde herramientas dotadas de sentido y desde una mirada actual situada, contextual y educativa.

Objetivos

- Profundizar en el lenguaje interactivo digital.
- Analizar el contexto actual desde la creatividad de las propuestas áulicas y los diferentes puntos de acceso al conocimiento para atender a la grupalidad y diversidad en los aprendizajes.
- Indagar sobre conceptos de alfabetización múltiple y su implicancia en las propuestas educativas docentes.
- Analizar, diseñar y adaptar un formato de plantilla de Gamificación a una temática propia.
- Recuperar el valor de la presentación en la oralidad y como objeto de aprendizaje remoto.



Esquema de trabajo



Unidad 1: Ludificación en la enseñanza. Diseño de experiencias ludificadas en entornos digitales

⚡ **Clase 1:** Tiempos de creación didáctica y de alfabetizaciones múltiples. El Aprendizaje Basado en Juegos y el aprendizaje mediante el diseño de juegos. Juegos serios como contexto de transversalidad.

⚡ **Clase 2:** Juegos como protesta, juegos educativos, de reflexión, personales, o simplemente divertidos. Juegos, salas de escape y cuestionarios con Genially. Cuestionarios, tarjetas, práctica, juegos de prueba y desafíos entre pares con Kahoot. Autorregulación, coevaluación y trayectorias autónomas de aprendizaje con Kahoot.



Unidad 2: Puntos de acceso al conocimiento. Criterios para el diseño de materiales interactivos.

⚡ **Clase 2:** Puntos de acceso al conocimiento: análisis de las 6 vías de acceso (TIM). La enseñanza desde diversas perspectivas. Multimodalidad y Lenguajes digitales (simples y complejos).

⚡ **Clase 3:** Interactividad: definición y alcance. Ventajas de la interactividad en las propuestas educativas. Una imagen intervenida en Thinglink y una propuesta en Voicethread como consigna de una propuesta educativa.



Unidad 3: Criterios comunicacionales para el diseño de presentaciones efectivas. Diseño de presentaciones dinámicas.

⚡ **Clase 3:** Presentaciones en Educación. Presentaciones como complementos a la oralidad. Presentaciones como objetos de aprendizajes para entornos remotos. Presentaciones dinámicas. Presentaciones Efectivas. Criterios para el diseño de presentaciones efectivas: Estructura, diseño, momentos, recomendaciones y orientaciones.

⚡ **Clase 4:** Creación de un guión para presentaciones. Recursos para presentaciones dinámicas. Prezi, Powtoon, Canva.



Régimen de aprobación

Se evalúa la producción, participación y apropiación del proceso completo de la cursada. Cada clase tendrá una propuesta de participación y cada unidad un espacio de producción específico. Para ello se tendrá en cuenta las producciones consideradas individualmente, la participación en las actividades grupales y la integración final de los saberes adquiridos en una propuesta de aplicación práctica.

Habr  un foro y una consigna de producci n por unidad y los mismos responder n a los contenidos m nimos requeridos para cada espacio.
Finalmente habr  un espacio de defensa e intercambio de las producciones realizadas.
Condiciones de aprobaci n del curso:

-Alcanzar el 75% de las actividades aprobadas.

-Defender el Trabajo Pr ctico Final.



Caracter sticas de la instancia de evaluaci n

En la instancia final de evaluaci n, se propondr  la presentaci n de un portfolio con las presentaciones y recursos producidos durante la cursada y su defensa en funci n del sentido pedag gico de cada propuesta, su especificidades seg n lo propuesto en cada m dulo y su abordaje en un posible contexto educativo.

