



Rédum

- Taller en Línea -

Herramientas Digitales 101

enriquezca sus clases y materiales

15, 17, 22 y 24 de setiembre de 2020

www.redum.net

¡Bienvenido a Rédum!

Somos una iniciativa que promueve la formación docente a través de talleres liderados por expertos académicos en educación superior.

Rédum es un espacio de conocimiento que genera redes de contacto y colaboración entre profesores.

Rédum



DIRIGIDO A:

Profesores en general de universidades e institutos. Directores de carrera, directores de gestión del aprendizaje, responsables y gestores de la formación de profesores en instituciones de educación superior.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

- Reflexionar sobre la importancia de la selección e integración de herramientas digitales que promuevan el desarrollo de competencias en el estudiante.
- Presentar y practicar con herramientas digitales de fácil implementación, y orientadas a favorecer la interacción así como el aprendizaje en los alumnos.
- Identificar las herramientas requeridas para el proceso de planeación, ejecución y evaluación de una clase.

Al ser un programa abierto, podrá intercambiar experiencias con participantes de diferentes instituciones.

MODALIDAD Y METODOLOGÍA:

Virtual. El taller se desarrollará a través de sesiones en línea de manera sincrónica. La metodología es teórica y práctica, orientada a generar aprendizajes en la acción a partir de la experiencia directa de los participantes.



DURACIÓN:

El taller tiene una duración total de 8 horas virtuales sincrónicas, distribuidas en 4 sesiones de 2 horas cada una.

ALCANCES DEL PROGRAMA:

El taller integra diferentes técnicas y herramientas pertinentes para el manejo de actividades que promuevan el desarrollo de competencias a través de medios digitales.

Se integra una metodología para la planeación, ejecución y evaluación educativa usando programas y aplicaciones que permitan ejecutarla con bases de gamificación, flipped classroom, blended learning y aprendizaje basado en retos. Se explicarán los fundamentos de 6 herramientas de software abierto, su interacción con los alumnos y se generarán prácticas para el desarrollo de actividades.

Si no cuenta con amplia experiencia utilizando herramientas digitales, este taller es para usted.

PROGRAMA:

Martes 15 y Jueves 17 de setiembre

Clase Cero **Bienvenida a Participantes**

Sesión 1 **¿Qué competencias digitales se necesitan desarrollar en los alumnos?**

Fecha Martes 15 setiembre **Hora** 5:15 pm – 8:00 pm

Además de introducir el tema, se reflexionará sobre las competencias que los alumnos requieren integrar hoy en su vida para poder lograr los objetivos de aprendizaje y desarrollarse como profesionales en el futuro. Se hablará del "OnBoarding" como paso previo a algunas de las herramientas y se trabajarán en el taller, 2 de ellas.

Pinterest, Trello , Google Forms

Sesión 2 **¿Las herramientas digitales me distraen de mis objetivos? ¿Productor de contenidos?**

Fecha Jueves 17 setiembre **Hora** 5:00 pm – 7:00 pm

Hablaremos de cómo las herramientas deben estar integradas en una estrategia adecuada y orientadas a resultados tratando de utilizar aquellas que puedan ser calificables y parten de una técnica global. Se generarán prácticas con herramientas de producción de contenidos.

Canva, Genially, Google Expeditions

PROGRAMA:

Martes 22 y Jueves 24 de setiembre

Sesión 3 ¿Cómo diseño una clase que cuente con herramientas digitales?

Fecha Martes 22 setiembre **Hora** 5:00 pm – 7:00 pm

Se desarrollará una metodología para integrar herramientas digitales en clases a distancia sin perder atención en elementos teóricos clave, pero generando interacción con los alumnos.

Trello, Gamilab

Sesión 4 ¿Cómo evalúo nuevas herramientas?

Fecha Jueves 24 setiembre **Hora:** 5:00 pm – 7:00 pm

Se discutirán las maneras de integrar nuevas herramientas en el futuro, sus ventajas y métodos generando metodologías de evaluación. Finalmente se trabajarán con herramientas de evaluación y resultados.

Nearpod/Socrative, Remind, Flipgrid

EXPERTO:



JOSÉ CARLOS MONDRAGÓN (México)

Desarrollador de juegos y entusiasta de la gamificación. Ingeniero de Sistemas Computacionales por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey – ITESM (México), con maestría en videojuegos por la Universidad Politécnica de Catalunya (España). Ha sido Director de la Carrera de Animación y Arte Digital en ITESM (Campus Toluca), donde también se desempeña como profesor en el departamento de Computación y Comunicación.

Emprendedor con una firma de entrenamiento para desarrollo y producción de videojuegos. Fundó Videogames Academy, una empresa orientada a la consultoría y formación de profesionales, con más de 12 expertos en el mundo; así como Nickelstudios, boutique creativa productora de videojuegos y aplicaciones para publicidad, donde ha trabajado con marcas como LG, Mercedes Benz, Pepsi, Tang, Oreo, Grupo Cuervo, entre otras. Es instructor de Gamificación desde el 2014, luego de ser invitado por el grupo principal del ITESM para colaborar en el curso oficial de capacitación a profesores ([EduTrends 2016](#)). A partir de ese momento, ha dictado cursos y asesorías en diferentes universidades de México. Participó como consultor de programas educativos para la Universidad Europea así como investigador de proyectos para Conacyt (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología) en el diseño de plataformas gamificadas.



FECHAS:

Martes 15, Jueves 17, Martes 22 y Jueves 24 de setiembre de 2020.

Taller de Cupo Limitado. El taller tiene una capacidad máxima de 20 participantes. Rédum se reserva el derecho de cambiar las fechas de las sesiones o cancelar el taller si no llega al número de participantes requeridos.

INVERSIÓN Y FORMA DE PAGO:

	INVERSIÓN EN SOLES	INVERSIÓN EN DÓLARES AMERICANOS*
Inversión por participante	S/ 285.00 incluido IGV	US\$ 84.00 incluido IGV

(*) La inversión en dólares americanos aplica para pagos a través de PayPal.

La inversión incluye: desarrollo de las sesiones, presentaciones y certificado de participación digital emitido por Rédum. La entrega del certificado estará condicionado a la asistencia de todas las sesiones.

- Pagos en Soles. Depósito en Cta. Cte. Soles
Banco de Crédito N°194-2679152-0-40.
Código Interbancario CCI 002-194-002679152040-91
- Pago en Dólares Americanos por medio de PayPal.
Tipo de camb: 3.40

INFORMACIÓN E INSCRIPCIÓN:

formacion@redum.net | (+51) 958 969 359 | Fabiana Carrillo

Red de Expertos | www.redum.net