

Learning Outcomes

MÓDULO 1: INTEGRACIÓN DE RECURSOS DIGITALES			
Competencias	Esta área temática se centra en la integración de recursos digitales en el aula en escenarios presenciales y virtuales. Los participantes del taller aprenderán cómo identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales para apoyar y mejorar su práctica docente. Pueden organizar contenido digital y ponerlo a disposición de los alumnos. Pueden planificar e implementar dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, para mejorar la eficacia de las intervenciones docentes.		
Los resultados del aprendizaje	Explorador (A2)	Integrador (B1)	Experto (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - seleccionar tecnologías y recursos digitales según el objetivo y el contexto del aprendizaje - Identificar contenido digital relevante para la enseñanza y el aprendizaje aplicando estrategias simples de búsqueda en Internet. - enumerar plataformas educativas que proporcionan recursos educativos - compartir contenido educativo a través de archivos adjuntos de correo electrónico o mediante enlaces - diferenciar entre tipos de derechos de autor atribuidos a recursos de Internet - hacer referencia correctamente a recursos afectados por derechos de autor 	<ul style="list-style-type: none"> - seleccionar tecnologías y recursos digitales según el objetivo y el contexto del aprendizaje - adaptar las estrategias de búsqueda en función de los resultados obtenidos - filtrar resultados para encontrar recursos adecuados, utilizando criterios apropiados - evaluar la calidad de los recursos digitales en base a criterios básicos - seleccionar recursos que los estudiantes puedan encontrar atractivos - compartir contenido educativo en entornos virtuales de aprendizaje o cargándolo, vinculándolo o incrustándolo - explicar cómo se aplican las normas de derechos de autor a los recursos digitales utilizados con fines escolares 	<ul style="list-style-type: none"> - seleccionar tecnologías y recursos digitales según el objetivo y el contexto del aprendizaje - Adaptar las estrategias de búsqueda para identificar recursos adaptables y modificar esos recursos. - evaluar la confiabilidad de los recursos digitales y su idoneidad para el grupo de estudiantes y el objetivo de aprendizaje específico - compartir recursos incorporándolos a entornos digitales - Configurar sesiones de aprendizaje u otras interacciones en un entorno digital. - diferenciar entre diferentes licencias atribuidas a recursos digitales y modificar los recursos de acuerdo con los permisos otorgados

		- hacer referencia correctamente a recursos afectados por derechos de autor	- hacer referencia correctamente a recursos afectados por derechos de autor
AT1.1 Servicios para compartir vídeos	AT1.2 Libros electrónicos	AT1.3 Bases de datos de imágenes	AT1.4 Recursos educativos abiertos

MÓDULO 2: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			
Competencias	Esta área temática se centra en la creación de materiales didácticos digitales que los profesores pueden utilizar en sus aulas. Los participantes del taller aprenderán cómo modificar y desarrollar recursos existentes con licencia abierta y otros recursos donde esté permitido. Pueden crear o cocrear nuevos recursos educativos digitales. Protegen eficazmente los contenidos digitales sensibles, saben respetar y aplicar correctamente las normas de privacidad y derechos de autor. Saben cómo proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Entienden el uso y la creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluida su atribución adecuada.		
Los resultados del aprendizaje	Explorador (A2)	Integrador (B1)	Experto (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - explotar software para diseñar, crear y modificar materiales didácticos digitales - crear recursos digitales con fines educativos - describir cómo las tecnologías digitales pueden apoyar la diferenciación y la personalización - utilizar tecnologías digitales para visualizar y explicar nuevos conceptos de una manera motivadora y atractiva, por ejemplo, empleando animaciones o vídeos - Enumerar los principales tipos de herramientas para la creación de audio y vídeo. - Garantizar que todos los alumnos tengan acceso a los contenidos digitales utilizados en clase. - proteger datos personales y confidenciales y restringir el acceso a los recursos según corresponda - enumerar los problemas de accesibilidad que pueden impedir que 	<ul style="list-style-type: none"> - explotar software para diseñar, crear y modificar materiales didácticos digitales - integrar animaciones, enlaces, elementos multimedia o interactivos en recursos digitales - Modificar los recursos de aprendizaje digitales para adaptarlos al contexto de aprendizaje. - abordar un objetivo de aprendizaje específico al seleccionar, modificar, combinar y crear recursos de aprendizaje digitales - Elija los derechos de autor adecuados para los recursos creados desde cero y hágalo visible correctamente. - Garantizar que todos los alumnos tengan acceso a los contenidos digitales utilizados en clase. - proteger datos personales y confidenciales y restringir el acceso a los recursos según corresponda 	<ul style="list-style-type: none"> - explotar software para diseñar, crear y modificar materiales didácticos digitales - modificar y combinar una amplia variedad de recursos (incluidas animaciones, herramientas interactivas, audio) para adaptar las actividades de aprendizaje a un contexto y objetivo de aprendizaje concretos, y a las características del grupo de alumnos. - modificar los recursos de acuerdo con los permisos de derechos de autor otorgados - Garantizar que todos los alumnos tengan acceso a los contenidos digitales utilizados en clase. - proteger datos personales y confidenciales y restringir el acceso a los recursos según corresponda - reflexionar sobre posibles problemas de accesibilidad al modificar o crear recursos digitales

	los estudiantes accedan a materiales didácticos digitales	- reflexionar sobre posibles problemas de accesibilidad al modificar o crear recursos digitales	
Herramientas de presentación de pantalla AT2.1	AT2.2 Recursos de audio	Recursos de vídeo AT2.3	

MÓDULO 3: ENSEÑANZA DIGITAL			
Competencias	Esta área temática se centra en el desarrollo de habilidades de enseñanza digitales. Los participantes del taller aprenderán cómo utilizar eficazmente las tecnologías digitales para gestionar y orquestar intervenciones de enseñanza digital. Utilizan tecnologías y servicios digitales para mejorar la interacción con los alumnos, individual y colectivamente, dentro y fuera de la sesión de aprendizaje. Utilizan tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia oportuna y específica.		
Los resultados del aprendizaje	Explorador (A2)	Integrador (B1)	Experto (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - explotar las tecnologías disponibles en el aula, por ejemplo, pizarras digitales, proyectores, PC - enumerar las principales herramientas para la creación de presentaciones digitales - enumerar las principales herramientas para configurar conferencias en línea - Seleccionar tecnologías digitales según el objetivo de aprendizaje y el contexto. - Configurar sesiones de aprendizaje u otras interacciones en un entorno digital. - explotar las tecnologías digitales, por ejemplo, el correo electrónico o el chat, para responder a las preguntas o dudas de los alumnos - Explicar la importancia de garantizar la igualdad de acceso a las tecnologías digitales utilizadas para todos los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - explotar las tecnologías disponibles en el aula, por ejemplo, pizarras digitales, proyectores, PC - Explotar diferentes canales y herramientas de comunicación digital, según el propósito y el contexto de la comunicación. - Configurar sesiones de aprendizaje u otras interacciones en un entorno digital. - Seleccionar tecnologías digitales según el objetivo de aprendizaje y el contexto. - Escuchar los problemas de los alumnos y responder a sus preguntas. - Identificar tecnologías digitales compensatorias que puedan usarse para estudiantes que necesitan apoyo especial. 	<ul style="list-style-type: none"> - explotar las tecnologías disponibles en el aula, por ejemplo, pizarras digitales, proyectores, PC - Seleccionar el canal, formato y estilo más apropiado para un contexto y propósito de comunicación determinado. - Adaptar las estrategias de comunicación al público específico. - explotar las tecnologías digitales en la enseñanza para aumentar la variación metodológica - Configurar sesiones de aprendizaje u otras interacciones en un entorno digital. - monitorear el comportamiento de los estudiantes y brindar orientación y apoyo individual según sea necesario - Considerar y responder a posibles problemas de accesibilidad al configurar la enseñanza digital.
Software de presentación AT3.1		Conferencias en línea AT3.2	

Plan de estudios DigiPath
Resumen de resultados de aprendizaje



MÓDULO 4: MÉTODOS DE ENSEÑANZA INNOVADORES			
Competencias	Esta área temática se centra en la implementación de métodos de enseñanza innovadores en el aula en escenarios presenciales y virtuales. Los participantes del taller aprenderán cómo utilizar las tecnologías digitales para fomentar la participación activa y creativa de los estudiantes con un tema. Abren el aprendizaje a contextos nuevos del mundo real, que involucran a los propios alumnos en actividades prácticas, investigaciones científicas o resolución de problemas complejos, o de otras maneras aumentan la participación activa de los alumnos en temas complejos. Están felices de experimentar y desarrollar nuevos formatos y métodos pedagógicos de instrucción.		
Los resultados de aprendizaje	Explorador (A2)	Integrador (B1)	Experto (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - elegir tecnologías digitales según el objetivo de aprendizaje y el contexto - explotar las tecnologías digitales para visualizar y explicar nuevos conceptos de una manera motivadora - localizar recursos digitales (incluidas aplicaciones y/o juegos) para los estudiantes - emplear actividades de aprendizaje digital que sean atractivas, por ejemplo, juegos - Explicar cómo las tecnologías digitales pueden apoyar la diferenciación y la personalización. - alentar a los estudiantes a utilizar tecnologías digitales para respaldar sus actividades y tareas de aprendizaje individuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar modificaciones básicas a los recursos de aprendizaje digitales utilizados para adaptarlos al contexto de aprendizaje y a las necesidades de los alumnos. - Gestionar la integración de contenidos digitales. - localizar recursos digitales (incluidas aplicaciones y/o juegos) para los estudiantes - Emplear una gama de tecnologías digitales para crear un entorno de aprendizaje digital relevante, rico y eficaz. - elegir la herramienta más adecuada para fomentar la participación activa del alumno en un contexto de aprendizaje determinado o para un objetivo de aprendizaje específico - Poner el uso activo de las tecnologías digitales por parte de los estudiantes en el centro del proceso de instrucción. 	<ul style="list-style-type: none"> - Al diseñar actividades de aprendizaje, utilizar una gama de diferentes tecnologías digitales, adaptadas y ajustadas para tener en cuenta las diferentes necesidades, niveles, velocidades y preferencias. - Gestionar la integración de contenidos digitales. - localizar aplicaciones y/o juegos para estudiantes, que faciliten la integración de una variedad de elementos interactivos y juegos en recursos educativos de creación propia - Permitir diferentes vías, niveles y velocidades de aprendizaje y adaptar de manera flexible mis estrategias a circunstancias o necesidades cambiantes al secuenciar e implementar actividades de aprendizaje.

AT4.1 Enseñanza basada en juegos	AT4.2 Lecciones interactivas	AT4.3 Técnicas educativas	

MÓDULO 5: EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE			
Competencias	Esta área temática se centra en las formas en que se pueden utilizar las herramientas digitales para evaluar y realizar un seguimiento de los logros de los estudiantes. Los participantes del taller aprenderán cómo generar, seleccionar, analizar críticamente e interpretar evidencia digital sobre la actividad, el desempeño y el progreso del alumno. Pueden adaptar estrategias de enseñanza y brindar apoyo específico, basado en la evidencia generada por las tecnologías digitales utilizadas. Utilizan tecnologías digitales para mejorar la diversidad y la idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación. Utilizan tecnologías digitales para proporcionar comentarios específicos y oportunos a los alumnos. Utilizar tecnologías digitales para apoyar procesos de aprendizaje autorregulados.		
Los resultados del aprendizaje	Explorador (A2)	Integrador (B1)	Experto (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - enumerar los principales tipos de herramientas que apoyan la evaluación de los estudiantes disponibles en la web - emplear tecnologías digitales para crear tareas de evaluación - Plan para el uso de las tecnologías digitales por parte de los estudiantes en las tareas de evaluación. - enumerar las herramientas de evaluación digitales que se pueden utilizar dentro del proceso de enseñanza para recibir comentarios oportunos sobre el progreso de los alumnos - emplear actividades de aprendizaje digital que sean motivadoras y atractivas, por ejemplo, cuestionarios - compartir contenido educativo a través de archivos adjuntos de correo electrónico o mediante enlaces 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluar la herramienta más adecuada para apoyar la evaluación de los estudiantes en una situación específica. - explotar las tecnologías digitales para permitir a los estudiantes registrar y mostrar su trabajo - explotar las tecnologías digitales para la autoevaluación del alumno - emplear tecnologías digitales existentes para la evaluación formativa o sumativa para respaldar un objetivo de evaluación específico - evaluar los datos resultantes de las evaluaciones digitales para informar el aprendizaje y la enseñanza - emplear tecnología digital para dar retroalimentación sobre las tareas enviadas electrónicamente - ayudar a los alumnos a acceder a información sobre su desempeño, utilizando tecnologías digitales 	<ul style="list-style-type: none"> - explotar tecnologías o entornos digitales para permitir a los alumnos gestionar y documentar todas las etapas de su aprendizaje - ayudar a los alumnos a desarrollar, aplicar y revisar criterios adecuados para la autoevaluación, con el apoyo de las tecnologías digitales - Emplear una gama de software, herramientas y enfoques de evaluación electrónica para la evaluación formativa, tanto en el aula como para que los estudiantes la utilicen después de la escuela. - Diseñar evaluaciones digitales que sean válidas y confiables. - emplear tecnologías digitales dentro del proceso de enseñanza para recibir retroalimentación oportuna sobre el progreso de los estudiantes y visualizar sus actividades
Cuestionarios AT5.1	AT5.2 Portafolios electrónicos y diarios	AT5.3 Cuestionarios	

Plan de estudios DigiPath
Resumen de resultados de aprendizaje



MÓDULO 6: APRENDIZAJE COLABORATIVO			
Competencias	Esta área temática se centra en el establecimiento de entornos de aprendizaje colaborativo. Los participantes del taller aprenderán cómo utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración de los alumnos. Permiten a los alumnos utilizar tecnologías digitales como parte de tareas colaborativas, como medio para mejorar la comunicación, la colaboración y la creación colaborativa de conocimiento. También pueden utilizar las tecnologías digitales para colaborar con otros educadores, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar prácticas pedagógicas de forma colaborativa. Se comunican de manera responsable y ética con las tecnologías digitales, por ejemplo, respetando la netiqueta y las políticas de uso aceptable (AUP).		
Los resultados de aprendizaje	Explorador (A2)	Integrador (B1)	Experto (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - enumerar los principales tipos de herramientas colaborativas disponibles en la web - compartir contenido educativo a través de archivos adjuntos de correo electrónico o mediante enlaces - animar a los estudiantes a utilizar tecnologías digitales para actividades colaborativas - enumerar las reglas básicas de netiqueta - Evaluar datos administrativos (por ejemplo, asistencia) y datos sobre el desempeño de los estudiantes (por ejemplo, calificaciones) para obtener retroalimentación individual e intervenciones específicas. - Emplear tecnologías digitales para compilar una visión general del progreso de los estudiantes y crear una base para ofrecer comentarios y consejos. 	<ul style="list-style-type: none"> - evaluar la herramienta colaborativa más adecuada para una estrategia educativa específica en un contexto definido - Diseñar e implementar actividades colaborativas, en las que los alumnos utilicen las tecnologías digitales para la generación colaborativa de conocimientos. - Explotar diferentes canales y herramientas de comunicación digital, según el propósito y el contexto de la comunicación. - emplear tecnología digital para calificar y dar comentarios sobre las tareas enviadas electrónicamente - proteger eficazmente el contenido confidencial, por ejemplo, exámenes, informes de los estudiantes - identificar datos sobre la actividad de los estudiantes que puedan ayudar a monitorear su progreso y brindarles retroalimentación y asistencia oportunas 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar una variedad de estrategias pedagógicas diferentes en las que los alumnos utilizan tecnologías digitales para la comunicación y la colaboración. - Reunir de manera coherente y efectiva diferentes herramientas colaborativas. Apoyar una actividad colaborativa. - monitorear y guiar la interacción colaborativa de los estudiantes en entornos digitales - Emplear tecnologías digitales para permitir a los alumnos compartir conocimientos con otros y recibir comentarios de sus compañeros, también en tareas individuales. - respetar entornos sociales y modos de interacción apropiados al integrar tecnologías digitales (por ejemplo, respetar la netiqueta) - Interpretar los datos y la evidencia disponibles para comprender mejor las

	- comunicarse de manera responsable y ética con las tecnologías digitales, por ejemplo, respetando la netiqueta	- comunicarse de manera responsable y ética con las tecnologías digitales, por ejemplo, respetando la netiqueta	necesidades de apoyo de los estudiantes individuales.
Plataformas web colaborativas AT6.1	AT6.2 Unidades compartidas y herramientas de edición colaborativa	AT6.3 Sistemas de gestión del aprendizaje	