



CURSOS ONLINE, MASIVOS Y ABIERTOS



MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

**INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA**

Análisis, Diseño,
Implementación:
Ing. Diany Patricia Méndez.
Ts. Xilena Mercedes Benítez



MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA



CURSOS ONLINE,
MASIVOS Y
ABIERTOS



Introducción a
Capacidades y
talentos



Estrategia Flipped
Classroom



Gamificación y
Educación



Incorporación
Herramientas Tic en
el Aula



Uso de Dispositivos
Móviles en el Aula



Aprendizaje Basado
en Problemas y
Proyectos



Innovación en la
Educación



Inteligencia
Artificial para
Docentes



Uso de LMS en las
clases



MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA



**CURSOS ONLINE,
MASIVOS Y
ABIERTOS**

MODULO INTRODUCTORIO DE LAS CAPACIDADES Y TALENTOS EXCEPCIONALES

"Explora el mundo de las capacidades y talentos excepcionales: descubre estrategias para identificar y potenciar estas habilidades únicas en tus estudiantes. Únete a nosotros para aprender a guiar su desarrollo y fomentar un entorno educativo inclusivo."

TEMATICAS

MODULO 1 GENERALIDADES

MODULO 2: FUNDAMENTOS Y CONCEPTOS

MODULO 3: NORMATIVIDAD

MODULO 4: CARACTERISTICAS DE LOS ESTUDIANTES CON CAPACIDADES Y TALENTOS EXCEPCIONALES



A banner for a MOOC for teacher training. It features a circular illustration of people working at computers with a 'MOOC' sign. The background is white with a yellow wave at the bottom.

MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

**INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA**

A banner for online courses. It features an illustration of people working at computers with a 'MOOC' sign. The background is white with a dark blue triangle on the right.

CURSOS ONLINE, MASIVOS Y ABIERTOS

MODULO INTRODUCTORIO DE LAS CAPACIDADES Y TALENTOS EXCEPCIONALES

"Explora el mundo de las capacidades y talentos excepcionales: descubre estrategias para identificar y potenciar estas habilidades únicas en tus estudiantes. Únete a nosotros para aprender a guiar su desarrollo y fomentar un entorno educativo inclusivo."

Tema 1: Fundamentos y Conceptos Clave

Tema 2: Identificación y Evaluación

Tema 3: Diseño de Estrategias Pedagógicas

Tema 4: Ambientes Inclusivos y Colaboración

Tema 5: Evaluación Justa y Equitativa



ESTRATEGIA FLIPPEP CLASSROOM O AULA INVESTIDA

“Conocer los conceptos, las herramientas y la aplicabilidad del modelo flipped classroom para su manejo en ámbitos educativos escolares”

TEMATICAS



MÓDULO 1. CONCEPTUALIZACIÓN DE FLIPPED CLASSROOM

- Sociedad de la información y el conocimiento
- Contexto actual de la educación
- Ecología de saberes
- Flipped classroom como modelo pedagógico

MÓDULO 2. FUNCIONAMIENTO DE FLIPPED CLASSROOM

- Introducción al funcionamiento del modelo de aula invertida.
- El rol del maestro
- El rol del estudiante
- Concepto de enseñanza – aprendizaje para Flipped Classroom

MÓDULO 3. METODOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE FLIPPED CLASSROOM

- Aprendizaje colaborativo
- B – learning
- Peer instruction
- Just in time teacher

MÓDULO 4. HERRAMIENTAS PARA APLICAR FLIPPED CLASSROOM

- Herramientas para fomentar el trabajo colaborativo
- Herramientas para crear material interactivo

A circular illustration showing various people using laptops and tablets, with the word 'MOOC' in the center. The background is a stylized globe with a grid pattern.

MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA



**CURSOS ONLINE,
MASIVOS Y
ABIERTOS**

GAMIFICACIÓN Y EDUCACION

La gamificación en la educación es una estrategia que utiliza elementos de juegos para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes. Integrando desafíos, recompensas y competiciones, la gamificación motiva a los estudiantes, fomenta la colaboración y hace que el proceso educativo sea más atractivo y efectivo."

TEMATICAS



MÓDULO 1. HABLEMOS DE GAMIFICACIÓN

- ¿Qué es la gamificación?
- Concepto de gamificación: recorrido histórico
- Tipos de gamificación
- Diferencias entre los conceptos de gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- ¿Por qué la gamificación en el ámbito educativo?

MÓDULO 2. ¿POR QUÉ EL JUEGO?

- La importancia del juego en el aprendizaje
- Elementos de la gamificación
- Tipos de jugadores

MÓDULO 3. HAGAMOS GAMIFICACIÓN

- Ruta para aplicar la gamificación en el aula de clases
- Ambientar la actividad con una narrativa
- Breve ejemplificación de la manera como funcionaría el proyecto gamificado
- Decálogo de recomendaciones para
- Docentes

MÓDULO 4. INSPIRACIÓN PARA HACER GAMIFICACIÓN

- Revisión de algunos ejemplos de Gamificación: Class of clans, Los 41, World Peace Game, Duolingo y algunas herramientas para la gamificación en el aula.



INCORPORACION DE HERRAMIENTAS TIC EN EL AULA

"La incorporación de herramientas TIC en el aula revoluciona la enseñanza al aprovechar la tecnología para mejorar la participación y comprensión de los estudiantes. Estas herramientas, como software educativo y plataformas interactivas, facilitan la personalización del aprendizaje, promoviendo un ambiente educativo más dinámico y colaborativo."

TEMATICAS



MÓDULO 1. CONCEPTUALIZACIÓN DE HERRAMIENTAS TIC EN EL AULA

- Sociedad de la información y su influencia en la educación: hacia la nueva ecología del aprendizaje
- ¿Qué son las tecnologías de la información y la comunicación?
- Normatividad y políticas públicas en relación a las TIC en la educación colombiana

MÓDULO 2. AMBIENTES DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

- Actitudes y aptitudes profesionales que debe tener el maestro en el siglo XXI
- Contexto sobre el uso de las TIC apoyando didácticas educativas
- Potencialidad de los entornos virtuales para el apoyo de las clases en aulas
- Impacto de las TIC en el proceso de enseñanza - Aprendizaje

MÓDULO 3. HERRAMIENTAS TIC EN EL AULA

- Búsqueda de información (Educatina, Spotify, YouTube, TED, Khan Academy)
- Organización de tareas y actividades (Teacherkit, Evernote)
- Construcción de material
- Presentación de información (Emaze, Slides)
- Plataformas virtuales (WISE, Moodle)
- Desarrollo de actividades (Educaplay, Wolfram Alpha)
- Evaluación y seguimiento (Kubbu, Knowledge, Thatquiz, Additio)
- Comunicación y discusión (Blogger, Skype, Redes sociales)

MÓDULO 4. PANORAMA DE LAS TIC EN EL CONTEXTO COLOMBIANO ACTUAL

- El problema de la brecha digital
- Ventajas y desventajas de las TIC en la educación colombiana



MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA



**CURSOS ONLINE,
MASIVOS Y
ABIERTOS**

USO DE DISPOSITIVOS MOVILES EN EL AULA

"El uso de dispositivos móviles en el aula transforma la educación al proporcionar acceso instantáneo a recursos digitales y promover la participación activa de los estudiantes. Estos dispositivos, como tablets y smartphones, facilitan el aprendizaje personalizado, la colaboración y la integración de herramientas educativas, enriqueciendo la experiencia de enseñanza y aprendizaje."

TEMATICAS



MÓDULO 1. TICS: DISPOSITIVOS PARA LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- ¿Qué son las TIC?
- Características de las TIC
- Cómo facilitan los dispositivos la información en la sociedad
- Uso responsable de dispositivos tecnológicos

MÓDULO 2. EL SISTEMA EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON LAS TIC

- La evolución educativa con la tecnología
- La incidencia de las TIC en la educación: una mirada a Colombia
- Dispositivos en pro de la educación

MÓDULO 3. ESTRUCTURAS INFORMÁTICAS: CONTENIDOS Y SERVICIOS

- Actualidad tecnológica en las aulas
- Herramientas de uso frecuente con potencial educativo
- Nuevo horizonte: educación con tecnología

MÓDULO 4. AUTODESARROLLO PEDAGÓGICO: GESTIÓN Y ORDEN

- Selección de plataformas viables para la educación
- Know-How: cómo hacer un uso correcto de las TIC
- Estrategias y búsquedas sistemáticas de Información

MÓDULO 5. TRANSFORMACIÓN DEL CONOCIMIENTO: DE TRANSMISOR A GUÍA

- La era de la información
- Know-How: lo más destacado de las TIC según Marques (2008)
- Innovación, un paso más allá de una mejor enseñanza
- El perfil del profesor en la era de la información
- M-learning o aprendizaje mediante tecnologías móviles



MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA



CURSOS ONLINE,
MASIVOS Y
ABIERTOS

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS Y PROYECTOS

"El aprendizaje basado en problemas y proyectos es una metodología educativa centrada en la resolución de desafíos con aplicaciones prácticas. Los estudiantes participan activamente al abordar problemas del mundo real, fomentando el pensamiento crítico, la colaboración y la aplicación de conocimientos. Este enfoque promueve un aprendizaje significativo al conectar teoría y práctica, preparando a los estudiantes para enfrentar situaciones del mundo actual y futuro."

TEMATICAS



MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN AL ABPP

Exploración de los fundamentos del ABPP.

Entendimiento de la importancia de la resolución de problemas y proyectos en el aprendizaje.

Identificación de las características clave del ABPP.

MÓDULO 2: DISEÑO DE PROBLEMAS PARA EL ABPP

Desarrollo de habilidades para crear problemas auténticos y desafiantes.

Diseño de escenarios de proyectos relevantes para aplicaciones prácticas.

Integración de tecnologías y recursos para potenciar el ABPP.

MÓDULO 3: IMPLEMENTACIÓN EFECTIVA DEL ABPP EN EL AULA

Estrategias para guiar y apoyar a los estudiantes durante el ABPP.

Evaluación y retroalimentación efectiva en entornos basados en problemas y proyectos.

Integración exitosa del ABPP en el currículo y alineación con los objetivos educativos.



MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA



**CURSOS ONLINE,
MASIVOS Y
ABIERTOS**

INNOVACION EN LA EDUCACIÓN

"La innovación en la educación implica la aplicación creativa de nuevos enfoques, tecnologías y metodologías para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Busca adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes, fomentar la participación activa, promover el pensamiento crítico y preparar a las nuevas generaciones para los desafíos del mundo actual y futuro."

TEMATICAS



MÓDULO 1. GENERALIDADES

- La educación en el marco de la sociedad contemporánea
- Marco político-normativo de innovación educativa en Colombia
- Avances sobre innovación en la educación

MÓDULO 2. MODELOS PEDAGÓGICOS

- La pedagogía conceptual
- Pedagogía de las inteligencias múltiples
- Las pedagogías del conocimiento integrado

MÓDULO 3. ENFOQUES Y ESTRATEGIAS

- La importancia del contexto social en la innovación educativa
- Cambios en el rol del docente y el alumno
- Alternativas pedagógicas para una transición hacia la educación virtual
- Hacia las aulas del siglo XXI

MÓDULO 4. USO DE LAS HERRAMIENTAS TIC COMO RECURSOS INNOVADORES EN LA EDUCACIÓN ACTUAL

- Utilización de nuevos materiales y tecnologías en la educación
- Impacto de la innovación en la educación colombiana



MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA



CURSOS ONLINE,
MASIVOS Y
ABIERTOS

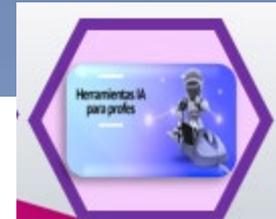
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA DOCENTES

"La inteligencia artificial para docentes se enfoca en la integración de tecnologías avanzadas para mejorar la enseñanza y personalizar el aprendizaje. Este enfoque ofrece herramientas innovadoras para la evaluación, adaptación del contenido y seguimiento del progreso del estudiante, permitiendo a los educadores optimizar su práctica y ofrecer experiencias educativas más efectivas y personalizadas."

TEMATICAS

Lo que aprenderás

- Fundamentos de la Inteligencia Artificial y su evolución histórica
- Utilización de herramientas de Inteligencia Artificial para tareas docentes
- Generación de preguntas para tests, cuestionarios y exámenes
- Generación y edición de imágenes con Inteligencia Artificial
- Uso de Chat GPT y otras IAs alternativas para generar y procesar textos educativos
- Creación de presentaciones y videos educativos
- Aumentar la atención del alumnado con material educativo de calidad
- Ahorrar muchas horas de trabajo en la creación de contenido educativo
- Utilizar la Inteligencia Artificial como aliada para optimizar tiempos
- Corregir tareas, textos y traducciones en





MODULO1: INTRODUCCION A LA IA

- ¿Qué es la inteligencia Artificial?
- Historia de la Inteligencia Artificial

MODULO 2: HERRAMIENTAS CONVERSACIONALES CON IA

- Creación de cuenta de correo electrónico para uso docente
- Bard(Google) y Copilot (Bing) funcionalidades y aplicaciones en Educación

MODULO3: HERRAMIENTAS DE GENERACION DE TEXTO

- Uso de Chat Gpt en la educación.
- Creación de Contenido Educativo con IA

MODULO 4: HERRAMIENTAS DE GENERACION DE TEXTO A IMÁGENES Y PRESENTACIONES

- RunWAY Y Leonardo IA, transformación texto a imagen
- Creacion de presentaciones visuales, videos, avatares etc.

¿ MODULO 5: HERRAMIENTAS DE GENERACION DE TEXTO A VOZ Y CUESTIONARIOS

- Herramientas de Texto a -voz
- Creación de cuestionarios interactivos con ia



MOOC PARA CAPACITACION DOCENTE

INSPIRA, MOTIVA Y
TRANSFORMA



**CURSOS ONLINE,
MASIVOS Y
ABIERTOS**

USO DE LMS EN CLASES

"El uso de LMS en clase simplifica la gestión del contenido educativo, facilita la asignación de tareas y permite un seguimiento eficiente del progreso estudiantil, mejorando la organización y accesibilidad del aprendizaje." La inteligencia artificial para docentes se enfoca en la integración de tecnologías avanzadas para mejorar la enseñanza y personalizar el aprendizaje. Este enfoque ofrece herramientas innovadoras para la evaluación, adaptación del contenido y seguimiento del progreso del estudiante, permitiendo a los educadores optimizar su práctica y ofrecer experiencias educativas más efectivas y personalizadas."

TEMATICAS

MÓDULO 1. GESTORES DE APRENDIZAJE O LMS

- Modelos de formación: presencial, distancia y virtual.
- Formación con medios tecnológicos: elearning, b-learning, m-learning.
- Qué son los gestores de aprendizaje o LMS.
- Características, componentes y funciones pedagógicas.

MÓDULO 2. MOODLE

- Criterios para escoger un LMS.
- MOODLE: el gestor de aprendizaje abierto.
- Estructura y organización.
- Roles y configuración de acceso.

MÓDULO 3. USO DE MOODLE

- Módulos de comunicación.
- Módulos de contenidos.
- Módulos de actividades.
- Gestión y administración del curso.

MÓDULO 4. AULA VIRTUAL EN MOODLE

- Funciones y aspectos pedagógicos.
- Fundamentos de diseño.
- Buenas prácticas.
- Calidad y evaluación.

