



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ESTE

CURSO GRUPO 2

PROGRAMA DE ASIGNATURA

Nombre de la asignatura o módulo: **Herramientas y Habilidades Digitales para la vida.**

Nomenclatura de la asignatura o módulo:

TED-02

Cantidad de créditos:

3

Cantidad de horas, según nomenclatura definida y modalidad.

Horas Interacción Virtual, HIV: 16

Horas Prácticas Virtuales, HPV: 60

Horas de Investigación, HI: 0 horas.

Prerrequisitos:

CAD -01 (Competencias en Alfabetización Digital)

Descripción de la asignatura:

Competencias Específicas:

- ✓ Comprende el papel de las plataformas interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en particular Moodle para dirigir y controlar el proceso de aprendizaje.
- ✓ Comprende el empleo de técnicas, herramientas y procedimientos para el uso más efectivo de las plataformas interactivas en una materia específica.
- ✓ Identificar oportunidades de innovar un contexto educativo a través de la introducción de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.
- ✓ Comprende la importancia de la evaluación de la calidad de las plataformas interactivas para realizar la selección según el ámbito de los destinatarios.
- ✓ Comprende la diferencia entre Moodle y Teams para actuar en correspondencia con el tipo de herramienta.

Descripción del Curso: Competencias y Habilidades Digitales para la Vida Diaria.

Este curso virtual, **Competencias y Habilidades Digitales para la Vida** está diseñado para equiparte con las herramientas y conocimientos necesarios para navegar y prosperar en el mundo digital actual. A través de una serie de módulos interactivos y prácticas guiadas, aprenderás a utilizar diversas tecnologías y aplicaciones que son esenciales en la vida cotidiana moderna.

Propósitos del Curso:

- 1. Uso de Herramientas Digitales:** Manejar aplicaciones esenciales como procesadores de texto, hojas de cálculo, y software de presentación.
- 2. Seguridad en Línea:** Aprender principios básicos de seguridad cibernética para proteger tu información personal.
- 3. Navegación y Búsqueda en Internet:** Desarrollar habilidades para buscar información de manera eficaz y evaluar la credibilidad de las fuentes.
- 4. Comunicación Digital:** Utilizar herramientas de comunicación en línea, como el correo electrónico, mensajería instantánea y redes sociales, de manera efectiva y segura.
- 5. Productividad y Organización:** Implementar aplicaciones y técnicas para mejorar la productividad personal y la organización en la vida diaria.

Estructura del Curso:

Módulo 1: Aplicaciones Esenciales.

- ✓ Procesadores de texto y hojas de cálculo.
- ✓ Software de presentación.

Módulo 2: Seguridad en Línea.

- ✓ Protección de datos personales.
- ✓ Reconocimiento de amenazas cibernéticas.

Módulo 3: Navegación en Internet.

- ✓ Técnicas de búsqueda avanzada.
- ✓ Evaluación de fuentes de información.

Módulo 4: Comunicación Digital.

- ✓ Uso efectivo del correo electrónico y la mensajería instantánea.
- ✓ Gestión y ética en redes sociales.

Módulo 5: Herramientas para la Productividad.

- ✓ Aplicaciones de organización personal.
- ✓ Técnicas de gestión del tiempo.

Este curso está diseñado para ser accesible a todos. A través de ejemplos prácticos y ejercicios interactivos, te proporcionaremos las habilidades necesarias para que puedas desenvolverte con confianza en el mundo digital y mejorar tu calidad de aprendizaje digital y así puedas desenvolverte con más capacidad en tu de vida diaria.

CONTENIDOS DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE:

UNIDADES	CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD I: Aplicaciones esenciales.	Introducción a las plataformas interactivas. -Funcionalidades de Moodle - Gestión del aprendizaje en Moodle.	Comprende el papel de las plataformas interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en particular Moodle para dirigir y controlar el proceso de aprendizaje.	Los estudiantes serán capaces de utilizar Moodle para dirigir y controlar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva.

UNIDADES	CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
----------	------------	--------------------------	---------------------------

UNIDAD II: Seguridad en línea.	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de enseñanza en plataformas interactivas. - Herramientas específicas de Moodle. - Procedimientos óptimos 	-Comprende el empleo de técnicas, herramientas y procedimientos para el uso más efectivo de las plataformas interactivas en una materia específica.	- Los estudiantes podrán aplicar técnicas y herramientas específicas de Moodle en el contexto de una materia particular.
--	---	---	--

UNIDADES	CONTENIDOS	COMPETENCIA S ESPECIFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
----------	------------	---------------------------	---------------------------

UNIDAD III. Navegación en Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Innovación en la educación. - Introducción de entornos virtuales. - Ejemplos de innovación educativa 	-Identificar oportunidades de innovar un contexto educativo a través de la introducción de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.	-Los estudiantes identificarán oportunidades de innovación mediante el uso de entornos virtuales en contextos educativo.
--	--	---	--

UNIDADES	CONTENIDOS	COMPETENCIA S ESPECIFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
----------	------------	---------------------------	---------------------------

UNIDAD IV. Comunicación digital.	<ul style="list-style-type: none"> - Criterios de evaluación de plataformas. - Métodos de selección. - Evaluación de necesidades de los destinatarios 	-Comprende la importancia de la evaluación de la calidad de las plataformas interactivas para realizar la selección según el ámbito de los destinatarios	-Los estudiantes realizarán evaluaciones comparativas para seleccionar plataformas interactivas según las necesidades específicas.
Unidad V Herramientas para la productividad.	<ul style="list-style-type: none"> - Características de Moodle. - Características de Teams. - Comparación práctica de ambas herramientas 	-Comprende la diferencia entre Moodle y Teams para actuar en correspondencia con el tipo de herramienta.	-Los estudiantes diferenciarán entre Moodle y Teams y utilizarán cada herramienta de acuerdo con sus características y ventajas.

Técnicas, estrategias e instrumentos de aprendizaje.

En esta asignatura se aplican estrategias de enseñanza específicas para el logro del aprendizaje significativo.

A Continuación, están detalladas por competencias:

1. Comprende los fundamentos teóricos y prácticos relacionados con las plataformas interactivas para fundamentar su aplicación y su adecuado empleo.

Estrategia:

- Lectura Guiada.
- Clases Virtuales.

Técnica:

- Debate y Discusión.

Instrumento:

- Quiz de Múltiple Opción
- Diarios Reflexivos Digitales.
- Foros de Discusión.

De evaluación:

- Estrategia: Exámenes escritos con preguntas teóricas y prácticas.
- Técnica: Preguntas de opción múltiple y de desarrollo.

2. Comprende el papel de las plataformas interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en particular Moodle para dirigir y controlar el proceso de aprendizaje.

Estrategia:

- Estudio de Casos
- Aprendizaje Basado en Proyectos.

Técnica:

- Simulación y Role-Playing

Instrumento:

- Informe de Caso.
- Proyectos de Gestión.

De evaluación:

- Estrategia: Evaluaciones mediante casos de estudio.

-Técnica: Análisis de escenarios específicos.

3. Comprende el empleo de técnicas, herramientas y procedimientos para el uso más efectivo de las plataformas interactivas en una materia específica.

Estrategia:

-Talleres Prácticos

Técnica:

- Demostraciones Guiadas

Instrumento:

- Ejercicios Prácticos.

De evaluación:

-Estrategia: Proyectos prácticos.

-Técnica: Diseñar y gestionar un curso usando una plataforma interactiva.

4. Identificar oportunidades de innovar un contexto educativo a través de la introducción de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.

Estrategia:

- Brainstorming y Think Tanks

Técnica:

- Mapas Mentales y conceptuales utilizando alguna aplicación.

Instrumento:

- Propuestas de Innovación.

De evaluación:

-Estrategia: Presentaciones y propuestas de innovación.

-Técnica: Creación y defensa de propuestas innovadoras.

5. Comprende la importancia de la evaluación de la calidad de las plataformas interactivas para realizar la selección según el ámbito de los destinatarios.

Estrategia:

- Comparación y Análisis.

Técnica:

- Evaluación de Software

Instrumento:

- Matriz de Evaluación.

De evaluación:

- Estrategia: Evaluación comparativa.
- Técnica: Redacción de informes comparativos

6.Comprende la diferencia entre Moodle y Teams para actuar en correspondencia con el tipo de herramienta.

Estrategia:

- Sesiones Comparativas

Técnica:

- Estudio Comparativo

Instrumento:

- Informe Comparativo.

De evaluación:

- Estrategia: Talleres prácticos en línea.
- Técnica: Ejercicios prácticos que documenten las diferencias clave.

<i>Evaluación actividades de aprendizaje en aula virtual (foros y tareas)</i>	20 puntos
<i>Tareas, trabajos de investigación o trabajos prácticos en aula virtual (Evidencias)</i>	30 puntos
<i>Participación y realización de actividades durante el encuentro sincrónico.</i>	40 puntos
<i>Asistencia</i>	10 puntos
TOTAL	100 puntos

Webgrafía:

1. González, M. (2019): [La evaluación de la intervención social. Enfoques teóricos](<https://www.redalyc.org/pdf/6721/672174444003.pdf>)
2. Rodríguez, L. (2020): [Mediación didáctica e inclusión educativa en la educación básica](<https://revistas.um.es/rie/article/view/443301>)
3. Martínez, P. (2021): [La educación social en la escuela: una revisión actualizada](<https://revistas.um.es/rie/article/view/454511>)
4. Pérez, A., y García, J. (2018): [Actitudes hacia la diversidad cultural de adolescentes de secundaria españoles y portugueses: influencia de la heteronormatividad y la desconexión moral hacia el bullying](<https://revistas.um.es/rie/article/view/443301>)
5. López, S. (2022): [Diseño universal del aprendizaje e inclusión en la educación básica](<https://www.redalyc.org/journal/4677/467759601005/467759601005.pdf>)