

## FICHA DE CATALOGACIÓN

### ANTECEDENTES GENERALES

1 Nombre del Programa Formativo *	UTILIZANDO LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA COLABORATIVA
2 Autor o Equipo Diseñador	
3 Fundamentación Técnica	<p>El desarrollo de las redes telemáticas presenta un gran desafío para la institución escolar. De acuerdo con Alvarez, Dans, Gallego Gil, Paur y Rosanigo (2010): "Dentro de la evolución tecnológica, se ha avanzado de la Web 1.0 (como repositorio de información) a la Web 2.0 (creativa, participativa), hecho que sumado a las herramientas de uso libre, ofrecen un gran potencial para la formación y aprendizajes significativos en cualquier contexto que se los aplique".</p> <p>El desarrollo de nuevas formas de interacción y comunicación entre sus usuarios quienes por medio de los servicios de la web 2.0 y las redes sociales que la componen, establecen nuevas formas de comunicación y por lo tanto de enseñanza/aprendizaje, mediada por tecnología y construida entre pares. Este espacio es natural para los "nativos digitales" quienes se desenvuelven con naturalidad, caracterizando su participación con el "aprender haciendo" y el "trabajo colaborativo". Sin embargo, el problema se manifiesta cuando la institución escolar y sus maestros quedan fuera de estos nuevos lenguajes de intercambio de conocimiento. Por lo tanto, por medio de este curso de carácter práctico que busca iniciar y reforzar las herramientas web 2.0 que el maestro puede adaptar a su conveniencia y generar una actitud positiva hacia la búsqueda de nuevas formas de enseñar en un ambiente altamente tecnologizado.</p>
4 Descripción General (Resumen) *	<p>Este curso integra la metodología de aprendizaje por proyectos para introducir a sus participantes en los aspectos avanzados del uso de los computadores e Internet, por medio de tres pilares que sustentan el curso: La Alfabetización Tecnológica, el Pensamiento Crítico y el Trabajo Colaborativo. El destinatario corresponde a un usuario que ya tiene un uso básico de los computadores y busca profundizar sus conocimientos respecto al uso de las redes sociales de la web 2.0 como una herramienta de apoyo pedagógico. Los participantes aprenderán de modo práctico realizando trabajos en las cuentas de Facebook, Youtube, Twitter, Prezi y Google Drive. De este modo actualizarán sus conocimientos a una forma de comunicación actual y que ofrece posibilidades de ser creador y no sólo consumidor de contenidos. Además, quedará capacitado para participar en las nuevas redes que vayan surgiendo y uniéndose a las existentes.</p>
5 Objetivo General	<p>Al terminar el curso el profesor será un usuario de la web 2.0, capaz de desempeñarse como un creador y compilador de conocimientos. Capaz de compartirlo, mejorarlo y distribuirlo por medio de las redes sociales.</p>
6 Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear cuentas en redes sociales.</li> <li>- Administrar cuentas en redes sociales.</li> <li>- Crear contenidos y compartirlos por medio de las cuentas de redes sociales creadas.</li> <li>- Distinguir las características de las distintas redes sociales para poder elegir la que sea más apta - para sus objetivos.</li> <li>- Conocer las prácticas básicas de seguridad al utilizar las redes sociales.</li> <li>- Establecer redes de comunicación con otros profesores.</li> </ul>

7 Perfil Destinatario \*

Director    Coordinador   o Jefe de UTP    Coordinador Tecnológico    Evaluador    Orientador  
 CRA    Profesor Jefe    Docente Educación Parvularia    Docente Educación Básica: 1er Ciclo  
 Docente Educación Básica: 2do Ciclo    Docente Educación Media: H.C.    Docente Educación Media T.P.  
 Docente Educación Especial    Docente Educación de adultos    Asistente de la Educación  
 Estudiantes    Padres y Apoderados    Formador de Formadores    Otro

8 Tipo de Formación \*

Curso

9 Plan de Formación \*

Plan Especializado

10 Modalidad de Enseñanza \*

Presencial

11 Cobertura Regional \*

I    II    III    IV    V    VI    VII    VIII    IX    X  
 XI    XII    RM    XIV    XV    Todas

12 Duración (Horas Cronológicas Total)

Horas Presenciales

Horas a Distancia

Horas Autocontenido

20
20

13 Nombre Organismo certificador

ENLACES, MINISTERIO DE EDUCACIÓN

14 Nivel de Acreditación

15 Prerequisitos

- Experiencia docente en aula  
 - Acceso a un computador con conexión a Internet.  
 - Disponer de horario para asistir a sesiones presenciales.  
 - Tener cuenta de correo electrónico.  
 - Tener cuenta activa en al menos una red social (facebook, twitter, etc.).

16 Conocimientos, habilidades o competencias previas (si aplica)

- Poseer competencias TIC básicas: uso del computador, procesador de textos, gestor de presentaciones, planilla de cálculo, navegación y búsqueda en Internet, uso de correo electrónico.

17 Precio referencial por alumno

18 Cantidad mínima de alumnos requeridas para impartir el curso

20

19 Calendario de ejecución anual

**OTROS ANTECEDENTES**

20 Institución Acreditada por CPEIP

NO

21 Institución en Convenio Marco de Formación

SI

22 Fuente Financiamiento Adquisición \*

Beneficio Enlaces-MINEDUC    SENCE    Ley SEP    Particular

25 Link video del curso (en caso de existir)

27 Otros Antecedentes

**TEMARIO Y EVALUACIÓN**

29 Unidades del Programa
--------------------------

#	Nombre Unidad(es)	Contenido(s)	Objetivo(s) Específico(s)
1	Creando cuentas en redes sociales	Abrir cuentas en Youtube, Facebook, Twitter y Google Drive.	Conocer el modo de crear cuentas de usuario en servicios en línea Web 2.0.
2	Administrando las redes sociales	- Herramientas de trabajo de Youtube, Facebook, Twitter y Google Drive. - Conociendo las características de Youtube, Facebook, Twitter y Google Drive. - Actualizando contenidos en Youtube, Facebook, Twitter y Google Drive.	- Conocer las herramientas de trabajo de diversas redes web 2.0. - Conocer las características de las redes WEB 2.0. - Actualizar información presente en cuentas web 2.0
3	Creando actividades de clases basado en redes sociales	- Planificando actividades de clases apoyados en redes sociales. - Explorando las capacidades de cada una de ellas para poder generar actividades educativas	- Planificar actividades educativas aprovechando las características de la web 2.0. - Conocer y seleccionar entre las diversas opciones que ofrece la web 2.0 como plataforma para generar actividades educativas.
4	Compartiendo contenidos en redes sociales	- Subiendo actividades educativas a Youtube, Facebook, Twitter y Google Drive. - Compartiendo contenidos en las redes sociales. - Retroalimentando la participación de los estudiantes por medio de Youtube, Facebook, Twitter y Google Drive	- Coordinar los contenidos educativos dispersos en distintas cuentas web 2.0 para establecer una estrategia de trabajo educacional. - Difundir y distribuir actividades educativas basándose en el trabajo en la web 2.0. - Actualizar contenidos de cuentas web 2.0.

30 Estrategias de Evaluación
------------------------------

Una evaluación del proyecto final que medirá la aplicación de los conocimientos entregados en el curso por medio de una pauta de observación que medirá la utilización de las herramientas tecnológicas impartidas, y coherencia del proyecto presentado según la estructura de proyectos. La escala de evaluación va de 1 a 7, siendo la nota mínima de aprobación 4.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

31 Descripción del producto final
-----------------------------------

Una planificación de actividades de clases creada en alguna de las redes sociales vistas en el curso, las cuales serán luego compartidas entre todos los participantes para que cada uno se lleve a su práctica diaria una serie de actividades para elegir.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

32 % de Asistencia mínima de aprobación
-----------------------------------------

75
----

33 Nota mínima de aprobación
------------------------------

4.0
-----

DIMENSIÓN	COMPETENCIAS	Criterio(s) o Desempeño(s) Esperado(s)
<p align="center"><b>1. PEDAGÓGICA</b></p>	<p><b>1.1 Integrar TIC en la planificación de ambientes y experiencias de aprendizaje de los sectores curriculares para agregar valor al aprendizaje y al desarrollo integral de los estudiantes.</b></p>	<p>1.1.1 Planifica ambientes y experiencias de aprendizaje utilizando resultados de estudios, buenas prácticas o estrategias probadas respecto del uso de TIC.</p> <p>1.1.3 Selecciona o adapta recursos digitales para potenciar el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a las oportunidades, normativas, materiales y humanas del contexto de desempeño.</p> <p>1.1.4 Diseña estrategias de evaluación utilizando recursos digitales pertinentes a los aprendizajes esperados.</p>
	<p><b>1.2 Integrar TIC en la implementación de ambientes y experiencias de aprendizaje de los sectores curriculares para agregar valor al aprendizaje y al desarrollo integral de los estudiantes.</b></p>	<p>1.2.1 Implementa TIC en los ambientes y las experiencias de aprendizaje, acorde al contexto y los recursos tecnológicos disponibles.</p> <p>1.2.2 Propicia en los estudiantes el desarrollo del pensamiento crítico y otras funciones cognitivas de orden superior mediante la integración de las TIC en el desarrollo de actividades de aprendizaje.</p> <p>1.2.3 Desarrolla un ambiente de trabajo motivante y el fomento de una disposición positiva hacia la incorporación y uso de las TIC en el proceso educativo.</p>
	<p><b>1.3 Incorporar sistemas de información en línea y de comunicación mediada por computadores en la implementación de experiencias de aprendizaje con los estudiantes.</b></p>	<p>1.3.1 Desarrolla experiencias para facilitar el aprendizaje instrumental de sistemas electrónicos de información y de comunicación mediada por computadores, pertinentes a las características de los estudiantes y del contexto.</p> <p>1.3.2 Desarrolla experiencias para el aprendizaje de estrategias de búsqueda, localización, selección y almacenamiento de recursos de información disponibles en sistemas electrónicos.</p> <p>1.3.3 Desarrolla experiencias de aprendizaje que faciliten en los estudiantes la comprensión y reflexión de los alcances de la interacción en modalidades de comunicación mediadas por computadores.</p>
<p align="center"><b>2. TÉCNICA</b></p>	<p><b>2.1 Usar instrumentalmente recursos tecnológicos, digitales y espacios virtuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.</b></p>	<p>2.1.1 Usa recursos tecnológicos y digitales para los procesos de enseñanza aprendizaje y para otras tareas docentes.</p> <p>2.1.2 Usa recursos digitales de apoyo a los procesos de enseñanza aprendizajes y de gestión curricular en la planificación y realización de clases.</p> <p>2.1.3 Construye espacios virtuales de colaboración usándolos para fines pedagógicos.</p>
	<p><b>2.2 Operar sistemas digitales de comunicación y de información, pertinentes y relevantes para los procesos de enseñanza y aprendizaje.</b></p>	<p>2.2.1 Formula e implementa estrategias de búsqueda, localización y selección de recursos de información a través de sistemas en línea.</p> <p>2.2.2 Usa sistemas digitales de comunicación para interactuar con sus estudiantes y otros actores del sistema educacional, siguiendo protocolos propios de esta modalidad.</p>

<p style="text-align: center;"><b>4. ÉTICO LEGAL</b></p>	<p><b>4.1 Integrar TIC para promover el desarrollo de habilidades sociales, nuevas formas de socialización y el desarrollo de ciudadanía digital.</b></p>	<p>4.1.1 Promueve, a través de la implementación de ambientes de aprendizaje con TIC, el desarrollo de habilidades sociales para la participación y el aprendizaje colaborativo y en red.</p> <p>4.1.2 Explora con los estudiantes las nuevas formas de socialización que promueven las TIC y sus implicancias para el desarrollo y la conformación de la identidad, propiciando procesos de reflexión y formación de criterios para actuar al respecto.</p> <p>4.1.3 Incorpora en el diseño e implementación de las actividades con TIC, principios de la ciudadanía digital para el acceso y uso de la información y para la configuración de prácticas sociales digitales.</p>
<p style="text-align: center;"><b>5. DESARROLLO PROFESIONAL</b></p>	<p><b>5.1. Usar TIC en las actividades de formación continua y de desarrollo profesional, participando en comunidades de aprendizaje presencial o virtual y a través de otras estrategias no formales apropiadas para el desarrollo de este tipo de competencias.</b></p>	<p>5.1.1 Selecciona y participa en actividades de formación continua sobre el uso e integración de las TIC en temas pedagógicos y de contenidos propios del sector de aprendizaje.</p> <p>5.1.2 Participa en comunidades de aprendizaje presenciales o virtuales ligadas a su quehacer profesional, utilizándolas como una oportunidad de aprendizaje y desarrollo profesional.</p> <p>5.1.3 Usa estrategias no formales para el desarrollo de competencias TIC, orientando este esfuerzo a la integración de las TIC en las prácticas pedagógicas y en los contenidos propios del sector de aprendizaje.</p>
	<p><b>5.2 Aplicar estrategias y procesos para la gestión de conocimiento mediado por TIC, con el fin de mejorar la práctica docente y el propio desarrollo profesional.</b></p>	<p>.2.1 Integra las TIC de manera pertinente en el quehacer y desarrollo profesional, usándolas para la obtención, almacenamiento y organización de información.</p> <p>5.2.2 Intercambia con sus pares reflexiones, experiencias y recursos sobre y para el uso de las TIC en su desarrollo profesional.</p> <p>5.2.3 Usa TIC para la comunicación y colaboración con sus pares para fines de gestión curricular.</p>

## METODOLOGÍA Y ASPECTOS TÉCNICOS

35 Descripción general de la metodología empleada *	El curso considera una metodología de proyectos en la que los participantes deben planificar, crear, revisar y compartir diferentes productos generados en el desarrollo del programa formativo. La metodología considera un trabajo práctico, colaborativo y participativo donde cada miembro es parte fundamental del proceso.
36 Recursos complementarios	Materiales de apoyo para el participante. Manual en formato impreso y digital.
37 Requerimientos de software	
38 Requerimientos de hardware	
39 Requiere conexión a Internet	<input type="checkbox"/> SI
40 Cumplimiento de estándares (W3C, IMS, SCORM, CSS, OTRO)	