



UNIVERSIDAD DE CHILE
VICERRECTORÍA DE ASUNTOS ACADÉMICOS
DEPARTAMENTO DE PREGRADO
Unidad de Desarrollo y Perfeccionamiento Docente

UNIDAD DE DESARROLLO Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

DEPARTAMENTO DE PREGRADO
VICERRECTORÍA DE ASUNTOS ACADEMICOS



DIPLOMA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA CON USO DE TIC'S

Este Diploma en la actualidad se propone en base a requerimientos de índole pedagógica y necesidades de las Facultades

1. PROPÓSITOS

- Habilitar a los académicos de la Universidad de Chile en las competencias asociadas a la utilización de herramientas computacionales para la creación y modificación de productos digitales destinados a la docencia universitaria y su apoyo.
- Generar competencias progresivas en docentes universitarios en el uso y diseño de ambientes de aprendizaje y didácticas digitales colaborativas para ser aplicadas en las asignaturas que imparten.
- Implementar cambios metodológicos-didácticos en los procesos y ambientes de aprendizaje concretos apoyados por tecnologías digitales de información y comunicación.
- Desarrollar procesos reflexivos acerca de la implementación, provecho e impacto de los recursos Informáticos implementados pedagógicamente en el quehacer docente.

ESTRUCTURACIÓN DEL PROGRAMA		
Cursos	Competencias esperadas	Productos esperados
Módulo 1	A nivel Individual: El docente selecciona, crea y diseña archivos de ofimática y/ o documentos de gestión administrativo-docente, a través del uso de las distintas herramientas digitales ejercitadas en el curso. A nivel colectivo: Los docentes interactúan virtualmente y se articulan para la producción de archivos digitales. Subcompetencias: <ul style="list-style-type: none">• Identifica los elementos que componen las Tics• Maneja procesador de texto, hojas de cálculo y presentaciones	Archivos digitales vinculados a la docencia de diversos géneros académicos. Aplicaciones académico administrativas en planillas, tablas de datos, calificaciones.



	<ul style="list-style-type: none">• Maneja las aplicaciones de modificación de imágenes• Discrimina las acciones para la carga de nuevos softwares• Ejecuta acciones de organización y administración de archivos• Reconoce buenas prácticas de seguridad en informática	
Cursos	Competencias esperadas	Productos esperados
Módulo 2	<p>A nivel Individual:</p> <p>El docente identifica necesidades didácticas en situaciones de aprendizaje de distintos géneros académicos y las articula pertinentemente con productos digitales.</p> <p>El docente planifica y produce situaciones formativas incorporando recursos tecnológicos como el trabajo colaborativo on-line, uso de plataformas virtuales y otros medios de alta riqueza didáctica.</p> <p>A nivel colectivo:</p> <p>Los docentes reconocen la dinámica del trabajo colaborativo y el diseño de recursos de este tipo, desde la experiencia.</p> <p>Subcompetencias:</p> <p>El docente:</p> <ul style="list-style-type: none">• Visualiza el potencial virtual de la asignatura que imparte• Programa su docencia incorporando recursos vituales• Realiza búsquedas y capturas desde la Web en el diseño de actividades de su asignatura• Utiliza herramientas de gestión de formación virtual en la implementación de unidades formativas.	<ul style="list-style-type: none">• Elaboración y despliegue de una actividad formativa completa a través de la plataforma e-learning de la Universidad o de UVirtual.• Diseño de una actividad colaborativa on-line, su aplicación experimental en una asignatura concreta, con evaluación auténtica del aprendizaje.• Análisis evaluativo de un recurso tecnológico desde una perspectiva didáctica.



Curso	Competencias Esperadas	Productos Esperados
Módulo 3	<p>A nivel Individual: Los docentes introducen transformaciones tecnológico-didácticas en sus metodologías formativas, produciendo un enriquecimiento de los ambientes de aprendizaje de sus estudiantes.</p> <p>A nivel colectivo: Los académicos participantes aplican recursos tecnológicos en sus didácticas de asignatura e intercambian sus experiencias a través de redes virtuales en distinto niveles de intercambio.</p> <p>Subcompetencias:</p> <ul style="list-style-type: none">• Observa y analiza el contexto de aplicación para integrar las Tics en una actividad formativa.• Identifica los recursos tecnológicos adecuados para una actividad de aprendizaje específica.• Ejecuta y evalúa la experiencia tecnológico-didáctica concreta• Sistematiza la experiencia y retroalimenta nuevas experiencias de aplicación.	<ul style="list-style-type: none">• Análisis del contexto real de ejecución del proyecto.• Ejecución del proyecto presentado en el Módulo N°2.• Registro del proceso de ejecución.
Curso	Competencias Esperadas	Productos Esperados
Módulo 4	<p>A nivel Individual: El docente desarrolla espacios para instaurar procesos reflexivos acerca de la implementación, provecho e impacto de los recursos Informáticos implementados pedagógicamente en el quehacer de aula. Además el docente desarrolla procesos de análisis a partir de las experiencias de diseño, uso e implementación de Nuevas Tecnologías en el aula con el fin de obtener una nueva comprensión de la realidad para replantearse la futura intervención en el marco del desempeño profesional.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Evaluación de la implementación del Proyecto.• Revisión del provecho y uso de productos digitales destinados a procesos docentes• Análisis de la calidad y eficacia acerca del desarrollo de un ambiente de aprendizaje y estrategias colaborativas aplicadas en las asignaturas impartidas• Análisis crítico acerca de sus prácticas de enseñanza para propender a la mejor a partir de los resultados de aprendizaje de sus alumnos.



A nivel colectivo:

EL docente desarrolla procesos de monitoreo sobre aprendizajes y provecho de los recursos propuestos en espacios colaborativos y virtuales, vinculándose, en espacios colaborativos de comunicación y aprendizaje con otros profesionales.

Subcompetencias:

- Indaga en procedimientos de inserción de TICs en la realidad de aula, para el desarrollo de espacios de aprendizaje.
- Desarrolla proceso de evaluación.
- Implementación de estrategias de aprendizaje mediadas por el uso de Nuevas Tecnologías
- Genera instancias de reflexión acerca de su Rol en aula virtual (plataforma de decencia habilitada por la Institución) definiendo implementación de recursos tecnológicos.
- Explora elementos pedagógicos que aporten información relevante para el desarrollo de aprendizajes en sus funciones educativas.



2. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

El Plan de Formación del Diploma está compuesto de cuatro Módulos. Como estructura curricular los Módulos implican una unidad compuesta de varias áreas temáticas diferenciadas que llevan a la formación de más de una competencia. Cada Módulo considera la mayor proporción de tiempo como formación on-line, sesiones de introducción y cierre de tipo presencial y tiempo de trabajo autónomo.

Metodologías de Enseñanza Aprendizaje utilizadas:

Se plantea como marco referencial para este Diploma, un concepto de aprendizaje holístico, que acoge las investigaciones aportadas por las Neurociencias del Aprendizaje, relevando los procesos naturales del ser humano: de significación de la experiencia, la importancia de estar contenido en un entorno social, la tonalidad emocional, la percepción de totalidad y partes al unísono, y otras características relevantes para re-situar-nos en el aprendizaje. Se fundamenta a habilitación de elementos pedagógicos mediante el uso de las TICs

Un segundo aspecto relevante, es la instrumentación de una didáctica adecuada a esta multidimensionalidad del aprendizaje, considerando bajo la modalidad del enfoque por competencias que nos remite a una planificación del objeto de aprendizaje de una manera diversa e interactiva, con un fuerte énfasis en la mediación de los aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales, función que re-posiciona al docente en la actividad de aprendizaje, guiando, regulando y reflexionando sobre los procesos. Esta didáctica recibe distintos nombres como Didáctica Integral, Activa, y otras denominaciones que connotan el proceso subyacente de activación, en torno a un dilema, caso o problema, que nos permite aterrizar prácticamente en una realidad.

Un tercera identidad de la propuesta pedagógica es el enfoque evaluativo que hace coherencia con la visión de aprendizaje que venimos describiendo, que sitúa a la evaluación en múltiples procesos de valoración, al interior de la actividad didáctica, para lo cual se remite el uso de Matrices de Valoración (rúbricas) por cada indicador evaluativo desagregado de los Aprendizajes esperados en una propuesta de evaluación auténtica definida a procesos de toma de decisiones y mejora de su rol formativo como docente para la mejora de los aprendizajes.

Estas características del aprendizaje holístico, serán intencionadas en los cuatro módulos, de manera de modelar aquello que estamos valorando como enfoque, considerando que la coherencia permite una cadena de significaciones que van articulándose para la mejor comprensión del docente-estudiante. Esto se reflejará en contenidos concisos y fluidos, que se alternarán con tiempos de ejercicios prácticos creativos y activos en una plataforma LMS.

En el Módulo 2, profundiza la interacción no presencial del participante, y se enfatizan otros procesos que se activan en el sujeto aprendiz, complementarios a la no presencialidad, como es la reflexión sobre la autonomía y la activación personal en el aprendizaje e-learning. En torno a él/la, se organizan una serie de recursos pedagógicos cuyo propósito es favorecer el logro de sus objetivos. Y para que pueda cumplir con las metas y objetivos del curso, se requerirá al aprendiz poner en práctica el propio protagonismo en redes virtuales y vivenciar los mecanismos colaborativos que ofrece la modalidad e-learning.

Los conceptos de aprendizaje propuestos así como aquellos experimentados en plataforma se reflexionarán en dos encuentros presenciales, uno al inicio y otro al término del curso, a fin de intercambiar y experimentar cara a cara la propuesta de aprendizaje.

En el Módulo 3, el aprendizaje logrado por el docente es desplegado en una actividad práctica, dónde docente-relator-tutor y docente estudiante desarrollan tareas de seguimiento y evaluación de la experiencia colaborativa desarrollada por los estudiantes destinatarios del cambio didáctico.



EL cuarto módulo se defina primordialmente como una instancia de desarrollo de procesos reflexivos para la mirada autointegrada acerca de las instancias desarrolladas acerca del diseño, implementación, provecho e impacto de los recursos Informáticos desarrollados pedagógicamente en el quehacer docente.

Esta aplicación refuerza la interacción de participante y tutor en plataforma, ahora en una actividad de definición de una tarea y luego de seguimiento. Se contemplan horas presenciales que permiten el encuentro del tutor y el docente en terreno y una jornada colectiva de trabajo y evaluación final del Diploma.

Nº de Semanas/ créditos	Actividad	Horas				
		Presenciales	Autónomas			Total
			E-learning	Hrs Actividades obligatorias	Hrs Actividades complementarias	
5/3	Módulo 1. Productos Digitales destinados a la docencia universitaria.	12	70	40	34	86
6/4	Módulo 2. Metodologías Tecnologías y Aprendizaje.	12	84	48	40	100
3/3	Módulo 3. Transferencia a los ambientes de Aprendizaje * 2 sesiones de taller y 6 de terreno (acompañamiento en clase)	6	42	24	22	52
2/1	Módulo 4. Reflexión y Análisis	6	22	6	20	32
Total Horas						270
Total Créditos						11

La evaluación para certificar la habilitación se hará contra producto sobre la base de pautas de desempeño conocidas por los docentes-estudiantes.

3. REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN

1. Académicos de las Carrera Académica Ordinaria, Carrera Académica Docente y de la Jerarquía de Profesor Adjunto.
2. Participarán académicos con más de 8 horas contratadas preferentemente que se encuentren trabajando en las Comisiones de Innovación-Modernización curricular de carreras de pregrado. Además, deberán incorporarse académicos de las primeras actividades docentes en curricula modificados. Casos particulares serán analizados por cada Unidad Académica.
3. Autorización de la Jefatura Superior mediante Carta Compromiso en la que se compromete a una permanencia total del Diploma, la cual será enviada al Departamento de Pregrado.
4. El mínimo de asistencia de un 75% de la totalidad del Programa.



4. CALENDARIZACIÓN: LUGAR, FECHAS Y HORARIOS DE CLASES

CRONOGRAMA PRIMER SEMESTRE VERSIÓN 3		
EVENTO	INICIO	FIN
Inscripciones	Mayo	Junio
MODULO I : Productos Digitales destinados a la Docencia Universitaria	Junio - Julio	
Taller Presencial Nº1	17 Junio	
Taller Presencial Nº2	29 Julio	
MODULO II: Metodologías Tecnologías y Aprendizaje	Agosto - Septiembre	
Taller Presencial Nº3	05 Agosto	
Taller Presencial Nº4	02 Septiembre	
MODULO III: Transferencia a los Aprendizajes	Septiembre	
Taller Presencial Nº5	09 Septiembre	
MODULO IV: Reflexión y Análisis Post Implementación	Octubre	
Taller Presencial Nº5	14 Octubre	
SEMINARIO FINALIZACIÓN	14 OCTUBRE	

JORNADAS DE TRABAJO:

Asincrónica mayoritariamente y presencial según fechas (por confirmar).

Módulo 1: Proceso de evaluación para convalidación a docentes que deseen convalidar el Módulo 1 o cursarlo en forma parcial en las actividades de nivel avanzado (complementarias). La certificación del examen se entregará al final del Diploma. Una vez eximido el docente queda inscrito en forma automática en el Módulo 2 y 3 según fechas acordadas.

5. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

Financiamiento: SENCE

Coordinación Central

Unidad de Perfeccionamiento Docente. Departamento de Pregrado. Vicerrectoría de Asuntos Académicos.
Diagonal Paraguay Nº 265 Oficina 1504. Fono 9782138-9782150 <http://www.edocente.uchile.cl>



Glosario terminología DIPLOMA TICS

Tics: (tecnologías de la información y la comunicación) agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones.

E-learning: aprendizaje electrónico a distancia virtualizada a través de los nuevos canales electrónicos, especialmente internet.

B-learnig: E-learning + clases presenciales.

Plataforma Virtual : tecnología utilizada para la creación y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la web que se usan de manera mas amplia en la web 2.0.

Moodle: es un ambiente educativo virtual. Un sistema de gestión de cursos (o contenidos CMS) que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conocen como LMS (Learning Manegement System). Es un diseño basado en las ideas del constructivismo en pedagogía.

Hardware: corresponde a todas las partes tangibles de un computador, teléfono móvil, cámara fotográfica o un reproductor multimedia.

Software: equipamiento o soporte lógico de un computador que posibilita la realización de tareas específicas. Entre otros componentes lógicos: el sistema operativo que permite el funcionamiento del resto de los programas, facilitando la interacción entre los componentes físicos y el resto de las aplicaciones.

Ofimática: equipamiento hardware y software para crear, coleccionar, almacenar, manipular y transmitir digitalmente la información necesaria en una oficina para realizar tareas y lograr objetivos básicos. Ayuda a optimizar o automatizar los procedimientos existentes. Actividades ofimática son: almacenamiento de datos en bruto; transferencia electrónica de éstos y gestión de la información electrónica.

Fuente: Wikipedia.