

## PROGRAMA DE ACTUALIZACIÓN EN RECURSOS PARA LA EDUCACIÓN EN MODALIDAD HÍBRIDA

### PROGRAMA DE ACTUALIZACIÓN MODULAR

El programa se podrá realizar en forma completa o por módulos. Consta de 5 módulos y cada uno tiene una duración de 4 semanas con un total de 40 hs.

### OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Proveer recursos y soporte para la implementación de cursos y aulas híbridos siguiendo los lineamientos establecidos por la institución.

- Conocer y aplicar los aspectos de diseño de cursos y aulas híbridas;
- Participar en un espacio para la reflexión colectiva intercátedras sobre la modalidad híbrida y su planificación;
- Desarrollar estrategias didácticas para la virtualidad y el aula presencial así como combinadas.
- Evaluar en la virtualidad

**DURACIÓN:** 1 mes por módulo (40 horas)

**CARGA HORARIA:** 200 horas

**DESTINATARIOS:** Profesores, tutores, especialistas de los diferentes niveles educativos.

**ARANCELES (\*):** \* Para los docentes FIUBA el curso es gratuito y computan como antecedentes en concurso por Res. 751/14 CD  
Arancel de cada módulo: \$4.000.- Arancel del Programa: \$20.000.- o 4 cuotas de \$5.000.-.

**CUPO MÍNIMO:** 12 participantes por módulo.

**METODOLOGÍA:** Curso-taller a desarrollarse con la modalidad a distancia a través del Campus de la FIUBA.

**REQUISITOS PARA LA ACREDITACIÓN:** desarrollo de las prácticas propuestas para cada módulo. Se detallarán las obligatorias según correspondan para obtener certificado de aprobación. Para acreditar el programa se deberá presentar un Trabajo Final Integrador.

**DOCENTES Y TUTORES:** Mg. Ema Elena Aveleyra, Mg. Melisa Proyetti, Ing. Diego Racero, Lic. Lubin Daza, Lic. Maximiliano Alba, Lic. Tomás Méndez, Ing. Fernando Valladares, Trad. Fabiana Vega, Sr. Gonzalo Gomez Toba y Sr. Braian del Carril.

## CONTENIDOS

### MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A LA ENSEÑANZA HÍBRIDA

¿Qué es la educación híbrida? Tipos de educación híbrida. Ambientes híbridos de aprendizaje. Retos, posibilidades y limitaciones. Aspectos de diseño de cursos híbridos. Estrategias didácticas y metodologías activas centradas en el aprendizaje. Análisis de casos. Rol docente.

Espacios tecnológicos de la enseñanza híbrida. Plataformas de aprendizaje, el caso de Moodle: recursos y actividades. Forma de guardado de archivos en Moodle. ¿Qué borramos cuando borramos un archivo? Trabajar con banco de preguntas. Espacio ocupado por el banco de preguntas. Mejores prácticas a la hora de pasar material de un aula virtual a otra. Hosteando archivos en Google Drive. Hosteando videos en Moodle. Ventajas del SSO con Google del dominio FIUBA.

### MÓDULO 2: RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN MODALIDAD HÍBRIDA

Ambientes de aprendizaje mediados por tecnologías educativas. Recursos didácticos: recursos educativos abiertos, contenidos interactivos: (nombre que indique que se va a dar) H5P, hoja de ruta, secuencias didácticas.

Comunicación estratégica para la enseñanza híbrida: reconociendo el público objetivo y segmentación según arquetipo; diseño de journey map del estudiante y nurturing de comunicaciones; pertinencia, oportunidad y proximidad del mensaje.

### MÓDULO 3: VIDEOS Y MODALIDAD HÍBRIDA CON STREAMING

Buenas prácticas para las clases sincrónicas. Puesta en escena de la clase virtual. Concepto de streaming y CDN (red de distribución de contenidos). Comparación entre distintas plataformas de streaming (Meet-Zoom-Adobe Connect). Cómo incentivar la interactividad en vivo. Recursos/complementos para trabajar en clases sincrónicas.

Buenas prácticas para la reutilización de las sesiones grabadas. Cómo indexar un video grabado. Carga de video grabado a Youtube. Ideas de edición básica, recomendaciones, placas de inicio y fin. Cómo integrar a su videos otros videos profesionales. Cómo hacer podcasts desde sus videos.

### MÓDULO 4: EVALUACIÓN

Metodologías de evaluación: tipos y funciones. Evaluación híbrida a través de tareas, autoevaluaciones y foros. Herramientas para la evaluación de los aprendizajes: rúbricas y listas de verificación.

### MÓDULO 5: PROYECTO DE INTEGRACIÓN (para quienes cursaron los tres módulos)

Planificación de un curso en modalidad híbrida.

## CURSO DE FORMACIÓN CONTINUA

### GEOGEBRA: SIMULACIONES, 3D Y REALIDAD AUMENTADA

#### CURSO DE COMPLEMENTACIÓN MODULAR

El programa se podrá realizar en forma completa o por módulos. Consta de un total de 3 módulos, cada uno tiene una duración de 2 semanas con un total de 60 hs.

#### OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Que los participantes logren

- Conocer y aplicar las distintas herramientas que ofrece Geogebra para la implementación en un curso;
- Participar en un espacio para la reflexión colectiva intercátedras sobre las distintas formas de incorporar la herramienta en el aula;
- Planificar y diseñar actividades con Geogebra para implementar en sus cursos.

**DURACIÓN:** 2 semanas cada módulos. Programa completo: 6 semanas.

**DESTINATARIOS:** Profesores, tutores, especialistas de los diferentes niveles educativos.

**ARANCELES (\*):** \*Para los docentes FIUBA el curso es gratuito y computan como antecedentes en concurso por Res. 751/14 CD

Arancel de cada módulo: \$2.000.- Arancel del Programa: \$6.000.- o 3 cuotas de \$2.000.-.

**CUPO MÍNIMO:** 12 participantes por módulo.

**METODOLOGÍA:** Curso-taller a desarrollarse con la modalidad a distancia a través del Campus de la FIUBA. Se propone un encuentro sincrónico por módulo.

**REQUISITOS PARA LA ACREDITACIÓN:** desarrollo de las prácticas propuestas para cada módulo. Se detallarán las obligatorias según correspondan para obtener certificado de aprobación.

**DOCENTES Y TUTORES:** Mg. Melisa Proyetti, Lic. Maximiliano Alba y Lic. Tomás Méndez.

#### CONTENIDOS

##### MÓDULO 1. PRIMEROS PASOS EN GEOGEBRA

Categorización de materiales educativos. Estudio de casos de implementación de Geogebra en la universidad. Inicio en el uso del Geogebra: instalación de GeoGebra; componentes de la ventana del

GeoGebra; vistas: álgebra, hoja de cálculo, CAS, gráfica 1 y 2, probabilidades. Creación de cuenta en GeoGebra, guardado y acceso al material, configuraciones de privacidad, creación de carpetas, descarga de material. Acceso a la cuenta de GeoGebra desde el software en PC y móvil; exportar y compartir material. Implementación en plataforma Moodle.

## **MÓDULO 2. SIMULADORES EN EL PLANO**

La simulación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Herramientas de geogebra: funciones del GeoGebra, deslizadores. Vista: construcción de protocolos. Animaciones. Diseño, desarrollo y evaluación de simuladores.

## **MÓDULO 3. REALIDAD AUMENTADA Y GEOGEBRA 3D**

Realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta. Tipos y niveles de realidad aumentada. La realidad aumentada en la educación, ventajas de su implementación Realidad aumentada con Geogebra. Vista Geogebra 3D y su uso en dispositivos móviles. Implementación del material diseñado.

## MOOC (Massive Open Online Course)

### CAPACITACIÓN EN PLATAFORMA MOODLE

**DURACIÓN:** 30hs. Curso de Inicio permanente y autogestionado

**DESTINATARIOS:** Profesores, tutores, especialistas en educación pertenecientes a la FIUBA. Para docentes FIUBA el curso es gratuito y computan como antecedentes en concurso por Res. 751/14 CD.

#### METODOLOGÍA

Curso-taller a desarrollarse con la modalidad a distancia a través del Campus FIUBA orientado a la comunidad FIUBA.

#### PROGRAMA SINTÉTICO

Elementos y características iniciales del entorno virtual FIUBA. Funcionalidades para el docente editor. Recursos para la presentación de contenidos. Recursos para el diseño de actividades. Alternativas para el seguimiento y evaluación de los alumnos.

#### RECURSOS NECESARIOS.

PC y conectividad a Internet.

#### REQUISITOS PARA LA ACREDITACIÓN

- Prácticas propuestas para cada módulo.

Se otorgará certificado de asistencia/aprobación.

**DOCENTES:** Mg. Ema Aveleyra, Mg. Melisa Proyetti, Ing. Diego Racero

## MOOC 2 (Massive Open Online Course)

### CAPACITACIÓN EN PLATAFORMA MOODLE

**DURACIÓN:** 75 hs. Curso de Inicio permanente y autogestionado

**DESTINATARIOS:** Profesores, tutores, especialistas en educación pertenecientes a la FIUBA. Para docentes FIUBA el curso es gratuito y computan como antecedentes en concurso por Res. 751/14 CD

#### **METODOLOGÍA**

Curso-taller a desarrollarse con la modalidad a distancia a través del Campus FIUBA.

#### **PROGRAMA SINTÉTICO**

Entorno virtual FIUBA nuevas funcionalidades. Recursos para el diseño y reutilización de aulas virtuales. Recursos nativos y externos para la presentación de contenidos. Diseño de actividades y alternativas para el trabajo grupal. Evaluación y calificación con actividades nativas. Recursos para el seguimiento de los estudiantes y el monitoreo estadístico a través de informes y analíticas.

#### **RECURSOS NECESARIOS.**

PC y conectividad a Internet.

#### **REQUISITOS PARA LA ACREDITACIÓN**

- Prácticas propuestas para cada lección .

Se otorgará certificado de asistencia al finalizar el Trabajo Final de Integración.

**DOCENTES:** Mg. Ema Aveleyra, Mg. Melisa Proyetti, Ing. Diego Racero, Trad. Fabiana Vega, colaborador: Gonzalo Gómez Toba.

## PROGRAMA DE ACTUALIZACIÓN de POSGRADO EN ENSEÑANZA DE LA INGENIERÍA CON TIC

### PLAN DE ESTUDIO

El programa propone un trayecto de cursos obligatorios y optativos organizados en cuatro módulos y por áreas temáticas que pueden realizarse en forma independiente como Cursos de Complementación de Posgrado.

#### **MÓDULO 1: BASES PEDAGÓGICAS DEL E-LEARNING (120hs) – 8 semanas – 2 semanas cada curso**

- Enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales
- Planificación de cursos en entornos virtuales. Aplicaciones en el campus FIUBA
- Diseño instruccional para la creación de actividades
- Evaluación en entornos virtuales. Aplicaciones en el Campus FIUBA

#### **MÓDULO 2: HERRAMIENTAS TIC PARA EL DISEÑO DIDÁCTICO (120hs.) 8 Semanas – 2 semanas**

- Fases del diseño didáctico de materiales educativos digitales
- Diseño de Tutoriales y materiales multimedia
- Diseño de applets para educación
- Diseño de páginas HTML dinámicas para educación

#### **MÓDULO 3: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL (120hs.) 8 semanas**

- Comunicación audiovisual en E-learning
- Diseño y Edición digital de Videos Educativos
- Herramientas de formación sincrónica: "Videostreaming". Usos y posibilidades

#### **MÓDULO 4: PROYECTO DE INTEGRACIÓN (20 horas) (para quienes cursaron los tres módulos)**

Con orientaciones optativas de diseño y desarrollo con tecnologías emergentes.

### OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

Que los participantes logren:

- Conocer las bases para la enseñanza en entornos virtuales. Planificar y diseñar las actividades en Plataforma Moodle utilizando los recursos nativos y recursos importados. Realizar el seguimiento y evaluación de sus alumnos.
- Conocer los conceptos básicos para el diseño de materiales didácticos con TIC. Explorar herramientas de diseño "open-source" y de acceso libre. Desarrollar materiales y actividades y evaluar su aplicación.
- Conocer los fundamentos de la comunicación audiovisual. Producir materiales audiovisuales para sus clases. Planificar y diseñar actividades utilizando videos y videostreaming.

**DURACIÓN:** 6 meses

Carga Horaria de cada área temática: 120hs.

Carga Horaria del Programa: 380hs.

**DESTINATARIOS:** Profesores, tutores, especialistas de los diferentes niveles educativos.

**ARANCELES (\*):** \* Para los docentes FIUBA el curso es gratuito y computan como antecedentes en concurso por Res. 751/14 CD  
Arancel de cada módulo: \$6.000.- Arancel del Programa: \$24.000.- o 5 cuotas de \$5000.-.

**CUPO MÍNIMO:** 12 participantes por módulo.

**METODOLOGÍA:** Curso-taller a desarrollarse con la modalidad a distancia a través del Campus FIUBA.

**REQUISITOS:** Ser graduado universitario

**RECURSOS NECESARIOS:** PC y conectividad a Internet.

**REQUISITOS PARA LA ACREDITACIÓN:** Prácticas propuestas para cada módulo y para acreditar el curso completo se deberá presentar un Trabajo Final Integrador.  
Se otorgará certificado de asistencia y/o aprobación.

**DOCENTES:** Mg. Ema Aveleyra, Ing. Diego Racero, Trad. Fabiana Vega, Lic. Jorge Comas, Lic. Sergio Rossi, Mg. Melisa Proyetti, Ing. Adrián Ferrini. Colaborador: Sr. Gonzalo Gómez Toba.

## CONTENIDOS

### MÓDULO 1: BASES PEDAGÓGICAS PARA E-LEARNING

**Enseñanza y Aprendizaje en entornos virtuales** Diseño del entorno de un curso. Gestión de la plataforma: configuración del curso, matriculación de estudiantes (asignación de roles). Copia de seguridad y reinicio de cursos. Manejo de bloques: calendario, novedades, entre otros.

**Planificación de cursos en entornos virtuales. Aplicaciones en el campus FIUBA.** Etapas en el diseño de cursos. Diferentes estilos de aprendizaje/enseñanza online. Roles y funciones del docente: tutor, profesor, facilitador. Selección de recursos y actividades: sincrónicas y asincrónicas; entre las cuales están etiqueta, archivo, carpeta, url, tarea, formas de comunicación y páginas web. Repositorio y concepto de objetos de aprendizaje (OA). Planificación de un curso y selección de algunas actividades.

**Diseño Instruccional para la creación de actividades. Aplicaciones en el campus FIUBA. Modelos para el diseño instruccional: ADDIE.** Diseño inicial de una unidad. Uso avanzado de recursos interactivos: lección y Taller. Seguimiento personalizado de estudiantes. Informes y calificaciones.

**Evaluación en entornos virtuales en el campus FIUBA.** Tipos de Evaluación: diagnóstico, de Proceso o continua y de producto o final. Autoevaluación. Herramientas del campus FIUBA: cuestionario, consulta, tarea y wiki.



## MÓDULO 2: HERRAMIENTAS TIC PARA EL DISEÑO DIDÁCTICO

**Fases del diseño didáctico de materiales educativos digitales.** El diseño de la acción formativa. Modelos de Diseño. Pasos y secuencias en el diseño instructivo. Recursos para EaD. Características de los recursos “open-source” y libres.

**Diseño de Tutoriales y materiales multimedia.** Diseño y desarrollo de tutoriales y distintos tipos de materiales. Implementación de (tres) recursos libres, funcionalidades de las herramientas. Diseño de actividades y materiales teóricos. Evaluación del producto final. Particularidades de cada herramienta.

**Diseño de Páginas HTML.** Conceptos básicos del código HTML. Hipertexto. Editores de HTML. Funcionalidades de las herramientas. Diseño de actividades. Evaluación del producto final.

**Diseño de “APPLETS”.** Conceptos básicos de “Applets”. Páginas dinámicas e interactivas. Diseño de actividades con Geogebra.

## MÓDULO 3: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL

**Diseño y edición digital de videos** El video educativo: características, ventajas y potencialidades para su uso en la enseñanza. Tipos de videos y formatos. Ventajas y desventajas de cada uno. Repositorios públicos e institucionales. Búsqueda y selección de videos.

Etapas en la producción de un video educativo propio. Guión. Creación/producción de video a partir de presentación de Power Point. Producción de un video educativo personalizado para utilizar en la propia clase. Edición del video con un editor de acceso libre. Técnicas básicas de edición: recorte, agregado de audio y títulos, transiciones. Publicación de los videos educativos. Subida del video a un canal web propio.

**Herramientas de formación sincrónica y asincrónica: “videostreaming”** Definición. “Videostreaming” en tiempo real o diferido. Aplicaciones en la educación. Análisis de diferentes usos a través de ejemplos. Particularidades de diferentes plataformas.

**Herramientas de formación sincrónica y asincrónica: “Videoconferencia”** Definición. Aplicaciones en la educación. Análisis de diferentes usos a través de ejemplos. Particularidades del entorno.

## MÓDULO 4: PROYECTO DE INTEGRACIÓN (20 horas) (para quienes cursaron los tres módulos) Con orientaciones optativas de diseño y desarrollo con tecnologías emergentes.