

Curso – Taller: Competencias  
Básicas en Ofimática e Internet como  
apoyo al Diplomado: Recursos  
Educativos en Ambientes Virtuales  
de Aprendizaje (DREAVA)

**Guía del Instructor**

Para impartir el Curso - Taller

**Tecnológico Nacional de México**

**Derechos reservados ®**

**Septiembre de 2015**

# Contenido

Guía del Instructor para Impartir el Curso – Taller .....	1
a) Modalidad.....	1
b) Destinatarios.....	1
c) Duración .....	1
d) Fundamentación.....	1
e) Propósito General.....	2
f) Perfil de Ingreso .....	2
g) Perfil de Egreso .....	2
h) Perfil del Instructor.....	3
i) Requerimiento Técnicos.....	3
j) Descripción del Programa .....	4
k) Descripción de las Sesiones de Trabajo .....	4
Sesión 1 “Software de Aplicación” .....	5
Sesión 2 “Entorno Web” .....	5
Sesión 3 “Educación a Distancia y Moodle” .....	5
Sesión 4 “Actividad Integradora” .....	5
l) De la Acreditación .....	6

## Guía del Instructor para Impartir el Curso – Taller

### a) Modalidad

Presencial

### b) Destinatarios

Este curso está dirigido a todos los profesores del Tecnológico Nacional de México, con énfasis en aquellos que cursarán el Diplomado: Recursos Educativos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (DREAVA), así como todo aquel profesor que requiere adquirir o fortalecer las competencias básicas en el uso de herramientas informáticas de consola y a través de internet.

### c) Duración

30 horas distribuidas en cuatro sesiones.

*Tabla 1 Duración del Curso*

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4
<b>Software de Aplicación</b>	<b>Entorno Web</b>	<b>Educación a Distancia/Moodle</b>	<b>Actividad Integradora</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Procesador de Texto.</li><li>• Presentador Multimedia.</li><li>• CmapTools.</li><li>• MindManager.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Correo Electrónico.</li><li>• Facebook.</li><li>• Dropbox.</li><li>• Buscadores Web.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceptos de EaD.</li><li>• Roles: El docente y el estudiante a distancia.</li><li>• Moodle.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Practica Final: Integración de Saberes.</li></ul>
9 Horas	9 Horas	6 Horas	6 Horas

### d) Fundamentación

El Curso – Taller “Competencias básicas en ofimática e internet (como apoyo al DREAVA)” se apega al documento que explica los motivos, la estructura y el enfoque del proyecto de “Estándares UNESCO de Competencias en TIC’s para Docentes” (ECD-TIC). Además, fortalece la formación y actualización profesional de éstos, en un momento en el que los países están revisando sus sistemas educativos para poder desarrollar en los estudiantes las habilidades, conocimientos y actitudes indispensables para el siglo XXI que permitan apoyar el progreso social y económico de la sociedad.

### **e) Propósito General**

Propiciar el desarrollo de habilidades básicas en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) en el ámbito de la informática e internet en el docente del TecNM, con la finalidad de fortalecer la innovación en el aula, con un enfoque pedagógico centrado en el aprendizaje y en la adquisición de competencias digitales, así como experimentar la interacción de contenidos incorporados a las TIC's que estimulen prácticas pedagógicas, en las modalidades no escolarizada a distancia y mixta.

**Competencia específica:** Utiliza herramientas informáticas de las TIC's, para el acceso a fuentes de información en internet, como medio de elaboración y modificación de archivos de datos o documentos, de presentación multimedia y trabajo colaborativo en línea que le permita el buen desempeño de las actividades del Diplomado: Recursos Educativos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (DREAVA).

### **f) Perfil de Ingreso**

Para cursar el taller el participante deberá tener nociones básicas acerca de:

- El uso, componentes, encendido y apagado de una computadora.
- Identificación de iconos para acceso a internet.

### **g) Perfil de Egreso**

Los participantes que terminen el curso-taller habrán desarrollado los siguientes atributos de la competencia específica:

- Realiza tareas empleando software procesador de texto y presentación multimedia para edición y formateo de información.
- Utiliza aplicaciones Web para publicación de información y comunicación.
- Conoce los conceptos básicos de la educación a distancia para dar sustento a su aplicación en el quehacer docente.
- Explora y conoce la plataforma educativa Moodle para identificar los elementos básicos que la integran.
- Realiza una actividad práctica en la que integra todos los saberes adquiridos.

## **h) Perfil del Instructor**

### Formación

- Licenciatura o posgrado en el área de sistemas computacionales, tecnologías de la información, informática o área afín.

### Conocimientos

- Uso didáctico de las TIC's aplicadas a la educación.
- Ambientes virtuales para gestión de curso.
- Representación de ideas y conceptos con mapas conceptuales y mentales.
- Principios del aprendizaje utilizando multimedia.
- Principios de la Educación a distancia.
- Estrategias didácticas centradas en el aprendiz.

### Habilidades

- Navegación en internet.
- Manejo de herramientas web 2.0 (redes sociales).
- Manejo de plataforma educativa Moodle.
- Diseño y elaboración de mapas conceptuales con CmapTools.
- Procesador de texto - Word Microsoft.
- Presentador multimedia Power Point.
- Comunicación y colaboración en línea, uso de correo electrónico y mensajería instantánea.

### Actitudes

- Líder.
- Proactivo.
- Entusiasta.
- Auto motivado.
- Responsable.
- Puntual.
- Objetivo.

## **i) Requerimiento Técnicos**

- Acceso a internet dentro del espacio físico donde se imparta el curso.
- Plataforma educativa Moodle.
- Computadoras personales.
- Videoprojector.
- Bocinas para PC.

## **j) Descripción del Programa**

El Curso – Taller Competencias Básicas en Ofimática e Internet como apoyo al Diplomado: Recursos Educativos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (DREAVA) es un programa de formación docente, que atiende las áreas de mejora continua de la propia práctica, en el marco de la sociedad del conocimiento y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's).

El diseño se orienta en el enfoque relativo al conocimiento básico de las TIC's en ambientes presenciales y virtuales. En este enfoque la enseñanza/aprendizaje se centra en el estudiante y el papel del instructor consiste en estructurar tareas, guiar la comprensión y apoyar los proyectos colaborativos de éstos. Para desempeñar este papel, el instructor desarrollará las competencias que le permitan ayudar a los estudiantes (participantes) a generar e implementar proyectos y soluciones con apoyo de las TIC's. Durante el desarrollo del curso-taller, los participantes realizarán actividades de aprendizaje utilizando las TIC's de manera grupal e individual. Para alcanzar la competencia propuesta se debe garantizar el acceso equitativo al uso de las TIC's a todos y cada uno de los participantes.

Los participantes conocerán y utilizarán aplicaciones y herramientas informáticas locales y en línea y deben ser capaces de utilizarlas con flexibilidad en diferentes situaciones basadas en problemas y proyectos. Podrán utilizar redes de recursos para aprender cómo ayudar a sus estudiantes a colaborar, acceder a la información y comunicarse con expertos externos, a fin de analizar y resolver los problemas seleccionados.

## **k) Descripción de las Sesiones de Trabajo**

**Para el desarrollo del curso – taller se debe hacer uso de la instrumentación didáctica específica para cada sesión**, en ella se describe la secuencia didáctica de las actividades de aprendizaje mediadas por el instructor y las actividades de aprendizaje autónomo (conocidas también como de investigación o experimentación en las que el trabajo se hace sin la intervención del profesor), las evidencias (productos) que se han de realizar para alcanzar la competencia. Se especifican también los recursos-materiales didácticos a utilizar y el tiempo propuesto para llevar a cabo cada acción descrita. Cabe señalar que se ha considerado un tiempo máximo de 30 hrs para el desarrollo del curso, sin embargo la habilidad, conocimientos y dominio que el instructor tenga de los contenidos, pueden ser motivo de ajuste o cambio del mismo, siempre y cuando no se pierda de vista la competencia específica, sus atributos y las evidencias que darán cuenta del alcance de ésta.

Se recomienda hacer uso de una cuenta de correo electrónico para el curso y a la que acceda todo el grupo, en la que previo a la impartición del mismo se suban todos los materiales didácticos que se ocuparán durante el taller, caso contrario facilitar dichos materiales didácticos a todos los participantes al inicio de la primera sesión.

### **Sesión 1 “Software de Aplicación”**

Tiempo estimado: 9 horas.

Como primera acción se debe aplicar la evaluación diagnóstica que se incluye en la carpeta de la sesión con el objeto de conocer los conocimientos y habilidades con que cuentan los participantes, ya que durante el desarrollo de esta sesión conocerán y emplearán herramientas informáticas básicas para la generación, organización, interpretación, graficación y presentación de la información con el procesador de texto Microsoft Word, el diseñador de presentaciones multimedia Microsoft Power Point y software para representación de ideas y conceptos CmapsTools y MindManager, con la finalidad de desarrollar las habilidades de comunicación por medios electrónicos apoyándose en las herramientas ofimáticas.

### **Sesión 2 “Entorno Web”**

Tiempo estimado: 9 horas.

La finalidad de la segunda sesión es que los participantes utilicen herramientas para compartir información y fomentar el trabajo colaborativo; así como el seguimiento de las actividades de los alumnos tales como: proyectos, investigaciones, presentaciones, entre otros.

### **Sesión 3 “Educación a Distancia y Moodle”**

Tiempo estimado: 6 horas.

Educación a distancia es una actividad que durante el desarrollo de la historia se ha realizado de diversas maneras. Sin embargo en los tiempos de la sociedad del conocimiento y la información toma mayor auge por el surgimiento de la informática y las telecomunicaciones, este hecho hace necesario que el docente del siglo XXI conozca esta modalidad, que le permitirá expandir y potenciar su práctica educativa con el manejo de ambientes virtuales y de gestión de curso a distancia. El énfasis de esta sesión se centra en el conocimiento de aspectos básicos la modalidad no escolarizada a distancia y mixta, así como del manejo de la plataforma educativa moodle, lo que implicará al instructor o a la institución contar con acceso a un curso implementado a través de dicha plataforma.

### **Sesión 4 “Actividad Integradora”**

Tiempo estimado: 6 horas.

Para finalizar los participantes deberán realizar una actividad colaborativa en línea, mediante el uso eficiente de las TIC's, competencia que debe tener el docente del siglo XXI. El trabajo en esta sesión se llevará a cabo como actividad de aprendizaje autónomo en equipo, con mínima intervención de instructor, ofreciendo asesoría y guía para propiciar el aprendizaje colaborativo, se consideran 5 horas con 30 minutos para realizarla y ocupar los 30 minutos restantes de la sesión para hacer el cierre del curso-taller con la exploración de las respuestas del cuestionario de la actividad y los comentarios que surjan.



## I) De la Acreditación

El proceso de evaluación del curso-taller está basado en el enfoque de competencias, mediante la técnica del **portafolio de evidencias** (se sugiere formato electrónico) **y productos**, con proceso **diagnóstico** (evaluación diagnóstica sesión 1), **formativo** (evidencias desarrolladas durante las sesiones 1, 2 y 3) **y sumativo** (actividad final-sesión 4: integración de saberes).

Para la determinación de la valoración final se debe considerar un mínimo de 90% de asistencia, la entrega del 100% de las evidencias y para el aspecto actitudinal de la competencia se sugiere se elabore una **Guía de observación o una lista de cotejo** del desempeño del docente participante.