

0. Nombre de la experiencia educativa

Producción de recursos didácticos en la práctica docente.

1. Modalidad de aprendizaje

Curso taller

Modalidad de impartición

Virtual

2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	30	45	4

(15 horas teoría: 2 créditos) (15 horas prácticas: 1 crédito)

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
12/octubre/2022	

4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Mtro. José Delfino García Sarabia

5. Descripción

La experiencia educativa Producción de recursos didácticos en la práctica docente se concibe como un Curso-taller orientado al desarrollo por sí mismos de competencias en contenidos digitales, esto con la finalidad de ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de su práctica docente.

Forma parte del Programa de Formación de Académicos (ProFA) y tiene una duración de 45 horas, distribuidas en 15 horas de teoría y 30 horas de práctica, con un valor de 4 créditos.

La estrategia metodológica consiste en la creación de recursos didácticos educativos utilizando Web Apps gratuitas en su versión básica que ayuden e involucren al docente al desarrollo de estrategias y competencias centradas en el aprendizaje del estudiante, en un ambiente de respeto, apertura y creatividad.

La Experiencia Educativa se evalúa con un cuestionario de evaluación, y publicación en los foros de sus recursos didácticos producidos.

6. Justificación

Con el auge de la pandemia Covid-19, el proceso de enseñanza-aprendizaje dio un giro completamente, por tal motivo el docente debe actualizarse, pero sobre todo crear recursos didácticos que puedan utilizar para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

“La competencia digital implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como en la interacción de estas” (Comisión Europea, 2018).

Una de las competencias clave que cualquier docente necesita es, poder desarrollar

por sí mismo recursos didácticos digitales con los que apoye su enseñanza, tanto presencial como en línea.

7. Unidad de competencia

El docente analiza e identifica sus competencias digitales, para desarrollar recursos didácticos educativos con base a sus necesidades académicas, utilizando diferentes Web Apps gratuitas, que sirva como apoyo en su práctica docente, para generar aprendizajes significativos en el estudiante, en un ambiente de respeto, apertura y creatividad.

8. Articulación de los ejes

El docente aprende produciendo recursos didácticos en distintos formatos, a través del análisis, identificando las competencias digitales que debe tener un docente, características de cada Web App y haciendo uso de las mismas para su elaboración en un ambiente de apertura, empatía, compromiso, creatividad y trabajo colaborativo con la finalidad de crear ambientes de aprendizajes dinámicos y creativos.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
Competencias digitales en los docentes <ul style="list-style-type: none"> • Compromiso profesional • Contenidos digitales • Enseñanza y aprendizaje • Evaluación y retroalimentación • Empoderamiento del alumnado • Desarrollo de la competencia digital del alumnado 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de conceptos • Lectura crítica y analítica • Clasificación de información para generar conocimiento • Identificación de aplicaciones web • Uso de aplicaciones web que permitan ampliar la creación y producción de contenidos digitales educativos • Producir recursos didácticos • Uso didáctico de aplicaciones web para el beneficio de los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Autocrítica. • Autonomía • Interés • Compromiso • Creatividad • Imaginación • Respeto • Disciplina • Perseverancia • Colaboración • Tolerancia a la frustración
Contenidos Digitales (Producción de recursos) <ul style="list-style-type: none"> • Lecciones interactivas en video <ul style="list-style-type: none"> ✓ Edpuzzle • Actividades interactivas (gamificación) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Socrative ✓ Nearpod • Diagramas <ul style="list-style-type: none"> ✓ Edrawmax • Presentaciones <ul style="list-style-type: none"> ✓ Emaze ✓ Swipe 		

<ul style="list-style-type: none"> • Mapas mentales y conceptuales <ul style="list-style-type: none"> ✓ Miro ✓ Coggle • Pizarras digitales <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jamboard ✓ Miro • Videos <ul style="list-style-type: none"> ✓ Flexclip ✓ Kizoa ✓ Animoto • Grabar pantalla de la PC <ul style="list-style-type: none"> ✓ Loom ✓ RecordCast ✓ Screencast-o-matic • Rubricas <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rubistar • Códigos QR <ul style="list-style-type: none"> ✓ Qrcodemonkey ✓ QR code generator 		
--	--	--

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> • Lectura • Identificación de tema para el desarrollo de sus recursos • Revisión de ejemplos de los recursos didácticos • Autonomía y creatividad para el aprendizaje de las Web Apps • Elaboración de recursos didácticos • Trabajo colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de contenido • Infografía • Uso de videos explicativos de las Web Apps. • Diseño instruccional para la realización de las actividades • Retroalimentación de dudas y comentarios

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
• Computadora, cámara y audífonos.	• Programa del curso Taller
• Acceso a internet	• Videos educativos
• Web Apps gratuitas	• Ejemplos
• Plataforma Eminus 4.0	

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
<ul style="list-style-type: none"> Crear una lección interactiva con un video de YouTube de competencias digitales, utilizando la aplicación Edpuzzle, finalmente publicara el enlace obtenido en el foro para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Relevancia y pertenencia Accesibilidad Claridad Originalidad 	En línea-Eminus 4.0	20%
<ul style="list-style-type: none"> Cuestionario de Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> Conceptualización Entrega oportuna 	En línea-Eminus 4.0	5%
<ul style="list-style-type: none"> Crear un video en Flexclip explicando las Web Apps para (Gamificación, diagramas, presentaciones, mapas mentales/conceptuales, y pizarras digitales), publicar el enlace en el foro para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Relevancia y pertenencia Accesibilidad Claridad Originalidad 	En línea-Eminus 4.0	30%
<ul style="list-style-type: none"> Explicación de un tema o mini tutorial de su área disciplinar grabándose con la herramienta Loom, publicar el enlace en el foro para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Relevancia y pertenencia Accesibilidad Claridad Originalidad 	En línea-Eminus 4.0	20%
<ul style="list-style-type: none"> Crear una rúbrica de una actividad ya realizada de su área disciplinar, utilizando la herramienta Rubistar. 	<ul style="list-style-type: none"> Accesibilidad Claridad 	En línea-Eminus 4.0	10%
<ul style="list-style-type: none"> Actividad integradora, Participación en foro publicando el código QR creado, el cual contendrá los recursos didácticos creados 	<ul style="list-style-type: none"> Relevancia y pertenencia Accesibilidad Claridad Originalidad 	En línea-Eminus 4.0	15%
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE. el académico deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas				
Metared.org.	2022.	[online]	Available	at:
https://www.metared.org/content/dam/metared/pdf/mx/marco_europeo_para_la_competencia_digital_de_los_educadores.pdf				
Ikate. (2021, 18 mayo). DigCompEdu. Marco Europeo para la Competencia Digital del Profesorado. YouTube. Recuperado 19 de octubre de 2022, de https://www.youtube.com/watch?v=MHRVOKdDj6g				
Ikate. (2021a, mayo 18). DigCompEdu. Área 2: Contenidos digitales. YouTube. Recuperado 19 de octubre de 2022, de https://www.youtube.com/watch?v=yjkOJkBA1gc				
Un marco europeo para la competencia digital docente. (2022, agosto 5). ProFuturo - Programa de educación digital impulsado por Fundación Telefónica y Fundación “la Caixa”. https://profuturo.education/observatorio/competencias-xxi/un-marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/				
Diged.usac.edu.gt. 2022. [online] Available at: https://diged.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomado-actualizacio%CC%81n-docente-marzo-2021-.pdf				
Visibilidadweb.unam.mx.	2022.	[online]	Available	at:
https://www.visibilidadweb.unam.mx/sites/default/files/docs/practicas/contenido/Taller CreatividadVisual_presentacion.pdf				
14.2 Complementarias				
Die.unah.edu.hn.	2022.	[online]	Available	at:
https://die.unah.edu.hn/assets/Tendencias/HERRAMIENTAS-digitales-para-docentes.PDF				
Edpuzzle, E. S. [EdpuzzleES]. (2022, enero 24). ¿Qué es Edpuzzle? YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=odQw6lWLXdY				
Edraw, W. [cutedrawedwin]. (2021, agosto 21). Getting started with EdrawMax Online. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=4hUgGFSquKA				
Roxana Falasco. (2019, 14 febrero). ▲ EMAZE Crea PRESENTACIONES interactivas [Vídeo]. YouTube. Recuperado 19 de octubre de 2022, de https://www.youtube.com/watch?v=1UU9q8mqkcY				

Ingenia TICs. (2021, 12 abril). TUTORIAL Google Jamboard DEFINITIVO 2022 | Dinamiza tus clases | Pizarra digital GRATUITA IDEAS [Video]. YouTube. Recuperado 19 de octubre de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=ZE5LL4yhc8E>

Ahora Qué Hago Profe. (2020, 5 diciembre). CLASES INTERACTIVAS Y GAMIFICADAS | Nearpod Tutorial 📞 [Video]. YouTube. Recuperado 19 de octubre de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=CM9Kx1DUXko>

CREA TIC Icesi. (2022, 2 junio). tutorial rubistar [Video]. YouTube. Recuperado 19 de octubre de 2022, de https://www.youtube.com/watch?v=Q4bqOJ9H_yE

Tutoriales, M. P. C. [UCGNm1u_BaXlml5hu6SveQ]. (2022, agosto 14). Cómo Hacer Videos Profesionales Fáciles con FlexClip Sin Marca de Agua 2022. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=D0NxmeF7D7Q>

EducaTIC [EducaTIC1]. (2021, marzo 17). Tutorial LOOM 2021 | ¿Cómo grabar la pantalla del pc, audio y webcam? | Guía completa | español. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-8mwLqvNOPY>

Programas, S. [SaberProgramas]. (2022b, junio 14). Cómo usar MIRO app 2022 [Trabajo colaborativo online]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rXyyjgL5sJA>

La lengua con TIC entra (blog de Quique Castillo). (2021, 23 abril). Guía rápida de SOCRATIVE (en menos de 5 minutos) [abril de 2021] [Video]. YouTube. Recuperado 19 de octubre de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=l86M3gYNGig>

Martha Ramirez. (2021, 26 noviembre). Cómo generar código QR con QRcode Monkey [Video]. YouTube. Recuperado 19 de octubre de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=hKWiM08rwlU>

QR Code Generator. (2021b, octubre 16). QR Code Generator Free for a Lifetime (2022) [Video]. YouTube. Recuperado 19 de octubre de 2022, de https://www.youtube.com/watch?v=xR_gjxWAcOE