

Que los docentes de nivel primaria utilicen herramientas tecnológicas como material de apoyo para abordar contenidos

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

DESCRIPCIÓN

Esta unidad forma parte del curso Tecnología y está dirigida a estudiantes a partir de 17 años. Se centra en la producción de recursos educativos digitales simples y reutilizables que acompañen contenidos de una unidad de primaria. A través de proyectos prácticos, los estudiantes diseñan fichas multimedia, videos cortos y actividades interactivas que pueden ser compartidas y reutilizadas entre distintos grupos de estudiantes, con énfasis en la accesibilidad y la posibilidad de adaptarse a diversas necesidades educativas. Los recursos desarrollados buscan facilitar la comprensión y la práctica, manteniendo un enfoque de bajo costo y sostenibilidad. Se prioriza la claridad, la facilidad de uso y la compatibilidad entre plataformas para asegurar que los materiales puedan ser reaprovechados en diferentes contextos escolares. Al trabajar estos recursos, los estudiantes aprenden a analizar qué tipo de medio es más adecuado para cada contenido, a planificar procesos de producción simples y a evaluar la usabilidad y la accesibilidad de sus creaciones (texto alternativo, subtítulos, estructuras claras, y compatibilidad con tecnologías de asistencia). La unidad fomenta el trabajo colaborativo, la reflexión sobre necesidades reales de los alumnos y la ética del uso de recursos digitales. Al finalizar, los estudiantes deberían haber producido un conjunto de recursos digitales reutilizables que acompañen contenidos de una unidad de primaria, con criterios claros de calidad, accesibilidad y reutilización en distintos escenarios educativos.

Competencias

COMPETENCIAS

- Competencia digital y tecnológica para seleccionar herramientas adecuadas y producir recursos multimedia reutilizables. - Diseño y creación de materiales educativos simples, accesibles y de bajo costo, orientados a la comprensión y la práctica. - Capacidad de analizar necesidades del alumnado, planificar recursos que respondan a diversidad y contextos reales. - Habilidades de comunicación visual y audiovisual para presentar información de forma clara y atractiva. - Pensamiento crítico y resolución de problemas en la optimización de recursos y en la toma de decisiones de diseño. - Trabajo colaborativo y gestión de proyectos: planificación, roles, plazos y revisión entre pares. - Ética digital y responsabilidad en el uso y la reutilización de contenidos, incluyendo consideraciones de derechos de autor y accesibilidad. - Transferencia de conocimientos: aplicar principios aprendidos a otras unidades y materias.

Requerimientos

REQUERIMIENTOS

- Conocimientos básicos de informática y manejo de dispositivos digitales. - Equipo personal: ordenador o tablet con acceso a internet y capacidad para instalar software básico. - Herramientas necesarias: software de edición de video e imágenes de uso libre o con licencias adecuadas, herramientas de creación de fichas multimedia y de diseño simple, y software de subtítulos/lectura de pantalla para asegurar accesibilidad. - Espacios y dinámicas de trabajo: disposición para trabajar en equipo (pares o grupos) y para compartir recursos en plataformas de almacenamiento. - Compromiso de seguimiento: disponibilidad para planificar, prototipar, iterar y entregar recursos listos para su implementación en contextos escolares.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Análisis y selección de herramientas tecnológicas para la enseñanza en primaria

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las características pedagógicas de cada herramienta (pizarras digitales, presentaciones interactivas, videos educativos, plataformas de aprendizaje y apps móviles) y sus posibles usos en distintos contenidos de primaria.
- Evaluar las condiciones de acceso, diversidad del alumnado y recursos disponibles para decidir qué herramientas son pertinentes en distintos contextos.
- Diseñar una mini secuencia didáctica (1-2 sesiones) que integre al menos dos herramientas de manera coherente con el aprendizaje esperado.

Contenidos Temáticos

1. Pizarras digitales y presentaciones interactivas

1. Descripción corta: características, usos pedagógicos, ejemplos de actividades y criterios de selección.
2. Ventajas y desafíos en relación con la participación del alumnado y la accesibilidad.

2. Videos educativos y plataformas de aprendizaje

1. Descripción corta: criterios de selección, integración en la unidad didáctica y diseño de actividades a partir de videos.
2. Rol de las plataformas para seguimiento, evaluación formativa y retroalimentación.

3. Aplicaciones móviles y recursos multimedia

1. Descripción corta: criterios de uso, seguridad, ética digital y estrategias de incorporación en aula.
2. Propósitos didácticos y ejemplos de actividades breves reutilizables.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis comparativo de herramientas** – En parejas, analicen una pizarra digital, una presentación interactiva y un video educativo. Identifiquen: objetivo pedagógico, tipo de interacción, posibles adaptaciones para diversidad y recursos requeridos. Concluyan con una recomendación de uso por tipo de contenido.
- **Actividad 2: Observación de entorno y selección de herramientas** – Observen un microaula o video ejemplo y seleccionen qué herramientas serían adecuadas para enseñar un contenido concreto, justificando la elección en función de accesibilidad y recursos disponibles.
- **Actividad 3: Diseño de mini secuencia** – Con un contenido de una unidad (por ejemplo, ciencias o matemática), diseñen una mini secuencia de 2 sesiones que integre al menos dos herramientas y describan criterios de evaluación.
- **Actividad 4: Debate sobre diversidad y recursos** – Organicen un debate corto sobre cómo garantizar equidad de acceso a herramientas tecnológicas y qué adaptaciones pueden realizarse para alumnado con diferentes necesidades.

Evaluación

La evaluación de esta unidad contempla:

- Análisis escrito de al menos tres herramientas, con justificación pedagógica y consideraciones de diversidad (40%).
- Presentación de una mini secuencia didáctica que integre dos herramientas (30%).
- Participación y reflexión en actividades de grupo (30%).

Unidad 2: Unidad 2: Demostración práctica del uso de herramientas en una sesión de clase

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar una sesión de 40–60 minutos incluyendo tres herramientas y actividades alineadas con el contenido curricular.
- Ejecutar la sesión con dominio técnico de las herramientas, asegurando interacción, tiempo y acceso para todos los estudiantes.
- Analizar la secuencia, identificar mejoras y proponer ajustes para futuras implementaciones.

Contenidos Temáticos

1. Planificación de una sesión con herramientas tecnológicas

1. Descripción corta: estructura de una sesión, objetivos, roles docentes y criterios de evaluación.
2. Selección de herramientas acordes al objetivo y al contexto de aula.

2. Herramientas: presentaciones interactivas y recursos multimedia

1. Descripción corta: diseño de interacciones, incorporación de preguntas, y uso de recursos multimedia para apoyar la comprensión.

2. Guía para la gestión de accesibilidad y participación del alumnado.
3. Gestión de tareas y seguimiento en plataformas educativas
 1. Descripción corta: organización de tareas, rúbricas simples y retroalimentación oportuna.
 2. Buenas prácticas para garantizar claridad y equidad en la evaluación.

Actividades

- **Actividad 1: Diseño de secuencia de clase con tres herramientas** – En grupos, redacten un plan de 2–3 actividades que utilicen tres herramientas distintas (por ejemplo, una presentación interactiva, un recurso multimedia y la gestión de tareas en una plataforma). Incluyan criterios de evaluación y tiempos estimados.
- **Actividad 2: Simulación de clase** – Realicen la sesión planificada frente a compañeros, con roles de docente y estudiantes. Documenten interacción, manejo técnico y respuestas a preguntas. Grabación opcional para autoevaluación.
- **Actividad 3: Registro de evidencias y reflexión** – Analicen la evidencia de la sesión (observaciones, resultados de tareas, retroalimentación recibida) y redacten una reflexión con al menos dos mejoras para la próxima implementación.
- **Actividad 4: Retroalimentación entre pares** – Intercambien retroalimentación estructurada entre grupos para enriquecer prácticas y compartir recursos útiles.

Evaluación

Evaluación basada en tres componentes:

- Planificación y ejecución de la sesión (40%).
- Evidencias prácticas y retroalimentación (30%).
- Autoevaluación y participación en la reflexión (30%).

Unidad 3: Unidad 3: Creación de recursos educativos digitales simples y reutilizables

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar y seleccionar tipos de recursos adecuados para contenidos específicos y para diversidad de alumnos.
- Diseñar y producir recursos digitales simples, reutilizables y de bajo costo que faciliten la comprensión y la práctica.
- Garantizar la accesibilidad y usabilidad (texto alternativo, subtítulos, estructuras claras) para estudiantes con diferentes necesidades.

Contenidos Temáticos

1. Fichas multimedia y actividades interactivas
 1. Descripción corta: conceptos básicos, herramientas de edición y criterios de calidad para fichas y actividades interactivas.

2. Buenas prácticas para la claridad, el ritmo y la accesibilidad.
2. Producción de videos cortos
 1. Descripción corta: guion, grabación, edición y recursos de accesibilidad como subtítulos y lenguaje claro.
 2. Selección de temas, longitud y formatos compatibles con el currículo.
3. Reutilización y archivo de recursos
 1. Descripción corta: organizar, etiquetar y compartir fichas, videos y actividades para uso futuro.
 2. Consideraciones de derechos y seguridad al compartir recursos.

Actividades

- **Actividad 1: Taller de diseño de fichas multimedia** – En parejas, creen una ficha multimedia breve (texto, imagen, audio) que acompañe un contenido concreto de primaria. Definan objetivos, criterios de éxito y un método de evaluación.
- **Actividad 2: Guion y producción de un video corto** – Elaboren un guion de 1–2 minutos sobre un concepto curricular, graben un video simple y añadan subtítulos o una descripción de audio. Evalúense en claridad y accesibilidad.
- **Actividad 3: Actividad interactiva reutilizable** – Diseñen una actividad interactiva (quiz, rompecabezas, arrastrar y soltar) que se pueda reutilizar en múltiples clases y formatos.
- **Actividad 4: Organización y archivo de recursos** – Clasifiquen y etiqueten los recursos creados, definan un repositorio accesible y compartan una versión de muestra con pares para feedback.

Evaluación

Evaluación centrada en la relevancia pedagógica y la calidad de los recursos:

- Calidad y adecuación de los recursos (40%).
- Accesibilidad y reutilización (30%).
- Claridad de documentación y organización del repositorio (30%).