



El docente de Educación en la Fe con sentido humano

El docente de Educación en la Fe con sentido humano

Tipo de acción formativa: Módulo

Fecha de elaboración: Junio 2017

Lugar de elaboración: Colegio Marista Liceo Salvadoreño

Nombre del autor del manual: Rocío Guidos de López

MANUAL DEL FACILITADOR



ÍNDICE

TABLA DE CONTENIDO	PÁG.
Módulo Formativo	2
Presentación del módulo de la acción formativa. Secuencia didáctica.	7
ENCUADRE	
1. Introducción	16
BLOQUE 1: Visión humanista de la educación	20
1. Humano y sociedad	21
2. Consecuencias de un mundo deshumanizado	23
3. Desarrollo humano y Educación	24
BLOQUE 2: Enfoque Socioformativo	30
1. Enfoque por competencias una realidad mundial	31
2. Socioformación y Psicología del adolescente del Siglo XXI	33
3. La Educación en el Siglo XXI	39
BLOQUE 3: Formando para educar	44
1. Proyectos Educativos en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje	45
2. Estrategias docentes que favorecen el desarrollo en el aula. Taller Formativo	50
3. Validación de actividades formativas	52
Bibliografía	

Módulo Formativo	
Nombre de la acción formativa: El docente de Educación en la Fe con sentido humano	Semestre/cuatrimestre/trimestre: Formación continua
Tipo de acción formativa: Módulo	Grupo: Docentes del Colegio Marista Liceo Salvadoreño de la asignatura de Educación en la Fe
Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	Número de horas del Módulo Formativo: 30 horas
Problemática a resolver (redactar en forma de pregunta): ¿Identifican su rol docente orientado al enfoque socioformativo, motivando a los estudiantes a la educación en la fe de acuerdo a su realidad y apegándose a los lineamientos de la institución?	
Mensaje de bienvenida a los participantes: Bienvenidos a todos los participantes a este módulo: “La función del docente con sentido humano en materia de Educación en la Fe”. Mi nombre es Rocío Guidos de López, estaremos compartiendo en este módulo durante 4 semanas, espero que tanto ustedes como yo aprovechemos este proceso de enseñanza-aprendizaje	
Introducción al Módulo Formativo: Actualmente en nuestro país se está viviendo una verdadera crisis de valores, por lo que el Liceo Marista Salvadoreño desde hace muchos años ha estado contribuyendo a la formación de ciudadanos honrados. Pero el rumbo en la educación debe ir orientada a las necesidades actuales de los estudiantes, es por eso que en este módulo se fortalecerá el rol del docente para así crear clases de formación en la fe motivadas, mejorando así el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos, por medio del trabajo colaborativo bajo los criterios de la institución. Todo lo anterior se abordará bajo la visión humanista desde el enfoque socioformativo así como el rol del docente y actividades formativas. A manera de taller se realizarán prácticas de actividades formativas, guiones de clases y exposición de clases siempre acorde a los lineamientos de la institución y bajo el enfoque socioformativo. Se reafirmará la visión humanista de la educación enfocándose en las necesidades específicas de la juventud y así poder aportar desde la Educación en la fe una respuesta pedagógica acorde a la realidad actual. Se tendrá la oportunidad de fortalecer el trabajo en grupo por medio de todas las actividades que se realizarán y como fruto de toda la labor se expondrán clases por cada uno de los participantes en los que el enriquecimiento será significativo para todos los docentes.	
Competencia general a desarrollar por el participante:	

Analizar las necesidades de los estudiantes en la asignatura de educación en la fe a fin de incorporar una práctica docente más idónea, desde el enfoque socioformativo, a través del trabajo en equipo en apego a los principios de la institución.

Competencias específicas a desarrollar por el participante:

- Distinguir las necesidades de los estudiantes en la época actual para plantear estrategias de enseñanza-aprendizaje motivantes y atractivas en concordancia a los valores de la institución.
- Planear clases motivantes de acuerdo a la edad de los estudiantes para generar interés y fomentar el trabajo colaborativo.
- Diseñar actividades formativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el enfoque socioformativo en apego al programa de estudios.
- Aplicar a su desempeño docente actividades formativas que respondan a las necesidades actuales de los estudiantes basado en los principios de la institución y trabajando de manera colaborativa.

Contenido: (el participante deberá desarrollar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del módulo)

ENCUADRE

BLOQUE 1: Visión humanista de la educación

1. Humano y sociedad
2. Consecuencias de un mundo deshumanizado
3. Desarrollo humano y Educación

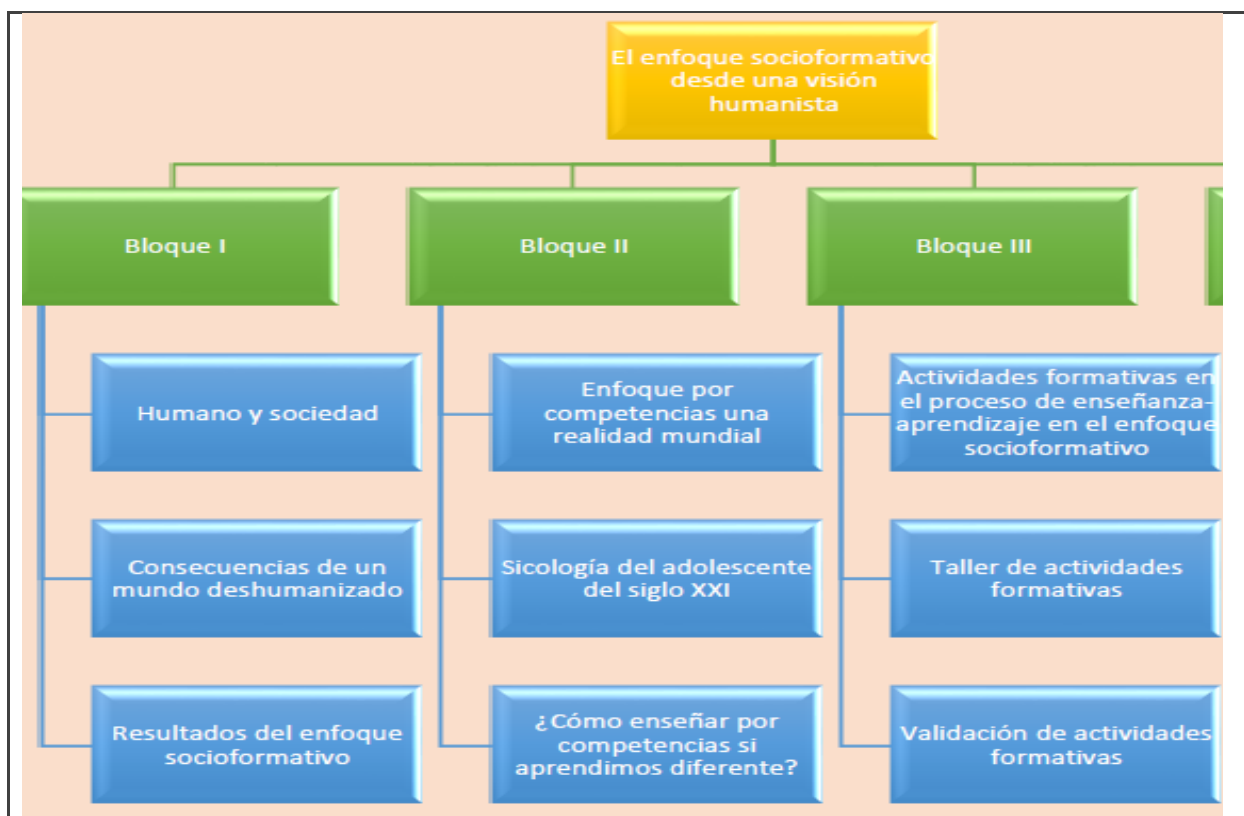
BLOQUE 2: Enfoque Socioformativo

1. Enfoque por competencias una realidad mundial
2. Socioformación y Psicología del Adolescente
3. La Educación en el Siglo XXI

BLOQUE 3: Formando para educar

1. Proyectos Educativos en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje
2. Estrategias docentes que favorecen el desarrollo en el aula. Taller Formativo
3. Validación de actividades formativas

Red conceptual del módulo formativo:



Metodología:

La estrategia metodológica para el desarrollo del módulo es presencial.

Plan de Evaluación: (el participante deberá describir el plan de evaluación, indicando criterios, técnicas e instrumentos de evaluación y ponderación).

Evaluación diagnóstica 0%

Consiste en un cuestionario que se realizará en línea en Schoology.

Evaluación formativa 60%

A lo largo de todo el curso se evaluará formativamente los siguientes elementos:

- | | |
|----------------------------------|-----|
| 1. Reflexión grupal | 20% |
| 2. Video socioformación | 20% |
| 3. Revisión de una planificación | 20% |

Se evalúa con una lista de cotejo

Evaluación sumativa 40%

- | | |
|---------------------------|-----|
| 1. Diseño de la clase | 20% |
| 2. Exposición de la clase | 20% |

Se evalúa con una lista de cotejo

Preguntas a responder por el participante al finalizar el módulo:

1. ¿Qué impacto ha causado en usted este módulo?
2. ¿Cómo considera usted que el enfoque socioformativo y humanista tendrá impacto en su práctica docente?
3. ¿Cuál fue su experiencia de planear y ejecutar las actividades en grupo?
4. ¿Cómo considera usted que realizar actividades formativas de acuerdo a la edad de los alumnos tiene impacto en el proceso enseñanza aprendizaje?

Fuentes de consulta (formato APA):

Braslavsky, C. (2006). Diez factores para una educación de calidad para todos en el siglo XXI. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4(2e).

Benedetti, M. (14 mayo 2012). ¿Adolescentes globalizados o globalización de adolescentes? [Mensaje en un blog]. *La pedagogía en la adolescencia*. Recuperado de <http://lapedagogiaenlaadolescencia.blogspot.com/2012/>

Collazos, A., & Yeder, J. (2014). *Proceso educativo en la UNAC, contextualizado en la gerencia andragógica excelente*.

Fabela, J. L. G. (2006). ¿QUÉ ES EL PARADIGMA HUMANISTA EN LA EDUCACIÓN?. *Qué es el paradigma humanista en la educación*, 1(2), 3.

Forte, A., Agadia, K. (s.f.). Enfoque por competencias [Mensaje en un blog]. Blog Universidad de Palermo Facultad de Diseño y Comunicación. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/

LA, U. M. D. Competencias investigativas: una mirada desde la complejidad en educación universitaria. *FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN*, 50.

Mayola, G., Hernández, M. y Vargas, M. (s.f.). Desarrollo humano aplicando enfoque socioformativo. Consultado en <http://www.monografias.com/trabajos104/desarrollo-humano-aplicando-enfoque-socioformativo/desarrollo-humano-aplicando-enfoque-socioformativo.shtml>

Tobón, Sergio (2012). El proyecto ético de vida y la socioformación. *Instituto CIFE*, Cuernavaca, México.

Tobón, S. T., Prieto, J. H. P., & Fraile, J. A. G. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*.

Tobón, S., Gonzalez, L., Nambo, J. S., & Antonio, J. M. V. (2015). La socioformación: un estudio conceptual. *Paradigma*, 36(1), 7-29.

Venegas Arias, M. I. (2014). *La visión del ser humano en los aspectos económico, social, político y cultural en el renacimiento en el siglo XV propuesta elaborar una revista educativa de la visión del ser humano en los aspectos económico, social, político y cultural en el renacimiento en el siglo XV*.

**PRESENTACIÓN DEL MÓDULO DE LA ACCIÓN FORMATIVA
SECUENCIA DIDÁCTICA**

Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño		
Nombre del módulo: La función del docente con sentido humano en materia de educación en la fe		
Facilitador: Dra. Rocío Guidos de López		
Periodo de duración del módulo: 30 horas		
Competencia general: Analizar las necesidades de los estudiantes en la asignatura de educación en la fe a fin de incorporar una práctica docente más idónea, desde el enfoque socioformativo, a través del trabajo en equipo en apego a los principios de la institución.		
Competencia (s) específica (s):	Criterio de Evaluación	Evidencia (s) de aprendizaje de la competencia específica:
Distinguir las necesidades de los estudiantes en la época actual para plantear estrategias de enseñanza-aprendizaje motivantes y atractivas en concordancia a los valores de la institución.	Identifica claramente la realidad que viven los adolescentes para planear estrategias de aprendizaje motivantes acordes a los valores de la institución.	En equipo reflexiona y completa el cuestionario y exponen al pleno de las clases sus aportaciones como equipo.
Planear clases motivantes de acuerdo a la edad de los estudiantes para generar interés y fomentar el trabajo colaborativo.	Planea clases motivadoras acordes a la edad de sus alumnos para generar interés y lo hace en equipo.	En equipo realiza la planeación de una clase motivadora de acuerdo a la edad de los alumnos.
Diseñar actividades formativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el enfoque socioformativo en apego al programa de estudios.	Diseña actividades formativas con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	En equipo realiza un cuadernillo con la selección de estrategias docentes que fomenten el trabajo colaborativo con enfoque de competencias en los estudiantes.

Aplicar a su desempeño docente actividades formativas que respondan a las necesidades actuales de los estudiantes basados en los principios de la institución y trabajando de manera colaborativa.	Pone en práctica las actividades formativas acordes a la edad de los estudiantes con los valores de la institución y trabajando en equipo.	En equipo presenta una clase que involucre actividades formativas de acorde a la edad de los estudiantes con los valores de la institución.
Producto integrador del módulo: Realización de una clase de formación católica acorde a la edad de los estudiantes de manera colaborativa y en acorde a los valores de la institución.		
Preguntas que el participante deberá responder al finalizar el módulo: 1. ¿Qué impacto ha causado en usted este módulo? 2. ¿Cómo considera usted que el enfoque socioformativo y humanista tendrá impacto en su práctica docente? 3. ¿Cuál fue su experiencia de planear y ejecutar las actividades en grupo? 4. ¿Cómo considera usted que realizar actividades formativas de acuerdo a la edad de los alumnos tiene impacto en el proceso enseñanza aprendizaje?		

Secuencia	Actividades del facilitador	Horas	Actividades del participante	Horas	Recursos y materiales	Estrategia de Metacognición
ENCUADRE (Inicio)	1. Bienvenida y presentación del módulo formativo.	20 min	2. Presentación de cada participante, mencionar que espera del módulo formativo.	30 min	Power Point Laptops Internet	Preguntar a los participantes qué les pareció la evaluación diagnóstica.
	3. Introducción.	20 min	4. Formación de equipos de tres integrantes para desarrollar las actividades del módulo.	30 min	Power Point Laptops Internet	Que los participantes expresen a través de una lluvia de ideas lo más importante que evidenciaron en la introducción.
(Desarrollo) BLOQUE 1: VISIÓN HUMANISTA DE LA EDUCACIÓN	5. Humano y sociedad. (presentación)	30 min	6. Realizar en equipo una lluvia de ideas acerca de cuáles consideran pueden ser las consecuencias de un mundo deshumanizado.	30 min	Power point PDF Laptops Internet	Concluir con los participantes lo que no sabían antes acerca de la educación desde una visión humanista, qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.

	7. Conclusiones de la lluvia de ideas y retroalimentación.	30 min			Power point Schoolology PDF Internet	
	8. Presentación acerca del desarrollo humano y la educación.	30 min	9. En equipo realizar una reflexión grupal sobre la visión del ser humano en la educación, respondiendo a una serie de preguntas preestablecidas.	2 horas	Power point Videos Internet	
	10. Concluir el bloque con metacognición.	30 min				
DESARROLLO BLOQUE 2: ENFOQUE SOCIOFORMATIVO	11. Presentar el Bloque.	5 min	12. Realizar una lluvia de ideas acerca de que ideas tienen acerca las	1 hora	Laptops Power Point Internet	Que los participantes concluyan y respondan a la pregunta de qué ha sido lo más importante y relevante del

			competencias y su efecto en la educación.			bloque, y si piensa que esto es relevante y de qué manera en su práctica educativa.
	13. Presentación multimedia del enfoque por competencias como una realidad mundial.	30 min			Laptops Power Point Internet	
	14. Presentación del video sobre educación hacia el futuro.	45 min	15. Presentar conclusiones de que les llamó la atención del video y cómo creen que eso impacta su práctica docente.	10 min	Laptops Power Point Schoolology Internet	
	16. Presentación de la socioformación.	45 min	17. Lluvia de ideas acerca de cuáles son las características de la socioformación.	45 min	Laptops Power Point Internet PDF	
	18. Retroalimentación de lluvia de ideas.	10 min	19. Realizar en equipos un video acerca de las consecuencias	3 horas (en línea)	Laptops Power Point Schoolology Internet	

			cias de educar en un mundo con el enfoque socioformativo			
	20. Presentación acerca de la educación del siglo XXI.		21. Revisar en equipo una planificación y evidenciar que elementos ya se ejecutan y fortalecen la educación por competencias y agregar adicionales que crean convenientes.	3 horas	Laptops Power Point Schoolology Internet	
	22. Realizar metacognición del bloque y conclusiones.	20 min			Laptops Power Point	

DESARROLLO BLOQUE 3: FORMANDO PARA EDUCAR	23. Retroalimentación del bloque anterior a través de la dinámica de red de conceptos.	10 min	24. Escribir las palabras claves del enfoque socioformativo por competencias y ordenarlas en el orden de aplicación.	10 min	Laptops Power Point Schoolology Internet Word	Que los participantes concluyan y respondan a la pregunta de qué ha sido lo más importante y relevante del módulo, y si piensa que esto es relevante y de qué manera en su práctica educativa.
	25. Proponer a los participantes la selección de estrategias docentes en el aula para fomentar el trabajo colaborativo con enfoque por competencias	15 min	26. En parejas proponer al menos 3 estrategias y unirlos con los otros equipos.	1 hora	Laptops Power Point Schoolology Internet Word	
			27. Redactar un cuadernillo que contenga dichas estrategias y su uso en el aula, diferenciando cada nivel educativo y sus procesos de	3 horas (en línea)	Laptops Power Point Schoolology Internet Word	

			aprendizaje.			
	28. Guiar a los participantes en el modelaje de las estrategias en el aula.	45 min	29. En equipo de trabajo, presentar el modelaje de una estrategias docente con sentido humano y enfoque por competencias, resaltando los beneficios del trabajo colaborativo, tiempos y usos en el proceso de aprendizaje.	2 horas	Laptops Power Point Schoolology Internet Word	
	30. El docente proporciona retroalimentación a la actividad desarrollada	30 min			Laptops Power Point Schoolology Internet Word	
(Cierre)	31. Conclusión del bloque, metacognición y agradecimiento a los	15 min	Los participantes brindan valoraciones del módulo y complementan	1 hora (En línea)	Laptops Power Point Schoolology Internet Word	Preguntar en línea a los participantes una retroalimentación general y si se cumplieron

	participantes.		en línea el instrumento de evaluación.			sus expectativas en el módulo formativo
Total de horas actividades del facilitador:		10 horas	Total de horas actividades del participante:	20 horas		



1. INTRODUCCIÓN

Este módulo es una alternativa para docentes de educación en la fe, en el que se abordará un eje de la formación Marista como lo es la competencia trascendental, es decir la Educación en la fe católica.

Siendo un país con tanta crisis de valores, la formación en la fe es determinante y merece el mejor abordaje del proceso enseñanza-aprendizaje, para el cual se propone el enfoque por competencias con dirección socioformativa. El centro de la propuesta de enseñanza-aprendizaje de este módulo es la persona humana, ya que es una visión humanista personalista, visualizando al educando como un ser involucrado con su entorno y no aislado, para poder cambiar la realidad que vive.

Esta propuesta va encaminada a la formación de docentes en la que se estudia el enfoque por competencias desde la visión socioformativa, orientado el aprendizaje de los adolescentes a la realidad actual que viven. Para lograr realmente incidir en la práctica docente se presenta una metodología práctica en la que al principio se realiza un bloque eminentemente motivador.

A. PRESENTACIÓN DEL FACILITADOR

Este módulo impartido por la Dra. Rocío Guidos de López, estudiante de la Maestría en Gestión de Currículo, Didáctica y Evaluación por Competencias de la Universidad Don Bosco, El Salvador, quien tiene un doctorado en Cirugía dental de la Universidad de El Salvador y además una Maestría en Matrimonio y Familia por la Universidad Anahuac, México DF.

Se sugiere que el facilitador de lectura a su resumen curricular al inicio del módulo.

B. PRESENTACIÓN DEL GRUPO

Actividad grupal



Se presentarán todos los participantes con la dinámica de “la papa caliente”, en la que se hace una pelota de papel con varias páginas y que se van lanzando unos a otros y van quitando una página cada vez que la música para y responden la pregunta que está en la página desenvuelta.

C. BENEFICIOS

En este módulo reconocerán el enfoque por competencias, pero desde la visión humanista y del enfoque socioformativo. Conocerán nuevas estrategias de aprendizaje de acuerdo a la edad de los alumnos para aplicarlas en las clases de Educación en la fe. Podrán trabajar en equipo y compartir experiencias y elaborar actividades formativas en forma colaborativa.

D. REGLAS DEL MÓDULO FORMATIVO

El estilo semi-presencial requiere el 85% de asistencia, llegar puntualmente, no usar el celular durante las clases, mantenerlo en silencio y si necesitan usarlo por alguna emergencia solicitar los permisos al expositor y salirse del lugar de clases. Cumplir con todas las tareas asignadas y en los tiempos establecidos.

Para el facilitador: las reglas siempre se ponen en un ambiente cordial pero claro.

El módulo formativo es presencial de 30 horas.

Se pide que el participante cumpla con las siguientes reglas:

- Asistir al 80% de las horas presenciales.
- Las sesiones presenciales inician puntualmente, por lo que se le pide estar a la hora indicada.
- Dirigirse de manera respetuosa a los demás participantes.
- Participar activamente en las sesiones presenciales y en los foros en línea.
- Entregar las actividades en el tiempo requerido. No se aceptará ninguna actividad fuera de los tiempos establecidos.
- Podrán utilizar dispositivos electrónicos, en el caso del celular deberá mantenerlo en silencio y podrá utilizarlo sólo en caso que el facilitador lo requiera.
- Las actividades se realizarán en equipo.

¿Te gustaría agregar alguna otra regla?

- Escríbela en el siguiente cuadro y compártela con el grupo.

E. CONTRATO DE APRENDIZAJE

El facilitador como el participante debe elaborar el contrato de aprendizaje

Para el facilitador: Realizarlo juntos educando y educador como un acuerdo formal y amigable.

F. METODOLOGÍA

La estrategia metodología para el desarrollo del módulo es presencial.

G. RECOMENDACIONES

Se le recomienda a los participantes a mantener una actitud positiva para poder generar un ambiente de enseñanza-aprendizaje idóneo que favorezca a todo el grupo y sobre todo a los educandos de la Institución.

H. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación formativa

60%

A lo largo de todo el curso se evaluará formativamente los siguientes elementos

1. Exposición en equipos 30%
2. Participación en clase 30%

Instrumento Lista de cotejo

Evaluación sumativa

40%

1. Diseño de la clase.....20%
2. Exposición de la clase.....20%

Instrumento de evaluación lista de cotejo



BLOQUE I

VISIÓN HUMANISTA DE LA EDUCACIÓN



1. HUMANO Y SOCIEDAD

El ser humano es el centro de nuestro hacer en este módulo, y siendo un eje central en la visión de los colegios Maristas debemos tomarlo realmente en serio. Durante muchos años ha sido el centro de todo el hacer de las diferentes disciplinas, la educación no es la excepción. El ser humano merece todo el esfuerzo y se puede encontrar mucha información sobre el tema en diferentes vías.

De acuerdo con el paradigma humanista, los alumnos son entes individuales, únicos, diferentes de los demás; personas con iniciativa, con necesidades personales de crecer, con potencialidad para desarrollar actividades y para solucionar problemas creativamente. En su concepción, los estudiantes no son seres que sólo participan cognitivamente sino personas con afectos, intereses y valores particulares, a quienes debe considerarse en su personalidad total (Fabela, 2006).

“Gobernar almas no es el propósito final del docente humanista, sino formar a los estudiantes en la toma de decisiones dentro de ámbitos donde prime el respeto a los derechos de la persona, y donde lo justo y lo injusto, como dogma, se cuestione” (Fabela, 2006, p.4).

Para Fabela (2006) se pueden señalar algunos rasgos del educador:

- a. Interesado en el alumno como persona total.
- b. Actitud receptiva hacia nuevas formas de enseñanza.
- c. Espíritu cooperativo.
- d. Auténtico y genuino como persona.
- e. Empatía hacia los estudiantes y actúa con mucha sensibilidad.
- f. Rechaza las posturas autoritarias y egocéntricas.
- g. Pone a disposición de los alumnos sus conocimientos y experiencia.

El humanismo ha tenido cambios dentro de la historia, aunque siempre ha sido el tema central de toda la actividad del hombre:

La imagen humanista del mundo se expresó en la literatura, la filosofía y el arte. En el arte fue donde alcanzó sus realizaciones más coherentes, continuas y originales. Sin embargo, estas manifestaciones culturales eran conocidas sólo entre los grupos privilegiados y tuvieron escasa difusión entre el conjunto de la sociedad europea.

Desde mediados del siglo XVI, la nueva imagen del mundo construida por los humanistas del siglo XV comenzó a difundirse progresivamente por Europa. Pero como el grado de desarrollo de las nuevas actividades económicas burguesas era desigual en los diferentes países, la aceptación de los cambios varió de una sociedad a otra.



En el siglo XVII, algunos miembros —burgueses y nobles— de los grupos privilegiados advirtieron que los principios del humanismo amenazaban sus posiciones de poder. Por eso, mantuvieron y reforzaron su adhesión a los valores tradicionales del orden cristiano feudal.

A diferencia de lo que ocurría en la Edad Media, donde el hombre era considerado fundamentalmente desde una perspectiva teológica, los humanistas valorarán al hombre desde una perspectiva mundana, no-divina, es decir, el hombre será visto como un ser natural e histórico (Venegas, A., 2014).

Es necesario retomar la educación y volver sobre nuestros propios pasos y re-descubrir nuestra vocación en un mundo tan desorientado. Siempre se ha dicho que la educación es la base de toda solución en la sociedad, que más importante es la educación en la fe en nuestra sociedad como el centro de todo el actuar y la moral humana.

1.2 Consecuencias de un mundo deshumanizado

En la historia de la humanidad, el sacar la visión del ser humano es una verdadera catástrofe y no puede crecer sin esa visión, más bien retrocede. La deshumanización se origina por diferentes campos, como, por ejemplo: problemas familiares, desempleo, poder autoritario, etc. En estos ejemplos la deshumanización actúa de diferente manera que traen ciertas consecuencias las cuales afectan a la sociedad y a los futuros habitantes del mundo.

Las principales características de la deshumanización son las siguientes:

- a. Sobresalir sin pensar en los demás,
- b. Dañar a los demás para lograr el bien ajeno,
- c. La pobreza y el acaparo de poder,
- d. Conformismo,
- e. Tecnología utilizada para sustituir capital humano.



2. DESARROLLO HUMANO Y EDUCACIÓN

Desde hace mucho tiempo se ha considerado el ser humano como un ser multidimensional y por ello resulta importante pensar en la educación como el medio que promueve y provoca en los estudiantes una formación integral y de alta calidad científica, tecnológica y humanista, que combina equilibradamente el desarrollo de conocimientos, actitudes, habilidades y valores propios que deben considerarse dentro del desarrollo integral del estudiante.

Para Mayola, G., Hernández, M. y Vargas, M. (s.f.), el desarrollo humano estudia en forma integrada el aspecto personal y su proceso, lo cuales se manifiestan dentro de cada persona durante la búsqueda de su propia y particular identidad, la cual debe ser considerada como un todo que puede ser descrito en términos de madurez equilibrio y salud, sin embargo, dichas concepciones educativas y pedagógicas no ha logrado ser comprendidas del todo dentro del sector educativo, motivo por el cual no se alcanzan a dimensionar las implicaciones formativas, situación que impide obtener un adecuado desarrollo humano en los estudiantes.

El desarrollo humano es un campo profesional, que ha tenido influencia en la creación de nuevos modelos pedagógicos, sociales y administrativos, las técnicas de manejo del mismo se acercan a los modelos educativos recientes, que tratan de comprender a las personas como individuos y se interesan por desarrollar las potencialidades que cada quien trae consigo, además, se proponen la actualización de las potencialidades de las personas (Mayola, G., Hernández, M. y Vargas, M., s.f.). Algunos de los aspectos a destacar son que todo individuo es capaz de ayudarse a sí mismo, que la persona está abierta al aprendizaje y al cambio; y, que a través de la relación interpersonal el individuo crece y se desarrolla.



Fuente: Mayola, G., Hernández, M. y Vargas, M., s.f.

Es importante conocer algunas técnicas participativas para generar un proceso de enseñanza-aprendizaje:



Fuente: Mayola, G., Hernández, M. y Vargas, M., s.f.

La preparación pedagógica debe garantizar la elección de los métodos más adecuados de acuerdo a cada grupo y en particular con determinados estudiantes, esto, a partir de la identificación de sus características, ritmos de aprendizaje, particularidades y experiencias

cognoscitivas. El docente debe contar para esto con la formación pedagógica adecuada, para que a su vez este se encuentre en condiciones de orientar de forma idónea a los educandos para que a su vez estos puedan tomar las mejores decisiones en el momento de resolver problemas de la vida real.

En la actualidad la educación es un proceso global que abarca la vida del ser, exige una estructuración de sistemas renovados y la adopción de nuevas técnicas adecuadas en función de un rendimiento eficaz en la realización del hombre y así afrontar los aspectos de una formación integral de los educandos; con el apoyo del enfoque "Socioformativo" (Collazos, 2014), el cual se define en el marco de la reflexión y acción educativa, el cual pretende: generar las condiciones pedagógicas esenciales para facilitar la formación de personas íntegras, integrales y competentes para afrontar los retos, problemas del desarrollo personal, la vida en sociedad, el equilibrio ecológico, la recreación cultural- artística y la visión empresarial a partir de la articulación de la educación con los procesos sociales, comunitarios, económicos, políticos, religiosos, deportivos, ambientales y artísticos, en los cuales viven las personas, implementando actividades formativas con sentido (Tobón, 2012 citado por Fuente: Mayola, G., Hernández, M. y Vargas, M., s.f.)

Para Tobón (2012) se deben promover espacio de formación humana integral para poder actuar ante diferentes contextos, teniendo como meta la construcción de un proyecto ético de vida para fortalecer el tejido social, generar convivencia, asegurar el equilibrio y la sustentabilidad ambiental y ecológica, con un fuerte compromiso ético basado en el seguimiento de valores universales.



Explicar a los participantes la actividad formativa 1 a realizar. Peso de la actividad 20%.

Instrucciones:

Realizar una reflexión grupal sobre la visión del ser humano en la educación, respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Qué importancia encuentran en la visión humanista de la educación?
2. ¿Qué resultados ven al hecho de no tomar en cuenta la visión humanista en la educación?
3. ¿Qué elementos pueden verse fortalecidos en la educación?

4. ¿Qué nuevo encontraste para tu práctica docente?

Se realizará una presentación con los resultados de la reflexión grupal en power point y se entregará en línea a través de Schoology.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 2 horas.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: El docente de Educación en la Fe con sentido humano	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Educación con sentido humano.
Nombre del facilitador: Dra. Rocío Guidos de López	Competencia específica a evaluar: Distinguir las necesidades de los estudiantes en la época actual para plantear estrategias de enseñanza-aprendizaje motivantes y atractivas en concordancia a los valores de la institución.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: Presencial reflexión, exposición y entrega de conclusiones en Schoology.	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Presenta de forma clara, concisa y organizada.	2%
2. Menciona la importancia de la educación con sentido humano.	2%
3. Identifica aspectos relevantes que permitan fortalecer la educación.	2%
4. Menciona ejemplos de aplicación de la visión humanista en su práctica docente.	2%
5. Menciona propuestas para mejorar su práctica docente.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 20%

Criterio	%	SI	NO	COMENTARIOS
Contiene portada.	0.5%			

Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%			
1. Presenta de forma clara, concisa y organizada.	2%			
2. Menciona la importancia de la educación con sentido humano.	2%			
3. Identifica aspectos relevantes que permitan fortalecer la educación.	2%			
4. Menciona ejemplos de aplicación de la visión humanista en su práctica docente.	2%			
5. Menciona propuestas para mejorar su práctica docente.	1%			
Total	10%			

Metacognición del bloque:

Concluir con los participantes y que respondan a los siguientes cuestionamientos:

- lo que no sabían antes acerca la visión humanista.
- Compartir que les ha dejado este bloque de aprendizaje
- Qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.



Evidencias:

- **Actividad formativa reflexión en equipo**

Referencias utilizadas en el BLOQUE 1:

Collazos, A., & Yeder, J. (2014). *Proceso educativo en la UNAC, contextualizado en la gerencia andragógica excelente*.

Fabela, J. L. G. (2006). ¿QUÉ ES EL PARADIGMA HUMANISTA EN LA EDUCACIÓN?. *Qué es el paradigma humanista en la educación*, 1(2), 3.

Mayola, G., Hernández, M. y Vargas, M. (s.f.). Desarrollo humano aplicando enfoque socioformativo. Consultado en <http://www.monografias.com/trabajos104/desarrollo-humano-aplicando-enfoque-socioformativo/desarrollo-humano-aplicando-enfoque-socioformativo.shtml>

Tobón, Sergio (2012). El proyecto ético de vida y la socioformación. *Instituto CIFE*, Cuernavaca, México.

Venegas Arias, M. I. (2014). *La visión del ser humano en los aspectos económico, social, político y cultural en el renacimiento en el siglo XV propuesta elaborar una revista educativa de la visión del ser humano en los aspectos económico, social, político y cultural en el renacimiento en el siglo XV.*



BLOQUE 2

ENFOQUE SOCIOFORMATIVO



1. ENFOQUE POR COMPETENCIAS UNA REALIDAD MUNDIAL

Siendo la educación la llave para toda la solución de la deshumanización y la vida de antivalores que se vive actualmente, se deben unir esfuerzos para impactar cada vez más en las nuevas generaciones. La institución Marista ha retomado la educación por competencias desde hace mucho tiempo, solo se debe orquestar el esfuerzo unánime de la formación en la fe de los muchachos.



1.1 Enfoque por competencias

Desde que se estudia la educación hay diferentes teorías y saberes. En la actualidad el proceso de enseñanza-aprendizaje debe realizarse de forma dinámica, participando e interactuando con el alumno, donde el conocimiento es una construcción del que aprende. Nace así un nuevo concepto de reflexión que se opone a la pedagogía tradicional, el enfoque por competencias. Este transforma una parte de los saberes disciplinares en recursos con los que el alumno podrá resolver problemas en el ambiente académico y profesional, realizar proyectos y tomar decisiones (Forte, A., Agadia, K., s.f.).

Cómo sostiene Le Boterf (citado por Forte, A., Agadia, K., s.f.), ser competente no es saber de un tema si no poder aplicar el conocimiento a las distintas situaciones que aparecen en la práctica. En este caso las competencias están situadas en contraposición de la teoría conductista. El docente debe ser más, un estimulador, orientador y catalizador que un instructor como en el caso de las pedagogías antes nombradas situadas en el conductismo.

Cristina Davini citada por (Forte, A., Agadia, K., s.f.), define el modo de enseñanza por problematización, sostiene: “el fin último perseguido es una modificación profunda de las actitudes ligada a un enriquecimiento en los conocimientos” (1989, página 14 citada por Forte, A., Agadia, K., s.f.). Propone indagar a la práctica cómo una acción humana y profesional dentro de

un contexto social e institucional. Aquí el docente actúa como guía, se pretende profundizar en un problema y buscar la solución.

Es importante mencionar que el aprendizaje debe ser permanente, debe existir metacognición, innovación, iniciativa, emprendimiento, discernimiento.

FACILITADOR: VIDEO EDUCACIÓN HACIA EL FUTURO

<https://www.youtube.com/watch?v=lv3HaTkzAmk>



2. SOCIOFORMACIÓN

La formación de docentes es el proceso fundamental para elevar la calidad educativa. La eficiencia de las reformas educativas depende directamente de las acciones pedagógicas que desempeña cada docente en su centro de trabajo. Se requieren nuevas estrategias integrales que permitan formar al maestro con las características que la sociedad demanda y se logren los objetivos educativos (Tobón, 2012).

Tobón (2012) sostiene que la socioformación, busca que las personas trabajen de manera colaborativa para resolver los problemas del contexto, afianzando el proyecto ético de vida y con las competencias necesarias para afrontar los retos que se les presentan. Y para la formación de docentes asegura que en las instituciones formadoras de docentes, falta más sencillez en los planes de estudio, porque la tendencia actual es complicarlo todo y esa es la mejor forma de fortalecer la resistencia al cambio.

La socioformación asume las competencias como una dimensión más del ser humano, las cuales son consideradas en su actuar integral durante el desarrollo de las actividades y la resolución de problemas del contexto, en esto la persona articula el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, de forma autónoma, creativa y desde una mirada sistémica de la integralidad de la persona, articulando su evolución en interacción ecológica con el ambiente y la sociedad. La educación como un sistema integrado busca desarrollar habilidades y conocimientos esenciales para la vida, se apoya en el pensamiento complejo como un todo de construcción del saber humano desde un punto de vista interpretativo y comprensivo, retomando la explicación, cuantificación y objetivación (Tobon et al, 2010).

El enfoque socioformativo de las competencias es esencial en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades del pensamiento complejo y esta meta se tiene presente en todos los escenarios educativos (U.M.D., s.f). El ser humano es parte de la sociedad y al haber nacido dentro de ésta, su sentido de vida es social y su desarrollo humano, espiritual y profesional

lo alcanza en forma plena en interacción dentro de la misma, situación que ocurre con el aprendizaje, si bien es cierto, el aprendizaje tiene una dimensión individual de análisis, conceptualización y apropiación, éste se logra de mejor forma a través del aprendizaje en colaboración con otros.

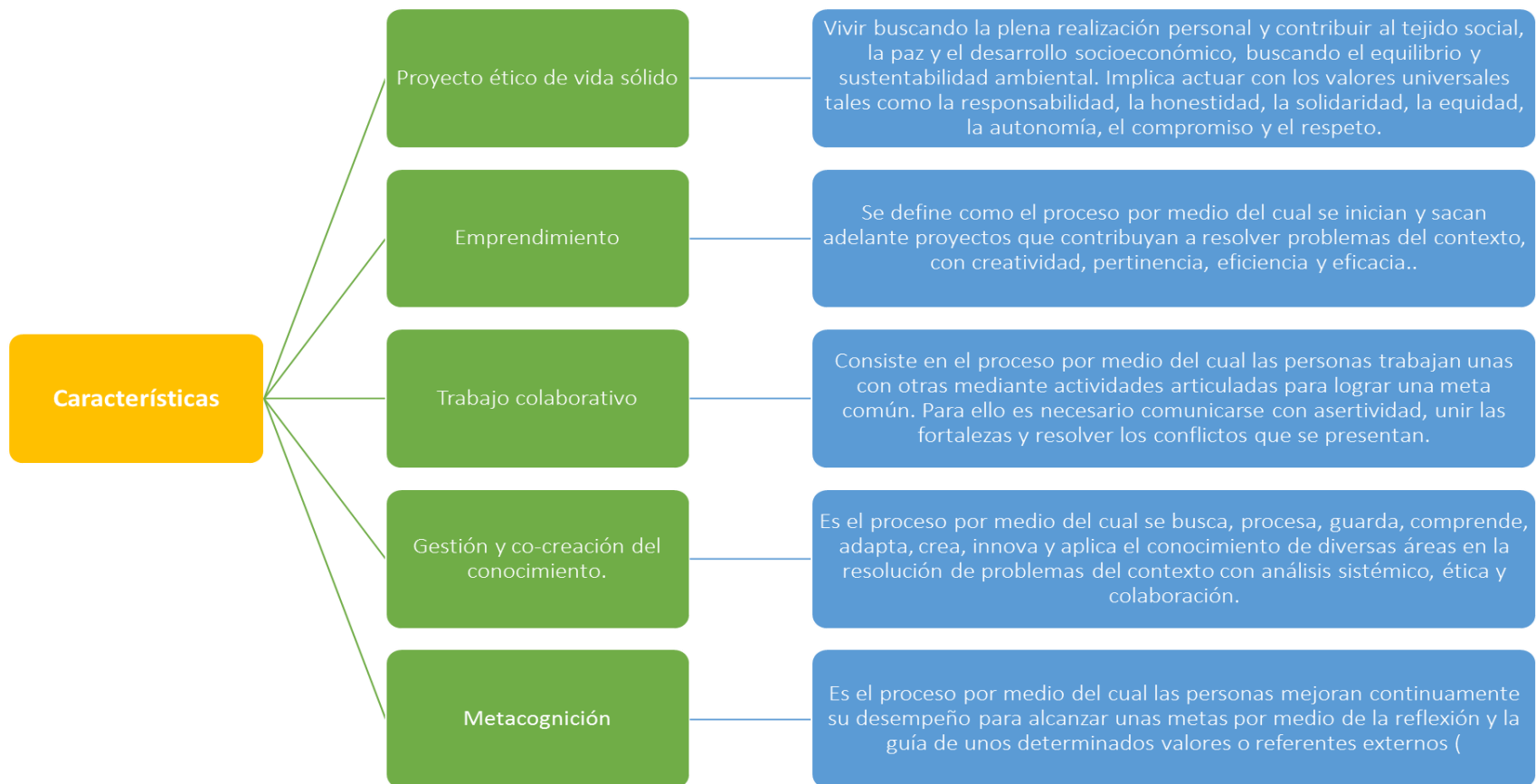
Según la U.M.D. (s.f) la educación bajo el enfoque socioformativo busca que los estudiantes trabajen de manera colaborativa para resolver los problemas de contexto, afianzando el proyecto ético de vida y con las competencias necesarias para afrontar los retos que se les presentan. El desarrollo humano implica el desenvolvimiento personal, debe apoyarse en dinámicas grupales y trabajo colaborativo, que permitan al alumno aplicar experiencias vivenciales, en las cuales se buscare producir nuevos conocimientos, en base a lo vivido poniendo en orden conocimientos desordenados y percepciones dispersas, por lo que se deberá prestar atención a las interpretaciones a través de la creación de un espacio para compartirlas, discutir las y confrontarlas de manera segura, esto para que exista un verdadero aprendizaje colaborativo, no solo se requiere trabajar juntos, sino cooperar en el logro de una meta que no se pueda lograr individualmente.

Las competencias desde la socioformación se caracterizan por (Tobón, 2013^a citado en Tobón et al, 2015):

1. Son desempeños integrales (no saberes fragmentados).
2. Se deben evaluar en su integralidad, no por saber o contenidos.
3. Trascienden al individuo, son procesos colaborativos.
4. Se apoyan en la tecnología, las redes y la inteligencia artificial.
5. Implican la actuación ante problemas del entorno.
6. Integran procesos internos y externos.
7. Articulan saberes de varias áreas.
8. Se basan en la co-creación del conocimiento.
9. Se basan en valores sólidos, como la responsabilidad, la honestidad, el respeto y la equidad.
10. Buscan la idoneidad. Esto significa que se busca cumplir con criterios de calidad.

2.1 Características de la socioformación

La socioformación tiene cinco características claves, las cuales se describen a continuación: proyecto ético de vida, emprendimiento, gestión y co-creación del conocimiento, trabajo colaborativo y metacognición (Tobón, 2013c, 2013d, citado por Tobón et al, 2015):





Explicar a los participantes la actividad formativa 2 a realizar. Peso de la actividad 20%.

Instrucciones:

En grupo realizar un video de 5 minutos, sobre las consecuencias de educar en un mundo con el enfoque socioformativo

Se entregará en línea a través de Schoology.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 3 horas.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: El docente de Educación en la Fe con sentido humano	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Educación con sentido humano.
Nombre del facilitador: Dra. Rocío Guidos de López	Competencia específica a evaluar: Distinguir las necesidades de los estudiantes en la época actual para plantear estrategias de enseñanza-aprendizaje motivantes y atractivas en concordancia a los valores de la institución.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 3 horas
Condiciones de aplicación: Entrega en Schoology.	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Contiene un guión de apoyo.	2%
2. Hace alusión a la importancia del enfoque socioformativo.	2%
3. Identifica aspectos relevantes que permitan fortalecer la educación.	2%
4. Menciona ejemplos de aplicación del enfoque socioformativo en su práctica docente.	2%
5. Menciona propuestas para mejorar su práctica docente.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

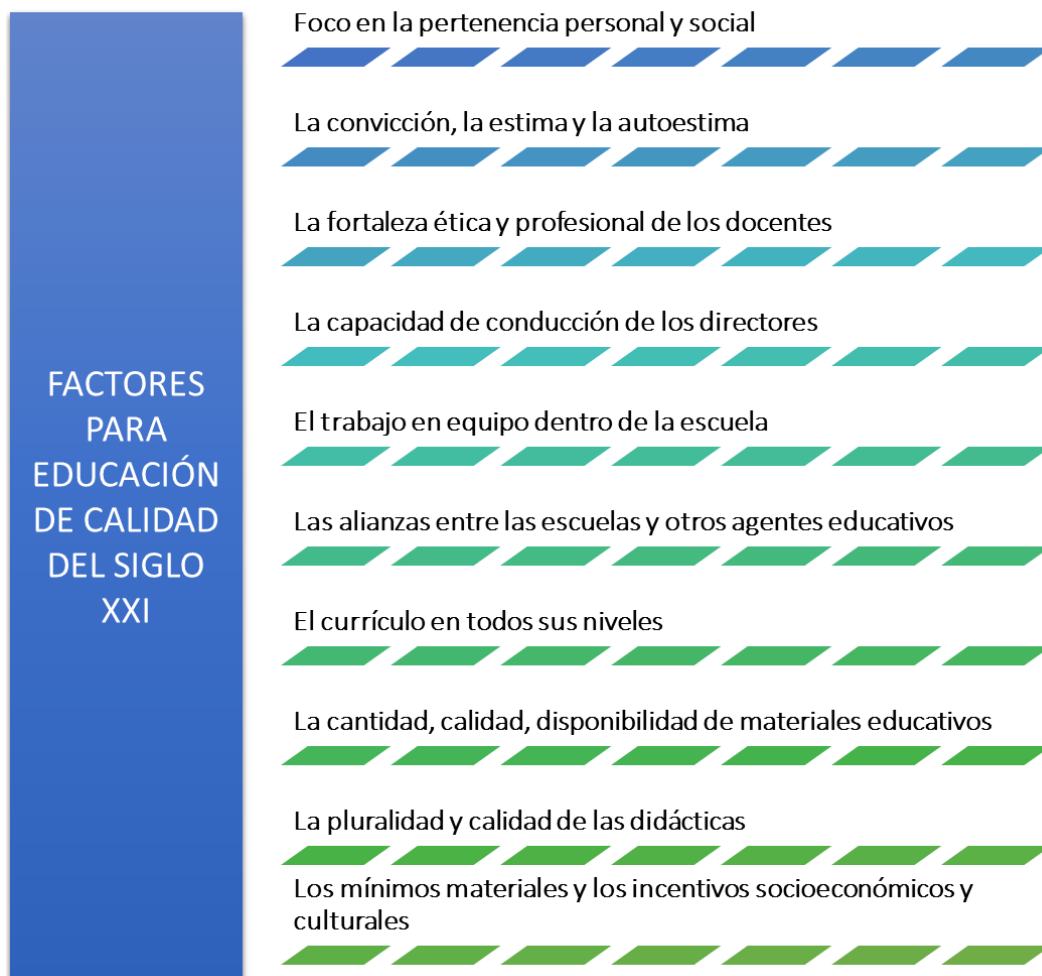
Peso: 20%

Criterio	%	SI	NO	COMENTARIOS
Contiene portada.	0.5%			
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%			
1. Contiene un guión de apoyo.	2%			
2. Hace alusión a la importancia del enfoque socioformativo.	2%			
3. Identifica aspectos relevantes que permitan fortalecer la educación.	2%			
4. Menciona ejemplos de aplicación del enfoque socioformativo en su práctica docente.	2%			
5. Menciona propuestas para mejorar su práctica docente.	1%			
Total	10%			

3. LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI



Se necesita formar a los ciudadanos para la sociedad del conocimiento. La educación actual en Latinoamérica sigue centrada, en la mayoría de los casos, en formar para la sociedad feudal, industrial y de la información. De allí que se requieren nuevos enfoques y modelos educativos, que respondan integralmente a los retos del nuevo tipo de sociedad que se busca; para esto Braslavsky, C. (2006) propone 10 factores para una educación de calidad en el Siglo XXI:



3.1 La escuela secundaria y los adolescentes

La escuela secundaria, sus docentes y políticas educativas consideran desde un enfoque reduccionista a la adolescencia desde una perspectiva teórica eminentemente biologicista, destacándose la ausencia de enfoque sociológicos. En la secundaria es cuando se presentan algunos procesos de evolución del sistema nervioso, cambios físicos y hormonales. Esta población estudiantil está manifestando atención no sólo a sus necesidades biológicas, psicológicas, sino también a sus necesidades sociales y culturales, siendo necesario plantearse los siguientes cuestionamientos (Benedetti, 2012).:

- a. **¿Por qué la adolescencia es considerada etapa de rebeldía?, ¿Por qué la adolescencia manifiesta una expresión de malestar y rechazo a la escuela?, ¿Cuál es el mensaje que están enviando los adolescentes a profesores y directivos con sus comportamientos al asistir a la escuela secundaria?.** La observación, comprensión y manejo del comportamiento en un adolescente permitirá describir las necesidades en varios momentos: cuando el ingresa a la escuela, desarrolla estrategias de sobrevivencia para mantenerse en ella; cuando decide abandonar la escuela, y /o cuando concluye sus estudios. Su actitud es en ocasiones desafiante, de sumisión, de apatía, se puede intuir que la escuela no considera sus intereses, necesidades y expectativas para satisfacer sus necesidades, ignorando la diversidad cultural que en la escuela secundaria existe.
- b. **¿Hacia dónde miran los adolescentes? ¿Cuál es su proyecto de vida presente y futura?** Es un problema sumamente complejo pues dependiendo de la respuesta que brinde la escuela secundaria no solo a través de sus planes y programas, de las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, de los ambientes favorables que en ella se generen, de las relaciones comunicativas y funcionales que establezcan con profesores y autoridades, se ofrecerán alternativas viables y atractivas para que el adolescente considere a la escuela como un espacio de interacción social entre su grupo de iguales y con los adultos .



Explicar a los participantes la actividad formativa 3 a realizar. Peso de la actividad 20%.

Instrucciones:

Revisar en equipo una planificación existente de cualquiera de los miembros del equipo y evidenciar que elementos ya se ejecutan y fortalecen el sistema por competencias y agregar el que crea conveniente.

Se entregará en línea a través de Schoology.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 3 horas.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: El docente de Educación en la Fe con sentido humano	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Educación con sentido humano.
Nombre del facilitador: Dra. Rocío Guidos de López	Competencia específica a evaluar: Planear clases motivantes de acuerdo a la edad de los estudiantes para generar interés y fomentar el trabajo colaborativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 3 horas
Condiciones de aplicación: Entrega en Schoology.	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Se identifica claramente las actividades del estudiante y del docente.	2%
2. Contiene los tiempos establecidos de intervención de estudiantes y docentes.	2%
3. Se identifican elementos que fortalecen el aprendizaje por competencias.	2%
4. Contextualizada la planificación a la realidad actual.	2%
5. Toma en consideración la edad de los estudiantes y sus intereses para el desarrollo de actividades de formación.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 20%

Criterio	%	SI	NO	COMENTARIOS
Contiene portada.	0.5%			
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%			
1. Se identifica claramente las actividades del estudiante y del docente.	2%			
2. Contiene los tiempos establecidos de intervención de estudiantes y docentes.	2%			
3. Se identifican elementos que fortalecen el aprendizaje por competencias.	2%			
4. Contextualizada la planificación a la realidad actual.	2%			
5. Toma en consideración la edad de los estudiantes y sus intereses para el desarrollo de actividades de formación.	1%			
Total	10%			

Metacognición del bloque:

Concluir con los participantes y que respondan a los siguientes cuestionamientos:

- lo que no sabían antes acerca la educación por competencias y el enfoque socioformativo.
- Compartir que les ha dejado este bloque de aprendizaje
- Qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.



Evidencias:

- **Actividad formativa reflexión en equipo**

Referencias utilizadas en el BLOQUE 2:

Braslavsky, C. (2006). Diez factores para una educación de calidad para todos en el siglo

XXI. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4(2e).

- Benedetti, M. (14 mayo 2012). ¿Adolescentes globalizados o globalización de adolescentes? [Mensaje en un blog]. La pedagogía en la adolescencia. Recuperado de <http://lapedagogiaenlaadolescencia.blogspot.com/2012/>
- Forte, A., Agadia, K. (s.f.). Enfoque por competencias [Mensaje en un blog]. Blog Universidad de Palermo Facultad de Diseño y Comunicación. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/
- LA, U. M. D. Competencias investigativas: una mirada desde la complejidad en educación universitaria. *FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN*, 50.
- Tobón, S. (2012). El proyecto ético de vida y la socioformación. *Instituto CIFE. Cuernavaca. México*.
- Tobón, S. T., Prieto, J. H. P., & Fraile, J. A. G. (2010). Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias.
- Tobón, S., Gonzalez, L., Nambo, J. S., & Antonio, J. M. V. (2015). La socioformación: un estudio conceptual. *Paradigma*, 36(1), 7-29.



BLOQUE 3

FORMAR PARA EDUCAR



1. PROYECTOS EDUCATIVOS

Las prácticas educativas forman parte de un sistema de concepciones y valores culturales que hace que determinadas propuestas tengan éxito cuando sintonizan con algunas de las necesidades sociales educativas. Según Hernández citado por Candidus (2005; 45), afirma que los proyectos pueden considerarse como una práctica Educativa que ha tenido reconocimiento en diferentes períodos

de este siglo, desde que Kilpatrick, citado por Flores (2005; 123), trató de llevar a clase algunas de las aportaciones de Dewey.

De manera especial, aquella en la que afirma que el pensamiento tiene su origen en una situación problemática que ha de resolverse mediante una serie de actos voluntarios. Esta idea de solucionar un problema serviría de hilo conductor entre las diferentes concepciones sobre los proyectos. De allí las ideas de Kilpatrick citado por Flores (2005; 187), reconoce que la pedagogía de proyectos es un método que le da gran importancia a las experiencias y a las vivencias pues le despiertan el interés a los educandos. En síntesis cabe resaltar la enorme preocupación que según los autores antes mencionados experimentaban por la aplicación de los proyectos en el campo educativo como herramienta necesaria para fortalecer el quehacer educativo.

Cabe destacar que, los métodos de proyectos, centros de interés, trabajo por temas, investigación del medio, proyectos de trabajo, son denominaciones que se utilizan de manera indistinta, pero que responden a visiones con importantes variaciones de contexto y contenido. Sin embargo, no ha de sorprender esta diversidad cuando se habla de una nueva práctica educativa, pues Martín (1993; 134) expuso: "un autor americano registraba al menos 17 interpretaciones diferentes del método de proyectos". Esto ocurre porque el conocimiento y la experiencia escolar no son interpretados por los agentes educativos, en contra de lo que serían algunos reformadores y expertos, de manera uniforme.

Por tanto, el método de proyecto se hará viable a partir de la noción de actividad (propuesta a la idea de recepción pasiva), como principio que rige una nueva escuela (activa), en la que niños y niñas, pues según Torres (2004; 109) "entran en contacto de una forma más organizada con la herencia de la sociedad en la que viven, y aprenden de la vida cotidiana". De aquí se deriva el hecho de el aprendizaje será más efectivo al contar con un aula de clase donde impere una

cordialidad entre todos los aspectos envuelven el hecho educativo, así como también debe contarse con ambiente donde reine primordialmente los intereses y potencialidades de los alumnos.

En otras palabras, las escuelas ayudan al estudiante a lograr generalizaciones y construir significados a partir de sus propias experiencias, conocimientos y de sus estrategias de aprendizaje. El conocimiento aprendido en la comunidad y aquel alcanzado en la escuela son invalorable. Nadie puede estar ignorante, sí los estudiantes están ocupados en lograr el aprendizaje significativo. Los maestros mediadores, maestros efectivos, ayudan a sus estudiantes a realizar las conexiones entre el conocimiento externo y el interno mediante el diálogo y el refuerzo; éste último podría identificarse con la retroalimentación.

El efecto, esa es la esencia de la mediación, los maestros, planifican las actividades y experimentos partiendo del lenguaje construido por las experiencias de sus estudiantes, en su entorno familiar; utilizando ejemplos y conductas, analogías y metáforas; así como también, presentando materiales comunes. Los Mediadores demuestran aquellas cosas que sus estudiantes no pueden hacer, trabajando de manera coordinada con ellos, cuando así lo requiere la tarea y dejándolos trabajar cuando considera que sus participantes pueden ejecutarla.

Por su parte Roca, Candidus Infantil (2005; 234), afirma que en la fase inicial de todo proyecto se intenta que el alumno pueda familiarizarse con el entorno (espacio, objetos, personas) de manera natural y sin tener que seguir unas normas y esquemas preestablecidos. Todo el contexto de aprendizaje debe ser modificable, es decir, los niños y niñas deben relacionarse con dicho medio para que puedan generar nuevas ideas y ampliarlas progresivamente. La relación con este entorno hecha de una manera natural muy espontánea será para los niños y niñas un instrumento de conocimiento y representación de la realidad. Así pues, se tiene que conseguir a partir de una actuación inicial espontánea que los niños y niñas dan significado a los elementos que configuran la realidad; porque de esta manera se relaciona con el entorno se convertirá paulatinamente intencional y estructurado. De lo anterior se deduce el hecho de que los ambientes educativos deben contar con una diversidad de estructuras que le permitan espontáneamente generar cambios orientados fundamentalmente por los intereses de los alumnos.

La pregunta que surgió, una vez reconocida la importancia del desarrollo conceptual, fue: ¿Qué conceptos se enseñan?, y ¿con qué criterios los seleccionan?; en este contexto, Bruner citado en Candidus (2005; 50), planteó que la enseñanza debería centrarse en facilitar el desarrollo de conceptos clave a partir de las disciplinas. Los proyectos fueron una alternativa para abordar esta propuesta en la clase.

En relación con la noción de concepto clave era una metáfora que abría el camino para delimitar una serie de ejes conceptuales, a partir de los que se podría facilitar la comprensión en las disciplinas y dar pautas para escoger los materiales que podría contribuir a mejorar la enseñanza. Este interés llevó a la noción de estructura de las disciplinas. Cada materia tiene una serie de conceptos característicos, que los especialistas se aprestaron a definir (por ejemplo, continuidad y cambio en historia, cultura y valores en sociología), que permite organizar los contenidos de la enseñanza. El siguiente paso será explicar los procedimientos de las disciplinas, para que el estudiante al conocerlos, pueda explicarlos y transferirlos y seguir aprendiendo en otras situaciones.

Como sucedía en épocas anteriores, los proyectos no son una fórmula perfecta que se adapta a todas las ideologías, necesidades y trayectorias profesionales, pues con frecuencia, los docentes preguntan si todo se puede enseñar mediante proyectos. Ésta no deja de ser una cuestión con algo de trampa, porque nunca la escuela lo enseña todo (entre otras razones, porque el docente no puede o no sabe todo y tras esta crítica, sigue latiendo la visión enciclopédica del currículo). Nadie pone en duda que los alumnos deben aprender a leer y escribir; calcular y resolver problemas; identificar hechos históricos y artísticos, accidentes geográficos; y comprender conceptos científicos. Pero también han de aprender a utilizar un índice, un diccionario, una enciclopedia (en formato papel y multimedia) y un ordenador. Han de saber interpretar datos, dar argumentos a favor y en contra y aprender sobre la naturaleza del conocimiento al que se acercan. El dilema no está en qué han de aprender, sino en cómo lo aprenden y contextualizan.

Además, Roca citado en Candidus (2005; 98), afirma que en correspondencia con esta realidad se debe comenzar a organizar y sistematizar los primeros descubrimientos del espacio para llegar a la estructuración de la espontaneidad de manera que los niños y niñas tomen conciencia de las primeras actividades y así estructurar entonces todos los datos que se han ido recogiendo para catalogar y sistematizar todos los descubrimientos hechos para ir elaborando el proyecto y construir el mismo fundamentado en los intereses de los niños. Lo expuesto por el autor deja entrever la necesidad que existe en los ambientes educativos por lograr que los niños desarrollen un aprendizaje que parta de una estructuración espontánea.



Explicar a los participantes la actividad sumativa 1 a realizar. Peso de la actividad 20%.

Instrucciones:

En equipos, plantear tres estrategias que generan los docentes para fomentar el trabajo colaborativo en el aula con enfoque por competencias y sistematizarlas en

un cuadernillo de estrategias didácticas construido por todos los docentes para los diferentes niveles educativos.

Se entregará en línea a través de Schoology.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 3 horas.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: El docente de Educación en la Fe con sentido humano	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Educación con sentido humano.
Nombre del facilitador: Dra. Rocío Guidos de López	Competencia específica a evaluar: Diseñar actividades formativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el enfoque socioformativo en apego al programa de estudios.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 3 horas
Condiciones de aplicación: Entrega en Schoology.	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Presentan 3 estrategias didácticas para el trabajo colaborativo con los estudiantes.	2%
2. Desarrollan cada estrategia con su proceso formativo y de aplicación en el aula.	2%
3. Proponen los tiempos de realización y el producto integrador de aprendizaje esperado en los estudiantes.	2%
4. Trabajan colaborativamente para la sistematización de las estrategias didácticas por niveles.	2%
5. Plantean diferentes formas de evaluar las estrategias didácticas y oportunidades de mejora con los estudiantes.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 20%

Criterio	%	SI	NO	COMENTARIOS
Contiene portada.	0.5%			
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%			
1. Presentan 3 estrategias didácticas para el trabajo colaborativo con los estudiantes.	2%			
2. Desarrollan cada estrategia con su proceso formativo y de aplicación en el aula.	2%			
3. Proponen los tiempos de realización y el producto integrador de aprendizaje esperado en los estudiantes.	2%			
4. Trabajan colaborativamente para la sistematización de las estrategias didácticas por niveles.	2%			
5. Plantean diferentes formas de evaluar las estrategias didácticas y oportunidades de mejora con los estudiantes.	1%			
Total	10%			



2. ESTRATEGIAS DOCENTES QUE FAVORECEN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL AULA

La institución educativa debe volverse abierta y dar las posibilidades de aprender en el espacio y en distintos momentos de la vida y a lo largo de la vida. Todo ello supone, ritmos de enseñanza y aprendizaje específicos y cursos con una gran variedad de estrategias

y recursos.

Esto implica un cambio en el modelo educativo, convertir el desempeño actual del proceso actual de enseñanza- aprendizaje que se basa en un modelo tradicional centrado en la enseñanza y transmisión pura y pasiva del conocimiento, en un modelo centrado en el aprendizaje individual, colaborativo y responsable. Para que este plan se cumpla es fundamental innovar una serie de proyectos dirigidos a involucrar a los docentes, estudiantes, directivos y padres de familia en el diseño de las actividades que preparen a los estudiantes a adaptarse (Porcayo, s.f).

El trabajo y el rol tradicional del docente tiene que cambiar, pues no consiste tan sólo en transmitir información ni siquiera conocimientos, sino de presentarlos en forma de problemática, situándolos en un contexto y poniendo los problemas en perspectiva, de manera que el estudiante pueda establecer el nexo entre su solución y otras interrogantes de mayor alcance. La gran fuerza de los docentes es la del ejemplo que dan o deben dar al manifestar su curiosidad y su apertura y al mostrarse dispuestos a adaptarse y accionar en un momento dado el medio, esto podrá lograrse si los profesores han desarrollado primero todas sus potencialidades (conceptuales, humanas y técnicas) (Porcayo, s.f).

Abundan experiencias en el aula a partir de del enfoque por competencias, las cuales han incidido en cambiar el concepto y los estilos de enseñanza, el rol del docente y las

intencionalidades en el aula, principalmente, el desarrollo de aprendizajes significativos, por descubrimiento y por asimilación, el cambio conceptual, el desarrollo del potencial intelectual mediante el uso de las estrategias de aprendizaje y las interacciones con el Ambiente (Porcayo, s.f).

Esto demanda espacios académicos para su autoconocimiento, autoestima, fijación de metas identidad nacional y profesional, ética, sensibilidad, además para que desarrolle categorías de destrezas de aprendizaje, entre ellas:

- La aplicación flexible de los conocimientos que abarcan conceptos, reglas, principios, fórmulas y algoritmos.
- Métodos heurísticos, es decir, búsqueda de análisis y transformación de problemas.
- Habilidades metacognitivas, que incluyen el conocimiento sobre cómo conoce y como puede conocer más y mejor.
- Estrategias de aprendizaje, se refieren a una gama de actividades cognitivas del estudiante que garantizan la calidad, cantidad y significación de su propio aprendizaje, tales como: organizar, sintetizar, explicar, relacionar, clasificar, inferir, estructurar, identificar, evaluar, construir, crear, etc. Dichas estrategias de aprendizaje tienen que promoverse según los tipos de aprendizaje, el tipo de conocimiento, pero pueden ubicarse dentro de las llamadas competencias genéricas.

Las estrategias didácticas para formar competencias se diseñan e implementan teniendo en cuenta los criterios de desempeño, los saberes esenciales, las evidencias requeridas y el rango de aplicación. Asimismo es fundamental tener en cuenta algunos principios para la selección de una estrategia didáctica, mismos que se presentan a continuación:

1. Es necesario que toda estrategia didáctica permita a los estudiantes asumir papeles activos y no pasivos frente al aprendizaje.

2. La reflexión es un componente esencial que debe estar presente en la formación de competencias, teniendo en cuenta el qué, el para qué, el cómo, el cuándo y el con qué.
3. Las estrategias didácticas deben posibilitar trabajar con los estudiantes en sus diversos grados de competencia.
4. Toda estrategia didáctica debe adecuarse a las condiciones de los estudiantes en los aspectos culturales y de formación de las competencias seleccionadas.
5. La estrategia debe abordar procesos del mundo real.
6. Los pasos de la estrategia, sus técnicas y actividades deben ser congruentes con las competencias que se pretenden formar en un curso.
7. La estrategia debe poseer aspectos curiosos, retadores, creativos y novedosos.



Explicar a los participantes la actividad sumativa 2 a realizar. Peso de la actividad 20%.

Instrucciones:

En equipos, desarrollar una estrategia docente para fomentar el trabajo colaborativo con enfoque por competencias y presentarla ante los demás participantes y el facilitador para la mejora continua y retroalimentación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se realizara una presentación oral y se evaluará en línea a través de Schoology.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 4 horas.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: El docente de Educación en la Fe con sentido humano	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Educación con sentido humano.
Nombre del facilitador: Dra. Rocío Guidos de López	Competencia específica a evaluar: Aplicar a su desempeño docente actividades formativas que respondan a las necesidades actuales de los estudiantes basado en los principios de la institución y trabajando de manera colaborativa.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 4 horas
Condiciones de aplicación:	

Entrega en Schoology.

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. La estrategia didáctica es acorde al nivel educativo representado.	2%
2. Se presentan la estructura, proceso y beneficios de aplicación de la estrategia en el aula.	2%
3. Se identifican elementos que fortalecen el aprendizaje por competencias.	2%
4. Los miembros del equipo de trabajo participan activamente.	2%
5. La presentación tiene un orden lógico y claro así como toman en cuenta la retroalimentación para la propuesta de mejora continua en la formación docente.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 20%

Criterio	%	SI	NO	COMENTARIOS
Utiliza medios audiovisuales	0.5%			
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%			
1. La estrategia didáctica es acorde al nivel educativo representado	2%			
2. Se presentan la estructura, proceso y beneficios de aplicación de la estrategia en el aula	2%			
3. Se identifican elementos que fortalecen el aprendizaje por competencias.	2%			
4. Los miembros del equipo de trabajo participan activamente	2%			
5. La presentación tiene un orden lógico y claro así como toman en cuenta la retroalimentación para la propuesta de mejora continua en la formación docente	1%			
Total	10%			

Metacognición del bloque:

Concluir con los participantes y que respondan a los siguientes cuestionamientos:

- lo que no sabían antes acerca la educación por competencias y el enfoque socioformativo.
- Compartir que les ha dejado este bloque de aprendizaje
- Qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.



Evidencias:

- Actividad formativa reflexión en equipo

Referencias utilizadas en el BLOQUE 3:

Flores H, Moraima A (2005). La Planificación por Proyectos. Venezuela. Brújula Pedagógica.

Martín A. (1993). Análisis de la Realidad., Editorial ccs/Madrid.

Torres, J. (2004) Globalización e interdisciplinariedad en el curriculum Integrado. Madrid, Morata.

Porcayo, N. O. s.f. Estrategias docentes que favorecen el desarrollo de competencias en el aula. (Ponencia En Línea). Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/153214607/24-Estrategias-Docentes-Que-Favorecen-El-Desarrollo-de-Competencias-en-El-Aula>



Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa



Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa

Tipo de acción formativa: Módulo

Fecha de elaboración: Enero de 2016

Lugar de elaboración: Colegio Marista Liceo Salvadoreño

Nombre del autor del manual: Mariella Paz de González

Nombre de la institución o empresa: Escuela Superior de Economía y Negocios

MANUAL DEL FACILITADOR



ÍNDICE

TABLA DE CONTENIDO	PÁG.
Módulo Formativo	5
Presentación del módulo de la acción formativa. Secuencia didáctica.	11
ENCUADRE	24
1. Introducción	24
2. Presentación	28
BLOQUE 1: Proceso enseñanza-aprendizaje	33
1. Estrategias de enseñanza-aprendizaje en la actualidad	34
2. Cómo se aprende	36
3. Cambios metodológicos en las TIC	44
BLOQUE 2: Tecnología educativa	49
1. Perspectivas de la tecnología educativa	49
2. Enriquecimiento con tecnología de ambientes de aprendizaje	54
3. Estrategias educativas y el aprovechamiento de la tecnología	58
4. Ventajas del uso de TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje	61
5. Utilización ética de tecnología	64
BLOQUE 3: Diseño de actividades formativas utilizando tecnología educativa	71
1. Elementos formativos en diseño de actividades utilizando tecnología educativa	72
2. Criterios para desarrollar proyectos integradores	76
3. Herramientas y recursos de apoyo al profesor en el diseño de ambientes de aprendizaje	81
Conclusiones	90
Glosario	92
Fuentes de consulta	93
Anexos	94

Módulo Formativo	
Nombre de la acción formativa: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	Semestre/cuatrimestre/trimestre: Formación continua
Tipo de acción formativa: Módulo	Grupo: Docentes del Colegio Marista Liceo Salvadoreño de la asignatura de Educación en la Fe
Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	Número de horas del Módulo Formativo: 30 horas (9 horas presencial, 21 horas en línea)
Problemática a resolver (redactar en forma de pregunta): ¿Qué herramientas y elementos son necesarios al diseñar ambientes de aprendizaje interdisciplinarios en trabajo colaborativo, utilizando tecnología educativa desde enfoque socio formativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?	
Mensaje de bienvenida a los participantes: Bienvenidos al módulo formativo “Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa”. Mi nombre es Mariella Paz de González, estaremos trabajando en este módulo durante 4 semanas. Espero sea de mucho aprendizaje y éxito para todos. Quedo a sus órdenes.	
Introducción al Módulo Formativo: En la actualidad los estudiantes están inmersos en el mundo de la tecnología, la integran en todos los aspectos de su vida. Es importante dado este contexto que los docentes integren las tecnologías en el aula, desde el enfoque socioformativo para incentivar a los estudiantes, mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y transformar la práctica docente. En este módulo se les brindarán herramientas tecnológicas prácticas y elementos esenciales en el diseño de ambientes de aprendizaje utilizando éticamente tecnología educativa, trabajando colaborativamente. Para esto es necesario comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje, qué significa la tecnología educativa y cómo diseñar actividades formativas integrando tecnología educativa.	
Competencias generales a desarrollar por el participante: Diseñar ambientes de aprendizaje interdisciplinarios utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, para generar Interés, expectativas, comunicación y	

desarrollar el sentido crítico de los estudiantes frente a problemas de la realidad en la que están inmersos, de acuerdo a los valores Institucionales.

Competencias específicas a desarrollar por el participante:

- Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
- Identificar los pasos necesarios para el diseño de actividades de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo de forma colaborativa.
- Diseñar actividades formativas interdisciplinarias utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los valores institucionales.

Contenido: (el participante deberá desarrollar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del módulo)

ENCUADRE

BLOQUE 1: Proceso enseñanza-aprendizaje

1. Estrategias de enseñanza-aprendizaje en la actualidad
2. Cómo se aprende
3. Cambios metodológicos con las TIC

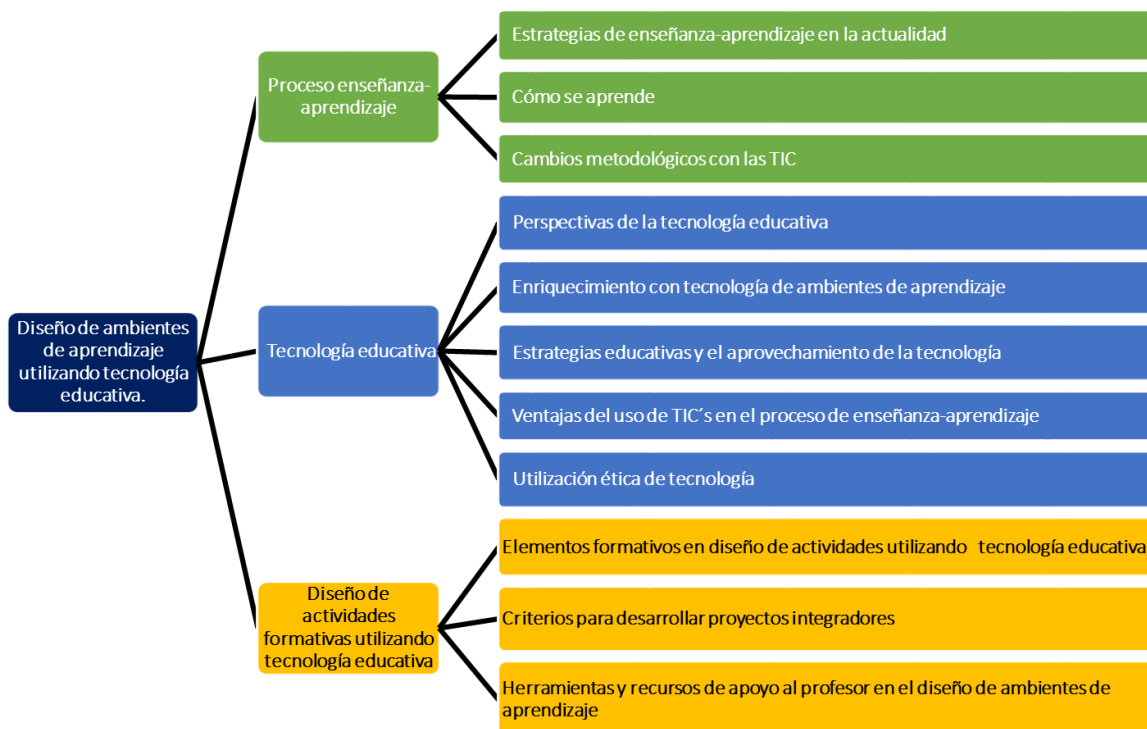
BLOQUE 2: Tecnología educativa

6. Perspectivas de la tecnología educativa
7. Enriquecimiento con tecnología de ambientes de aprendizaje
8. Estrategias educativas y el aprovechamiento de la tecnología
9. Ventajas del uso de TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje
10. Utilización ética de tecnología

BLOQUE 3: Diseño de actividades formativas utilizando tecnología educativa

1. Elementos formativos en diseño de actividades utilizando tecnología educativa
2. Criterios para desarrollar proyectos integradores
3. Herramientas y recursos de apoyo al profesor en el diseño de ambientes de aprendizaje

Red conceptual del módulo formativo:



Metodología:

La estrategia metodológica para el desarrollo del módulo es semipresencial (30% presencial y 70% en línea), se utiliza la herramienta Schoology (<https://www.schoology.com/>), que es un sistema de manejo del aprendizaje en línea, permite instrucción individualizada, colectiva, manejo de información, repositorio de contenidos. La herramienta es de uso gratuito y está disponible en la web.

Schoology permite interacción entre estudiantes y docentes, y permite el envío de archivos de imagen, presentaciones, texto y video. Esta herramienta se conoce como microblog.

Este módulo está orientado al desarrollo de las competencias para el diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde enfoque socioformativo.

Plan de Evaluación: (el participante deberá describir el plan de evaluación, indicando criterios, técnicas e instrumentos de evaluación y ponderación).

Evaluación diagnóstica

0%

Consiste en un cuestionario que se realizará en línea en Schoology.

Evaluación formativa	55%
Consiste en una serie de actividades que se realizarán a lo largo del curso, que incluyen:	
1. Mapa conceptual: Estrategias de enseñanza-aprendizaje	10%
Aplicación en el aula Entrega en línea a través de Schoology, Utiliza Visio o Power Point	
2. Presentación Mapa Conceptual estrategias (presencial)	5%
3. Collage: Cómo las tecnologías enriquecen la educación	10%
Entrega en línea a través de schoology, Utiliza Power Point, Collage Maker o Padlet	
4. Infografía: Caso utilización no ética de la tecnología	15%
Entrega en línea a través de Schoology	
5. Foro de discusión	15%
En línea en Schoology, extensión mínima de 400 palabras	
Evaluación sumativa	45%
Consiste en dos actividades que pretenden integrar el módulo formativo	
1. Planteamiento de Situación problemática y estrategias de aprendizaje	15%
Se entrega en línea a través de Schoology Utiliza Word, extensión máxima 10 páginas	
2. Diseño de actividad formativa	30%
Se entrega en línea a través de Schoology Utiliza Word, extensión máxima 25 páginas	
Preguntas a responder por el participante al finalizar el módulo: 1. ¿Qué ha significado para usted este módulo? 2. ¿Cómo considera usted que la tecnología educativa le será de utilidad? 3. ¿Cómo considera que en sus estrategias de aprendizaje es importante el enfoque socioformativo y la tecnología educativa? 4. ¿Cuál fue su experiencia en el diseño de la actividad formativa? 5. ¿Qué elementos considera importante contemplar en el diseño de una actividad formativa que involucre tecnología educativa?	
Fuentes de consulta (formato APA):	

- Baelo, R. y Cantón, I. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(7), 2-12. Recuperado el 15 de septiembre de 2010 de <http://www.rieoei.org/deloslectores/3034Baelo.pdf>
- Barr, D., & Sykora, C. (2015, enero). Learning, teaching and leading. A comparative look at the ISTE Standards for Teachers and UNESCO ICT Competency Framework for Teachers. *ISTE*. Recuperado el 18 de enero de 2016 de <https://www.iste.org/resources/product?ID=3612&name=Learning%2c+teaching+and+leading>
- Chacón, A. (2007). La tecnología educativa en el marco de la didáctica. En Ortega, J. y Ortega, A. (Eds.). *Nuevas Tecnologías para la Educación en la Era Digital* (pp. 23-40). España: Ediciones Pirámide.
- Ferro, C., Martínez, A., y Otero, M. (2009). Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EDUTEC. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 0(29). Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/451>
- Heredia, Y. y Romero, M. (2007). Un nuevo modelo educativo centrado en la persona: compromisos y realidades. En Lozano A. y Burgos J. (Eds.), *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona* (pp. 53-75). México D.F.: LIMUSA.
- Institutito Vasco de Evaluación e Investigación Educativa (2004). *Integración de las TIC en centros de ESO*. Recuperado el 27 de noviembre de 2015, de <http://www.isei-ivei.net/cast/pub/INTEGRATICESO.pdf>.
- International Society for Technology in Education (2007). ISTE Standards students. *ISTE*. Recuperado el 18 de enero de 2015 de <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-students>
- International Society for Technology in Education (2007). ISTE Standards teachers. *ISTE*. Recuperado el 18 de enero de 2015 de <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-teachers>

- Litwin, E. (2005). *La tecnología educativa en el debate didáctico contemporáneo*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu editores.
- Martín R. (2005). *Las nuevas tecnologías en educación*. Madrid, España: Fundación AUNA. Recuperado en, septiembre 2 de 2010, en http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf
- Marzano, R. (2000). *Dimensiones del aprendizaje*. Guadalajara, México: Iteso.
- Soler, Y. y Lezcano, M. (2009). Consideraciones sobre la tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una experiencia en la asignatura Estructura de Datos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(2), 2-9. Recuperado el 14 octubre de 2010 de <http://www.rieoei.org/expe/2863Soler.pdf>
- Velazco, M. y Mosquera. (s.f.). Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo. PAIEP. Recuperado el 12 de abril de 2013 de: http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf
- Vivas, N. (2010). Estrategias de aprendizaje. *GÓNDOLA*, 5(1), 27-37. Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/GDLA/article/view/5220/6850>
- Pimiento, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. México: Pearson. Recuperado el 12 de abril de 2013, en: <http://es.scribd.com/doc/93347010/Estrategias-de-ensenanza-aprendizaje-Autor-Julio-H-Pimienta-Prieto>

**PRESENTACIÓN DEL MÓDULO DE LA ACCIÓN FORMATIVA
SECUENCIA DIDÁCTICA**

Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño		
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa		
Facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González		
Periodo de duración del módulo: 30 horas (9 horas presencial, 21 horas en línea)		
Competencia general: Diseñar ambientes de aprendizaje interdisciplinarios utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, para generar Interés, expectativas, comunicación y desarrollar el sentido crítico de los estudiantes frente a problemas de la realidad en la que están inmersos, de acuerdo a los valores Institucionales.		
Competencia (s) específica (s):	Criterio de Evaluación	Evidencia (s) de aprendizaje de la competencia específica:
Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.	Identifica y planea estrategias de aprendizaje desde el enfoque socioformativo para reforzar el uso ético de la tecnología.	Realizar en equipo el planteamiento de una situación problemática vivenciada en la institución, y con base a la problemática establecer estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa. • Mapa conceptual • Presentación • Infografía • Collage
Identificar los pasos necesarios para el diseño de actividades de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde el enfoque	Identifica claramente y en orden los pasos que se necesitan para el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología educativa.	Diseño de una actividad formativa interdisciplinaria que integre el uso ético de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo,

socioformativo de forma colaborativa.	Incorpora los elementos del enfoque socio formativo	de acuerdo a los valores institucionales. • Foro criterios • Manual de diseño de la actividad formativa.
Diseñar actividades formativas interdisciplinarias utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los valores institucionales.	Se diseña una actividad formativa interdisciplinaria contemplando el enfoque socioformativo, donde se evidencie la planeación de la actividad y que integre tecnología educativa.	
Producto integrador del módulo: Manual de diseño de una actividad formativa interdisciplinario que integre el uso ético de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo de acuerdo a los valores institucionales.		
Preguntas que el participante deberá responder al finalizar el módulo: 1. ¿Qué ha significado para usted este módulo? 2. ¿Cómo considera usted que la tecnología educativa le será de utilidad? 3. ¿Cómo considera que en sus estrategias de aprendizaje es importante el enfoque socioformativo y la tecnología educativa? 4. ¿Cuál fue su experiencia en el diseño de la actividad formativa? 5. ¿Qué elementos considera importante contemplar en el diseño de una actividad formativa que involucre tecnología educativa?		

SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia	Actividades del facilitador	Horas	Actividades del participante	Horas	Recursos y materiales	Estrategia de Metacognición
ENCUADRE (Inicio)	1. Bienvenida.	5 min	2. Evaluación diagnóstica.	1 hora (en línea)	Schoolology Laptops Internet	1. Preguntar a los participantes qué les pareció la evaluación diagnóstica.
	3. Presentación del módulo formativo.	20 min	4. Presentación de cada participante, mencionar que espera del módulo formativo.	30 min	Power Point Laptops Internet	2. Que los participantes expresen a través de una lluvia de ideas lo más importante que evidenciaron en la introducción.
	5. Introducción y retroalimentación de la evaluación diagnóstica.	25 min	6. Formación de parejas para desarrollar el proyecto integrador.	5 min	Power Point Laptops Internet	
(Desarrollo) BLOQUE 1: PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	7. Estrategias de enseñanza-aprendizaje en la actualidad. (presentación)	30 min	8. Elaborar un mapa conceptual donde se presenten las estrategias de aprendizaje y como	2 hrs. (en línea)	Power point Schoolology Visio Laptops Internet	Concluir con los participantes lo que no sabían antes acerca de estrategias, metodologías y cómo los alumnos aprenden y que les ha dejado este bloque de

			pueden utilizarse.			aprendizaje, qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.
	9. Retroalimentación a cada pareja de su mapa contextual.	30 min	10. Elaborar una presentación del mapa conceptual	30 min	Power point Schoolology Visio Internet	
	11. Con base en las estrategias de aprendizaje mencionar diferentes formas de aprendizaje.	30 min	12. Participar en una lluvia de ideas donde mencionen distintas formas de aprender que han detectado en los estudiantes	30 min	Power point Videos Schoolology Internet	

	13. Presentación de los cambios en las metodologías de enseñanza-aprendizaje con el uso de las TIC.	30 min	14. Participación grupal, donde mencionan cómo creen que puede cambiar la forma de enseñar y aprender utilizando TIC's.	30 min	Power point Schoolology Internet	
	15. Conclusión del bloque	10 min				
DESARROLLO BLOQUE 2: TECNOLOGÍA EDUCATIVA	16. Introducción a las perspectivas de la tecnología educativa	30 min	17. Participar mencionando qué tecnologías conoce y como las aplica en su asignatura.	25 min	Laptops Power Point Schoolology Internet	Que los participantes concluyan y respondan a la pregunta de qué ha sido lo más importante y relevante del módulo, y si piensa que esto es relevante y de qué manera en su práctica educativa.
	18. Hablar acerca de cómo las tecnologías enriquecen la educación y los ambientes de aprendizaje	25 min	19. Investigar y realizar un collage de cómo las tecnologías enriquecen la educación.	1 hora (en línea)	Laptops Power Point Schoolology Internet Collage Maker Prezi	
	20. Presentar un video de aprovechar	15 min	21. Responder participando a la	15 min	Laptops Power Point	

	tecnologías en el aula.		interrogante de estrategias educativas que se pueden utilizar con ayuda de la tecnología educativa		Schoolology Internet	
	22. Realizar una presentación de las ventajas del uso de las TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje	25 min	23. Investigar las ventajas de las TIC's y su uso en educación enfatizando el proceso de enseñanza-aprendizaje	30 min (en línea)	Laptops Power Point Schoolology Visio Internet	
	24. Presentación acerca de la utilización ética de la tecnología	25 min	25. Realizar una infografía, que un caso de utilización no ética de tecnologías tales como: fotografías en redes sociales, información	3 hrs. (en línea)	Laptops Power Point Schoolology Visio Internet	

			n den buscadore s, etc.			
	26. Retroalimentación del caso, presentación del proyecto de situación problemática y el uso de tecnología	20 min	27. Realizar en equipo el planteamiento de una situación problemática vivenciada en la institución, y con base a la problemática establecer estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa. Realizar un documento en Word y una presentación.	3 hrs. 30 min (en línea)	Laptops Power Point Prezi Schoolology Visio Internet Word	
	28. Retroalimentar y concluir a cada grupo acerca de su situación	1 hora (en línea)			Laptops Power Point Prezi Schoolology	

	problemática planteada				Visio Internet Word	
DESARROLLO BLOQUE 3: DISEÑO DE ACTIVIDADES FORMATIVAS UTILIZANDO TECNOLOGÍA EDUCATIVA	29. Presentación acerca de los elementos formativos en diseño de actividades utilizando tecnología educativa	(30 min)	30. Realizar un diagrama de procesos en el que se identifique los elementos que se deben considerar en el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología y los pasos a seguir.	1 Hrs. (en línea)	Laptops Power Point Prezi Schoology Visio Internet Word	Que los participantes concluyan y respondan a la pregunta de qué ha sido lo más importante y relevante del módulo, y si piensa que esto es relevante y de qué manera en su práctica educativa.
	31. Presentar los criterios que se deben considerar para elaborar y desarrollar proyectos interdisciplinarios e integradores	25 min	32. Participar en Schoology en foro de discusión acerca de cuáles criterios consideran los más importantes al desarrollar	(1 hora)	Laptops Power Point Prezi Schoology Visio Internet Word	

			una actividad formativa interdisciplinaria utilizando tecnología educativa.			
	33. Presentación y video de las herramientas y recursos de apoyo al profesor en el diseño de ambientes de aprendizaje.	20 min	34. Participación acerca de cómo pueden apoyarse en diferentes recursos tecnológicos para el desarrollo de actividades formativas.	5 min	Laptops Power Point Prezi Schoolology Visio Internet Word	
	35. Explicación del proyecto integrador de diseño de actividad formativa	10 min	36. Diseño de una actividad formativa, presentación de un manual en Word Manual de diseño de una actividad formativa interdisciplinaria	5 hrs.	Laptops Power Point Prezi Schoolology Visio Internet Word	

			inario que integre el uso ético de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo de acuerdo a los valores institucionales.			
	37. Conclusión del bloque, metacognición	10 min			Laptops Power Point Prezi Schoolology Visio Internet Word	
(Cierre)	38. Dar las gracias y explicar el medio de comunicación.	5 min	39. Participación en foro abierto en Schoology	En línea (abierto mientras dure el proyecto integrador)	Laptops Power Point Prezi Schoolology Visio Internet Word	Preguntar en línea a los participantes una retroalimentación general y si se cumplieron sus expectativas en el módulo formativo

	40. Retroalimentación del proyecto integrador	1 hr (en línea)				
Total de horas actividades del facilitador:		9 horas y 10 minutos	Total de horas actividades del participante:	20 horas y 50 minutos		

Antes de Iniciar las sesiones presenciales debe aplicarse la evaluación diagnóstica:

Instrumento de Evaluación 1 (Evaluación Diagnóstica)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Tecnología Educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology.	

Instrucciones:

Responder un cuestionario para hacer un diagnóstico antes de comenzar el módulo.

Evaluación: Cuestionario.

Reactivos	Tipo de pregunta	Opciones de respuesta
-----------	------------------	-----------------------

1. ¿Cómo considera que la tecnología beneficia la educación?	Opción Múltiple	a. Mejora la educación. b. Enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. c. Beneficia al estudiante. d. Beneficia al docente.
2. ¿Qué son las estrategias de aprendizaje?	Opción Múltiple	a. Procesos mentales de adquisición de conocimiento. b. Medios utilizados para generar conocimiento. c. Sistemas conscientes de decisión mediados por instrumentos simbólicos.
3. ¿El enfoque socioformativo toma en consideración qué saberes?	Opción Múltiple	a. Conocer y Hacer. b. Ser y Conocer. c. Ser y Hacer d. Ser, Hacer y Conocer
4. ¿La tecnología educativa es un elemento que debe en la actualidad considerarse en las estrategias de enseñanza-aprendizaje?	Falso/verdadero	
5. ¿Cree usted que el uso de tecnología en el aula es perjudicial para los estudiantes?	Falso/verdadero	
6. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como posibilidades más significativas de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Selección	a. Flexibilización de espacios b. Flexibilización de tiempos c. Comunicación interpersonal d. Diversidad de metodologías e. Acceso a información f. Publicación de información g. Evaluación y autoevaluación
7. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como limitaciones más significativas de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Selección	a. Equipamiento de espacios b. Acceso a la red c. Movilidad d. Lentitud e. Fallos técnicos f. Tiempo suficiente de práctica g. Limitaciones de los usuarios - Información no ética

8. ¿Ha realizado en su clase una actividad formativa con tecnología educativa?	Selección	a. Si b. No
9. ¿Tiene conocimiento sobre la política institucional relacionada con las TIC?	Selección	a. Si b. No
10. ¿Emplea medidas de seguridad y de prevención de riesgos de información en la utilización de tecnologías?	Selección	a. Si b. No ¿Cuál?
11. ¿Qué es tecnología educativa?	Opción múltiple	a. Tecnología diseñada para educación. b. Es la aplicación de los medios tecnológicos a la educación. c. Uso de tecnología en el aula.
12. El objetivo fundamental de la tecnología educativa es ofrecer una buena cantidad de técnicas a los docentes.	Falso/verdadero	
13. La tecnología educativa es necesaria para transmitir contenidos a los estudiantes.	Falso/verdadero	
14. La tecnología educativa desde el enfoque socioformativo se utiliza para trabajar en equipo.	Falso/verdadero	
15. El diseño de una actividad formativa debe contemplar el tiempo que debe invertir el estudiante y el tiempo del docente	Falso/verdadero	
16. Una actividad formativa interdisciplinaria consiste en que todos los docentes se pongan de acuerdo en las actividades que van a realizar.	Falso/verdadero	
Resultado		



ENCUADRE

Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa

1. INTRODUCCIÓN



En la actualidad los estudiantes están inmersos en el mundo de la tecnología, la integran en todos los aspectos de su vida. Es importante dado este contexto que los docentes **integren las tecnologías** en el aula, desde el enfoque socioformativo para incentivar a los estudiantes, mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y transformar la práctica docente.

El uso de las tecnologías permite plantearse diversos cuestionamientos tales como ¿Cómo es la tendencia del uso de las TIC's en la educación?, ¿Qué beneficios tiene la inclusión de las TIC's en la educación?, ¿Cómo cambiará la forma de enseñar con el uso de las TIC's y ¿Es posible contemplar los estilos de aprendizaje con la utilización de la tecnología?

La tecnología ha ido abarcando distintas áreas, por ejemplo, ha permitido encontrar soluciones de negocios, tecnología para fabricación de productos, mejores métodos de mercadotecnia, forma de participación ciudadana en el gobierno. Así como la tecnología ha impactado todas esas áreas, en este caso interesa su aplicación a nivel educativo, actualmente existe más diversidad de canales de comunicación para el alumno.

Con la incorporación de las tecnologías en el aula y los medios de aprendizaje, los roles de los profesores han tenido que evolucionar para dar lugar a facilitadores de aprendizaje. Los alumnos por parte han requerido volverse más independientes y auto-dirigidos. En este contexto surge la necesidad de estudiar los estilos de aprendizaje en ambientes en línea Lozano (2007).

Las estrategias de aprendizaje se vuelven más importantes en la planeación de actividades formativas. Las estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo deben servir para crear nuevas oportunidades de aprendizaje. En

este sentido deben diseñarse actividades formativas interdisciplinarias, que se apeguen a la realidad de los estudiantes, que contemplen el “saber ser”, “conocer” y “hacer”, haciendo utilización ética de las tecnologías. Debe haber un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje y una mejor comprensión de las estrategias de aprendizaje entendidas como un conjunto de actividades que posibilitan el aprendizaje.

Deben diseñarse actividades formativas que permitan integrar estrategias de aprendizaje significativo, que abran nuevos espacio de interacción y se ajusten a las distintas maneras de aprender que tiene cada uno de los estudiantes. Todo diseño de actividades formativas requiere de pasos esenciales y elementos a considerar por lo que debe hacerse una planeación detallada. Debe dentro de los elementos necesarios contemplarse las siguientes características:

- Formación
- Planificación del aprendizaje
- Estructura
- Pasos en el diseño
- Instrumentos de evaluación
- Interactividad

Este módulo formativo es el segundo módulo del programa de formación llamado “Integración Efectiva de Tecnología Educativa desde el enfoque socioformativo para la Asignatura de Educación en la Fe” del Colegio Marista Liceo Salvadoreño. Se trabajará una parte presencial y otra en línea utilizando Schoology como apoyo para el desarrollo de las actividades.

Este manual es una guía para el facilitador del módulo de formación, incluye las actividades de formación a realizar, los contenidos a desarrollar, instrumentos de evaluación. En este módulo a los participantes se les brindarán herramientas tecnológicas prácticas y elementos esenciales en el diseño de ambientes de aprendizaje utilizando éticamente tecnología educativa, trabajando colaborativamente. Para esto es necesario comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje, qué significa la tecnología educativa y cómo diseñar actividades formativas integrando tecnología educativa.

A. PRESENTACIÓN DEL FACILITADOR

Este módulo es impartido por Mariella Paz de González, Licenciada en Licenciada en Economía y Negocios por parte de la Escuela Superior de Economía y Negocios, tiene una Maestría en Finanzas por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Estudios de doctorado en Ciencias Financieras en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, una Maestría en Tecnología Educativa con acentuación en medios Innovadores para la Educación por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey y actualmente se encuentra cursando una Maestría en Gestión del currículum, Didáctica y Evaluación por competencias en la Universidad Don Bosco.

Trabaja en la Escuela Superior de Economía y Negocios como catedrática en el área de Contabilidad y Finanzas, asesora en el área de Finanzas, Tecnología y Educación, es consultora áreas de finanzas y de integración de tecnologías en el aula. Pertenece al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) y a la junta Directiva de Empresarios Juveniles de El Salvador. Trabajó en Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey como consultora y asesora de proyectos de inversión y como catedrática en el área de Finanzas.

Dentro de sus proyectos realizados se encuentran: Creación de Software educativo “Simulador de Negocios”, asesorías en diversas instituciones educativas en integración de tecnologías en el aula, capacitación y asesorías a empresas de México y la región en áreas de Contabilidad y Finanzas, determinación de la tasa de costo de capital para la industria de generación de Energía Eléctrica en El Salvador.

Es Trainer del Partners in Learning Institute de Microsoft. En el 2009 la Asamblea Legislativa de El Salvador le otorgó un reconocimiento espacial por su aporte a la educación. En 2008 obtuvo el primer Lugar Categoría “Educator Choice” 4to Foro Mundial de Docentes Innovadores de Microsoft.

B. PRESENTACIÓN DEL GRUPO

Actividad grupal



Se pide a cada participante que se presente mencionando:

- Nombre
- Profesión
- Intereses particulares
- Qué expectativa tienen del módulo formativo

C. BENEFICIOS

En este módulo se conocerá:

- Qué significa tecnología educativa,
- cómo se enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo.
- Qué requiere un docente que integra tecnologías en el aula en proyectos interdisciplinarios.

Con estos aprendizajes podrán:

- Diseñar ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa en base al enfoque socioformativo.
- Motivar a los estudiantes en su aprendizaje.
- Fomentar el trabajo colaborativo
- Enfrentar éticamente situaciones problemáticas del contexto
- Utilizar éticamente la tecnología

D. REGLAS DEL MÓDULO FORMATIVO

El módulo formativo es semipresencial 9 horas presenciales y 21 horas en línea.

Se pide que el participante cumpla con las siguientes reglas:

- Asistir a 8 de las 9 horas presenciales.
- Las sesiones presenciales inician puntualmente, por lo que se le pide estar a la hora indicada.
- Dirigirse de manera respetuosa a los demás participantes.
- Participar activamente en las sesiones presenciales y en los foros en línea.
- Entregar las actividades en el tiempo requerido. No se aceptará ninguna actividad fuera de los tiempos establecidos.
- Podrán utilizar dispositivos electrónicos, en el caso del celular deberá mantenerlo en silencio y podrá utilizarlo sólo en caso que el facilitador lo requiera.
- Las actividades se realizarán en equipo a excepción de la evaluación diagnóstica que será realizada de manera individual.

Dar un espacio para que los participantes manifiesten si quieren sugerir alguna otra regla o tiene alguna observación acerca de las reglas presentadas.

E. CONTRATO DE APRENDIZAJE

El participante debe comprometerse a:

- Cumplir las reglas establecidas por el facilitador.
- Participar activamente en las actividades.
- Escuchar opiniones y respetar a los demás participantes.
- Estar dispuesto a aprender.

Contrato de aprendizaje del facilitador

- Explicar claramente las reglas del módulo.
- Explicar al inicio del módulo la planificación a desarrollar.
- Mantener la objetividad en las evaluaciones.
- Aceptar con madurez las críticas que puedan realizar al módulo.
- Dar retroalimentación con prontitud.
- Escuchar opiniones y respetar a los participantes.

F. METODOLOGÍA

La estrategia metodológica para el desarrollo del módulo es semipresencial (30% presencial y 70% en línea), se utiliza la herramienta Schoology (<https://www.schoology.com/>), que es un sistema de manejo del aprendizaje en línea, permite instrucción individualizada, colectiva, manejo de información, repositorio de contenidos. La herramienta es de uso gratuito y está disponible en la web.

Schoology permite interacción entre estudiantes y docentes, y permite el envío de archivos de imagen, presentaciones, texto y video. Esta herramienta se conoce como microblog.

Este módulo está orientado al desarrollo de las competencias para el diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde enfoque socioformativo.

G. RECOMENDACIONES

Este manual es una guía para el módulo formativo “Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa”.

Se recomienda:

- Seguir el orden de la secuencia didáctica.
- Usar el manual como referencia.
- Buscar referencias adicionales para complementar información.
- Las instrucciones deben ser claramente explicadas a los participantes.
- Atender las dudas o sugerencias con prontitud.
- Dar retroalimentación con base a las listas de cotejo y las rúbricas.
- Mantener el orden en el desarrollo del módulo formativo.
- Leer detenidamente el manual y las referencias presentadas en el manual.

H. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Descripción	Tipo de actividad	Medio de entrega	Recursos	Ponderación
Evaluación diagnóstica				0%
	Cuestionario.	Se realizará en línea en Schoology.		
Evaluación Formativa				55%
Consiste en una serie de actividades que se realizarán a lo largo del curso	1. Mapa conceptual: Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Aplicación en el aula	Entrega en línea a través de Schoology en formato PDF.	Visio o Pwer Point.	10%
	2. Presentación Mapa conceptual estrategias	Presencial	Power Point o Prezi	5%
	3. Collage: Cómo las tecnologías enriquecen la educación.	Entrega en línea a través de Schoology.	Power Point, Collage Maker o Padlet.	10%
	4. Infografía: Caso utilización no ética de la tecnología.	Entrega en línea a través de Schoology.	Power Point, etc.	15%
	5. Foro de discusión.	Entrega en línea a través de Schoology. Extensión mínima de 400 palabras.	Power Point, etc.	15%
Evaluación Sumativa				45%

Consiste en dos actividades que pretenden integrar el módulo formativo.	1. Planteamiento de situación problemática y estrategias de aprendizaje	Se entrega en línea a través de Schoology. Extensión máxima de 10 páginas.	Word.	15%
	2. Diseño de actividad formativa	Se entrega en línea a través de Schoology. Extensión máxima de 25 páginas.	Word.	30%



BLOQUE 1

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

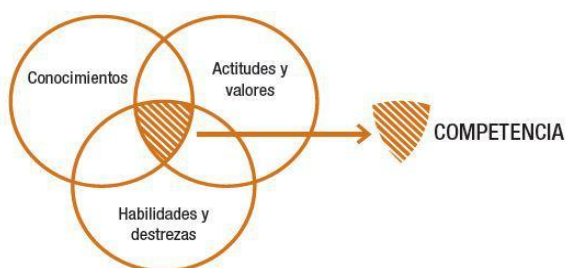


1. PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Iniciar el bloque formando parejas. Estas parejas serán los equipos que trabajarán a lo largo del módulo.

Estrategias de enseñanza aprendizaje en la actualidad

En la actualidad existen diversas circunstancias que pueden afectar el aprendizaje de los estudiantes, hoy en día están más expuestos por ejemplo a la tecnología. Al mismo tiempo hay que adaptar las estrategias de aprendizaje a un enfoque por competencias, un enfoque socioformativo, que permita que los estudiantes no sólo aprendan contenidos, sino que integren los tres saberes. Tal como menciona Tobón (2009) se deben diseñar actividades que permitan formar al estudiante en las tres dimensiones del saber: el saber ser (actitudes y valores), el saber conocer (Conocimientos) y el saber hacer (habilidades y destrezas).



Todo docente debe comprender en el contexto actual cuáles son las estrategias que puede utilizar, cuál es su fundamento y cómo evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Vivas (2010) menciona que hay que entender cómo el hecho de reconocer y sistematizar las estrategias de aprendizaje provoca cambios fundamentales en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación. Se debe facilitar la optimización de ambientes de aprendizaje, y, por tanto, la cualificación del quehacer docente.

Las exigencias del contexto actual han generado en los últimos años diferentes reformas educativas que buscan mejorar el aprendizaje de los estudiantes y cumplir con las exigencias que tienen ahora el sistema educativo. Se debe considerar la noción de aprendizaje significativo, el cuál debe ser el resultado de un proceso, proceso que debe incluir estrategias que permitan la apropiación del conocimiento, la interiorización de las actitudes y valores, entre otros.

Gértrudix, Galisteo, y Gértrudix (2007), mencionan que la educación se encuentra en una apasionante encrucijada; la ineludible adaptación de los procesos de enseñanza aprendizaje a la sociedad del siglo XXI. Se está formando una nueva sociedad, que podría llamarse sociedad de la información. Para esta nueva sociedad va a tener que emerger un nuevo sistema educativo, nuevos modelos de calidad y nuevos profesores y metodologías innovadoras (Ramírez, 2007).

La velocidad a la que se produce las innovaciones y los cambios tecnológicos exigen actualizar permanentemente los conocimientos. En la actualidad ya no basta haber tenido un proceso educativo básico, el aprendizaje debe continuar a lo largo de la vida (Martín, 2005).

El nuevo docente debe crear un entorno favorable al aprendizaje, basado en el diálogo y la confianza. Como menciona Martín (2005) el docente debe actuar como un gestor del conocimiento y orientar el aprendizaje, tanto a nivel general de toda la clase, como a nivel individual de cada alumno.

El docente se convierte en un tutor donde el alumno es el centro, se espera que el estudiante se asuma como actor y sujeto principal de la acción educativa, que adopte un rol más activo, que quiera emprender acciones de forma más independiente, que se arriesgue a ejercer control sobre lo que aprende, ya que finalmente el aprendizaje es una herramienta individual que se facilita en compañía de otros (Heredia, Y, y Romero, M., 2007).

En el modelo educativo, donde el alumno es el centro, el profesor diseña, desarrolla, evalúa y facilita el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Martín, 2002 citado por Heredia y Romero, 2007). El profesor se coloca a sí mismo como un recurso para el

aprendizaje y trasciende la función informativa por una función de facilitación o mediación entre el estudiante, el contenido disciplinar y la formación de la persona en un sentido más amplio. El papel fundamental del profesor debe ser el de ayudar al estudiante en el proceso de adquisición de competencias.



Estrategias de aprendizaje

Vivas (2010) hace referencia a las estrategias de aprendizaje como “acciones generadas por quien aprende para aprender y controlar su aprendizaje”.

Reflexión se basa en		Qué puede hacer el docente
1.	Piaget, aporta lo que cada persona puede hacer según su etapa de desarrollo.	Sabiendo lo que el estudiante es capaz de hacer se pueden hacer adaptaciones curriculares
2.	Aprendizaje se sustenta en conocimientos previos.	Permite organizar secuencias de aprendizaje.
3.	Establecer una diferencia entre lo que el alumno es capaz de hacer y aprender sólo y en qué necesita ayuda de otras personas.	Desarrollo Proximal (Vigotsky). Enseñanza eficaz parte del nivel efectivo del alumno para desarrollarlo.
4.	Aprendizaje significativo	Material de aprendizaje se relaciona a la estructura cognitiva del alumno.

En el modelo educativo, donde el alumno es el centro, el profesor diseña, desarrolla, evalúa y facilita el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Martín, 2002 citado por Heredia y Romero).



<http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/GDLA/article/view/5220/6850>

Vivas (2010) menciona que en el aprendizaje significativo el estudiante debe aplicar una serie de **estrategias de aprendizaje**, las cuales son generadas por quien aprende durante su interacción con las otras personas y el medio que lo rodea.

El facilitador en este momento puede indicar el material de referencia que es el documento de Vivas (2010). El link es <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index>.

Para comprender como aplicar estrategias de enseñanza aprendizaje es importante revisar algunas estructuras cognitivas (Vivas, 2010):

Estructuras cognitivas	Niveles	Significado
Goodman (aplicado a la lectura)	Predicción	Eliminación previa de alternativas improbables.
	Prueba o Comprobación	Actividad intelectual que permite modificar las predicciones y crear nuevas expectativas.
	Inferencia	Permite descubrir aspectos implícitos en el texto.
	Muestreo	Selección de señales más útiles en el texto que le permitan llegar a la comprensión global del mismo.
	Análisis y síntesis	Análisis es el fraccionamiento del texto

		en partes, destaca las relaciones entre las mismas. Síntesis combina elementos o partes hasta construir una estructura que antes no estaba claramente presente.
Habilidades meta-cognitivas	Fluidez	Capacidad de encontrar o producir ideas, asociaciones o expresiones acerca de la realidad y captar consecuencias.
	Flexibilidad	Capacidad de organizar diferentes formas de elementos clasificados y organizados de un modo determinado
	Originalidad	Capacidad para producir ideas diferentes, inesperadas y novedosas.
	Elaboración	Capacidad para analizar detalles y adornar una idea ya existente.
	Anticipaciones	Capacidad de prever lo que pasará
	Transformación	Capacidad para cambiar datos teniendo en cuenta los cambios en el desarrollo de acontecimientos.
	Implicación	Capacidad para establecer las consecuencias que se desligan de una acción.

Hay que familiarizarse con las funciones de la **metacognición** que son que con conocer ¿qué?, y autorregular ¿Cómo?. Según Vivas (2010) la metacognición se da en diferentes áreas del desarrollo académico:

Metalectura	• Conocimientos que se tienen sobre la lectura y las habilidades que nos permiten leer bien.
Metacomprensión	• Conocimiento de la propia comprensión y la actividad mental implicada en la acción de comprender. • Implica poder controlar los niveles de procesamiento de la memoria.
Metaignorancia	• No saber que no sabe
Meta-atención	• Conocimiento implicado en los procesos de atender, lo cual conlleva a una autorregulación de los factores que determinan los procesos de atención.
Metamemoria	• Conocimiento de todo lo relacionado con los procesos de memorizar y recordar.
Metaescritura	• Capacidad para revisar, juzgar y corregir algo que se acaba de escribir.



El facilitador en este momento debe indicar el material de referencia que es el documento de Estrategias de aprendizaje de Moreno. Puede descargar el PDF y mostrárselos.

La necesidad de que los estudiantes “aprendan a aprender” fue señalado por la UNESCO desde la década del 80 (Informe Delors , 1996), como uno de los cuatro pilares en que debe sustentarse la educación del hombre del nuevo milenio (Moreno, s.f).

Clasificación	Estrategia	Aplicación
---------------	------------	------------

Según los niveles de procesamiento y de control cognitivo exigido	Weinstein	Estrategias de repetición	Propia repetición, subrayar, copiar.
		Estrategias de elaboración	Construcción simbólica de lo que se trata de aprender.
		Estrategias de organización	Reestructurar información, agrupamientos, taxonomización.
		Estrategias de regulación y control	Implican la utilización y dominio de la metacognición.
		Estrategias afectivo-motivacionales	Creación de un clima idóneo para el aprendizaje, establecimiento de prioridades.
	Pozo	Estrategias asociativas	Repetir, subrayar.
		Estrategias por reestructuración	Imagen, códigos, analogías, mapas conceptuales.
Secuencia de procesamiento de la información y procesos implicados en el aprendizaje	Beltrán	Estrategias de sensibilización	Motivación, formación, control emocional.
		Estrategias de atención	Atención global-selectiva, atención sostenida.
		Estrategias de adquisición	Comprensión, transformación.
		Estrategias de recuperación	



Explicar a los participantes la actividad formativa 1 a realizar. Peso de la actividad 10%.

Instrucciones:

Elaborar en equipo un mapa conceptual donde se presenten las estrategias de enseñanza aprendizaje y cómo pueden utilizarse en el aula integrando tecnología educativa, desde el enfoque socioformativo. La actividad deberá entregarla en línea a través de Schoology, en un archivo PDF.

El mapa conceptual debe ser elaborado utilizando Visio o Power Point.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 2 horas

Instrumento de Evaluación 2(Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology para la entrega y Visio o Power Point para la elaboración.	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Simboliza estrategias de aprendizaje con base a Weinstein, Pozo y Beltrán.	4%
2. Ejemplifica cómo pueden utilizarse las estrategias en el aula con tecnología educativa aplicando a Weinstein, Pozo y Beltrán.	2%
3. Integra el enfoque socioformativo en los ejemplos de las estrategias de aprendizaje, evidenciando el “saber ser”.	2%
4. Sintetiza la información de manera clara.	2%
Resultado	10%

Nivel de dominio alcanzado

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%		
Simboliza las estrategias de Weinstein, Beltrán y Pozo.	4%		
Ejemplifica cada una de las estrategias de Weinstein, Beltrán y Pozo	2%		
Se evidencia el enfoque socioformativo en las estrategias evidenciando el “saber ser”.	2%		
Sintetiza la información de manera clara	1%		
Total	10%		

Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.

Explicar la siguiente actividad formativa que consiste en la presentación del mapa conceptual.



Explicar a los participantes la actividad formativa 2 a realizar. Peso de la actividad 5%.

Instrucciones:

Presentar en equipo el mapa conceptual de estrategias de enseñanza aprendizaje y cómo pueden utilizarse en el aula integrando tecnología educativa, desde el enfoque socioformativo.

La actividad se presentará en el aula, utilizando Power Point o Prezi.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 30 minutos

Instrumento de Evaluación 3 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución:

Colegio Marista Liceo Salvadoreño

Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 30 minutos
Condiciones de aplicación: En el aula, utilizando Power Point o Prezi	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Identifica estrategias de aprendizaje mencionado a Weinstein, Pozo y Beltrán y cómo pueden utilizarse en el aula.	1%
2. Nombra ejemplos de cómo pueden utilizarse las estrategias en el aula integrando tecnología educativa.	1%
3. Integra el enfoque socioformativo en los ejemplos de las estrategias de aprendizaje, evidencia el “saber ser”.	1%
4. Presenta la información de manera ordenada y clara.	2%
Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 5%

Criterio	%	SI	NO
Identifica estrategias de aprendizaje mencionado a Weinstein, Pozo y Beltrán y cómo pueden utilizarse en el aula.	1%		
Nombra ejemplos de cómo pueden utilizarse las estrategias en el aula integrando tecnología educativa.	1%		
Integra el enfoque socioformativo en los ejemplos de las estrategias de aprendizaje, evidencia el “saber ser”.	1%		
Presenta la información de manera ordenada y clara.	1%		
Todos los integrantes del equipo participan.	1%		
Total	5%		



Cómo aprende el estudiante

Es necesario comprender algunas formas que tienen los estudiantes de aprender. Hay diversas teorías sin embargo algunos elementos que hay que considerar son los siguientes:

- Como se percibe la información. Los estudiantes tienen diferentes maneras de percibir la información con la que cuentan. Se dice que algunas personas son auditivas, visuales o emocionales.
- Como se procesa la información. De manera impulsiva, reflexivo, planificado, imaginativo.
- Como se orienta en tiempo.
- Como interactúa. Individualista, sociable.

Algunos consejos para fomentar el aprendizaje son:

- Desarrollar actividades en equipo que involucren estudiantes con distintas características, que se complementen.
- Realizar diversidad de actividades que permita cubrir los estilos de aprendizaje de los diferentes estudiantes.
- Realizar actividades experimentales.
- Diagnosticar los saberes previos.
- Realizar actividades que los motiven.



Desarrollar una actividad que consiste en que los participantes a través de una lluvia de ideas mencionan diferentes formas de aprender que han detectado en sus estudiantes.

Estimar un tiempo de 30 minutos para esta actividad.



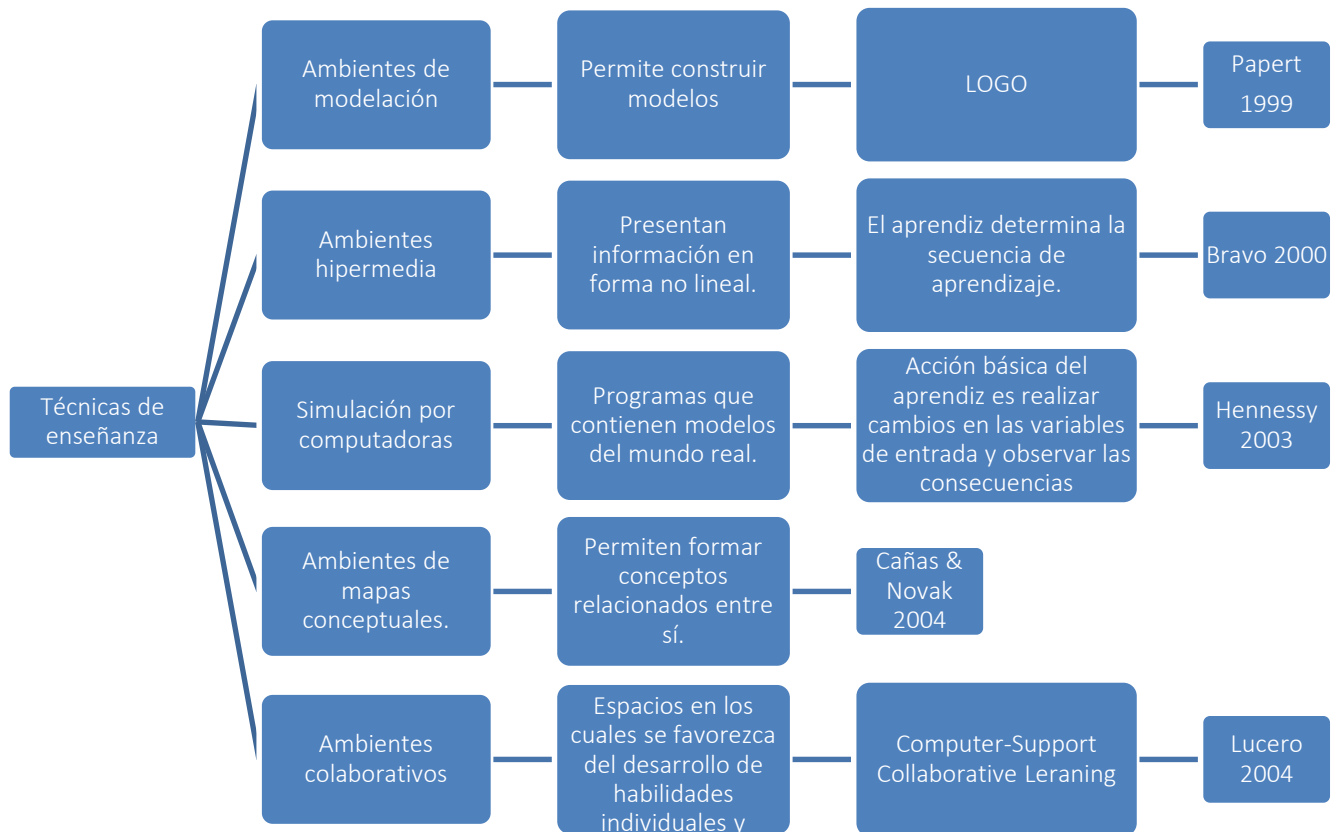
Cambios metodológicos con el uso de las TIC's

Las tecnologías de la información obligan a modificar la organización de la educación, porque crean entornos educativos que amplían considerablemente las posibilidades del sistema, no sólo de tipo organizativo, sino también de transmisión de conocimientos y desarrollo de destrezas, habilidades y actitudes. La clave está en transformar la información en conocimiento y éste, en educación y aprendizaje significativo (Ruiz, 1996 citado por Soler y Lezcano, 2009). En los últimos años, se han diseñado e implementado nuevos ambientes de aprendizaje, que se compenetrán con las características de los procesos de aprendizaje en forma efectiva y que involucran una nueva concepción del aprendizaje, algunos de los ambientes de aprendizaje son: inteligencia artificial, agentes inteligentes que ayudan a la navegación, etc. (Bello, Gálvez et al., 2000; Holland, Holyoak et al., 2000, citados por Soler y Lezcano 2009).

<http://www.rieoei.org/expe/2863Soler.pdf>

Mencionar el apoyo didáctico que es el documento de Soler y Lezcano y dar el link para que pueda servir a los participantes <http://www.rieoei.org/expe/2863Soler.pdf>

Una de las preguntas que se hacen los docentes en la actualidad es si en realidad la tecnología puede asegurar procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad. Ante esto hay que evaluar las TIC's como un instrumento de formación. Soler y Lezcano (2009) hablan acerca de ambientes de aprendizaje potenciados por la tecnología. Papert en 1999 fue el primero en usar software educativo que fue desarrollado en el MIT y actualmente es utilizado en numerosas escuelas, es un sentido constructivista del aprendizaje.



Soler y Lezcano (2009)

Las nuevas tecnologías no son vistas como invenciones de nuevas metodologías sino más bien un cambio que implica utilizar las TIC en beneficio de la educación. Supone nuevas perspectivas que amplían y refuerzan el proceso de enseñanza-aprendizaje, las estrategias ocupadas tradicionalmente se adaptan a nuevos contextos.



Desarrollar una actividad que consiste en que los participantes en grupo mencionen cómo creen que puede cambiar la forma de enseñar y de aprender utilizando TIC's y compartirlo con los demás. Estimar un tiempo de 30 minutos para esta actividad.

Hacer una conclusión del bloque.

Metacognición del bloque:

Concluir con los participantes y que respondan a los siguientes cuestionamientos:

- lo que no sabían antes acerca de estrategias, metodologías y cómo los alumnos aprenden.
- Compartir que les ha dejado este bloque de aprendizaje
- Qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.



Evidencias:

- Actividad formativa Mapa Conceptual
- Actividad formativa Presentación de Mapa Conceptual

Referencias utilizadas en el BLOQUE 1:

Gértrudix, M., Álvarez, S., Galisteo, A., Gálvez, M. C. y Gértrudix, F. (2007). Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento*, 4 (1), 14-25. Recuperado en, septiembre 17 de 2010, en <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/780/78040107.pdf>

Heredia Y. y Romero M. (2007). Un nuevo modelo educativo centrado en la persona:

compromisos y realidades. En: Lozano A. y Burgos J. (comps). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. (pp. 53-75). México D.F.: LIMUSA.

Lozano A.. (2007). El aprendizaje híbrido o combinado (Blended Learning): acompañamiento tecnológico en las aulas del siglo XXI. Lozano A. y Burgos J.(comps). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. (pp. 125-155). México D.F.: LIMUSA.

- Martín R. (2005). *Las nuevas tecnologías en educación*. Madrid, España: Fundación AUNA.
Recuperado en, septiembre 2 de 2010,
en http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf
- Ramírez, M. (2007). Administración de objetos de aprendizaje en educación a distancia: experiencia de colaboración institucional. En: Lozano A. y Burgos J. (comps). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. (pp. 241-276). México D.F.: LIMUSA.
- Soler, Y. y Lezcano, M. (2009). Consideraciones sobre la tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una experiencia en la asignatura Estructura de Datos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(2), 2-9. Recuperado en, septiembre 14 de 2010, en <http://www.rieoei.org/expe/2863Soler.pdf>
- Tobón, S. (2010). *Formación basada en competencias: Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. México: Ecoe Ediciones.
- Vivas, N. (2010). Estrategias de aprendizaje. *GÓNDOLA*, 5(1), 27-37. Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/GDLA/article/view/5220/6850>



BLOQUE 2

TECNOLOGÍA EDUCATIVA



2. TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Perspectivas de la tecnología educativa

Las nuevas tecnologías han causado una revolución digital, que ha conseguido transformaciones, no escapa de estas transformación la educación donde las TIC cada vez cobran mayor importancia (Martín, 2005).

Se ha conformado como menciona Martín (2005) una nueva “Sociedad de Conocimiento”, que se caracteriza por acceso a mayor cantidad de información, conectividad sin limitaciones de tiempo o espacio. Ante esto debe contemplarse cuáles son las perspectivas de las tecnologías en la educación. El rol del profesor debe cambiar en respuesta a las nuevas tecnologías, debe convertirse en facilitador de información.

Papert y Cavallo consideran que las TIC no son solo una oportunidad sino también la excusa perfecta para introducir en la educación nuevos elementos, que permitan una transformación de la práctica educativa (Martín, 2005). Debe existir un cambio hacia una educación que se oriente a enseñar lo útil para la vida y para el desarrollo de la personalidad teniendo en cuenta las peculiaridades de cada individuo, lo cual es congruente con el enfoque socioformativo.

Se recomienda revisar el documento de las nuevas tecnologías en la educación.
<http://www.telecentros.inf>

Las potencialidades de la incorporación de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo dependes de muchos factores tales como (Martín 2005) la formación docente, actitud de los docentes, la voluntad de la comunidad educativa de perseguir una educación más flexible, integradora, cercana al mundo exterior y más centrada en el alumno. Integrar

las tecnologías en el aula no es fácil y exige una entrada progresiva, acorde a los numerosos cambios que se tienen que realizar.

Las TIC cobran un importante protagonismo en aquellas instituciones que deciden incorporarlas dado que permite un mejor desarrollo de las enseñanzas, los aprendizajes y de nuevas sinergias que inserten a las instituciones educativas a la sociedad del conocimiento.

Para Cukierman, U. (2009), es hasta recientemente con el advenimiento de los nuevos servicios basados en la Web que se ha habilitado la participación activa y fundamentalmente interactiva. Herramientas tales como:



Wiki: es un software para la creación de contenido de forma colaborativa.



Blog: es un sitio Web que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, los lectores pueden dejar sus comentarios y estos ser respondidos por el autor.



Campus virtuales, es un sitio de reunion en la red en donde sus miembros tienen la oportunidad de asistir a cursos en línea, participar en seminarios cortos, intervenir en foros de discusión, disfrutar de sesiones de charla sincrónica, e intercambiar todo tipo de mensajes, documentos e ideas en una ambiente informal y ameno



comunicación en la que una sola transmisión es recibida por múltiples receptores, transmisión de audio y video por internet.



Foros, news groups: Espacios de comunicación que pueden ser de uno a uno, o colaborativo



Plataforma Educativa: recursos de comunicación, colaboración, contenidos, etc.

Estos servicios, entre otros, hacen realidad de que la World Wide Web (www) debería ser un espacio en el cual cualquier persona pudiera contribuir de una manera creativa.

Facilitador: Mostrar accesos a ejemplos de las diferentes herramientas presentadas.

Wiki: <https://www.wikispaces.com/>

Blogs: <https://wordpress.com/>

Plataforma educativa: <https://moodle.org/>

La educación no condicionada por el tiempo y el espacio, posibilita el aprendizaje individual y colectivo, esto requiere un nuevo rol de los protagonistas, los profesores y los alumnos. La utilización de la tecnología depende en un gran porcentaje de la actitud del docente hacia las mismas, de su creatividad y de su formación tecnológica y pedagógica (Martín, 2005). El papel del docente es cada vez en lugar de restrictivo, ampliado y se hace imprescindible. La labor del docente se vuelve más profesional, creativa y exigente.

Para Martín (2005) el nuevo modelo de enseñanza que propician las nuevas herramientas tecnológicas implica muchas transformaciones:

☒ Cambio en el proceso educativo

Las TIC favorecen la formación continua al ofrecer herramientas que permiten la aparición de entornos virtuales de aprendizaje, libres de las restricciones del tiempo y del espacio que exige la enseñanza presencial.

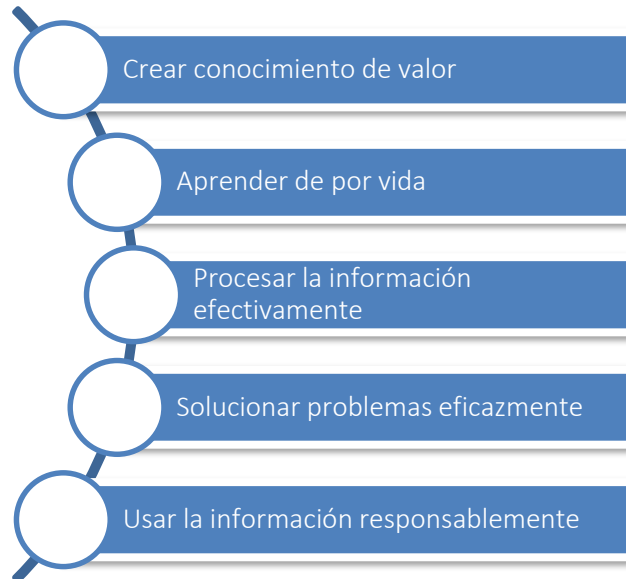


☒ Cambio en el objeto de enseñanza

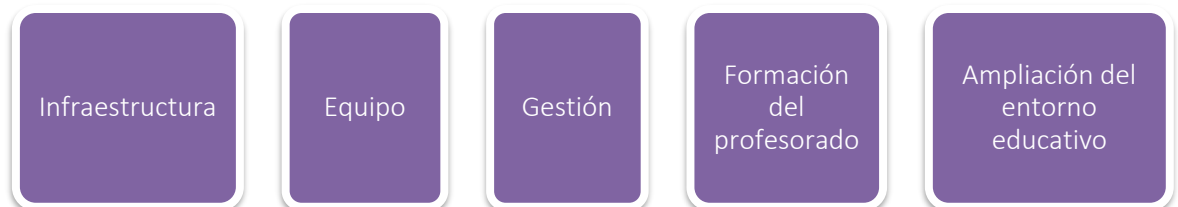
Se trata de enseñar a aprender a lo largo de toda la vida y, para ello, de transmitir capacidades o habilidades que permitan adaptarse a una sociedad en constante evolución.



☒ Cambio en los objetivos educativos



☒ Cambio en los centros escolares



☒ Cambio en las formas pedagógicas

Una educación no condicionada por el tiempo y el espacio que posibilita el aprendizaje en horario extraescolar y fuera de la escuela a través de métodos colaborativos o en su caso, individuales, exige una redefinición, un nuevo rol de los protagonistas, los profesores y los alumnos.



Desarrollar una actividad que consiste en que los participantes mencionen qué tecnologías conocen y cómo las aplican en la asignatura.
Estimar un tiempo de 25 minutos para esta actividad.



Enriquecimiento con tecnología de ambientes de aprendizaje

La nueva sociedad en la que los estudiantes están inmersos, caracterizada por su entorno familiar, entorno profesional, diversificación de los estudiantes; exige un nuevo sistema

educativo. En este la tecnología debe ser vista como un medio para mejorar el proceso de aprendizaje, tomando en consideración el utilizarlas de manera apropiada. Existen tres conceptos asociados al contexto institucional de aplicación de las TIC: construir, enseñar y aprender.

Los contenidos didácticos se ven enriquecidos con la integración de las tecnologías en el aula (Martin, 2005):



Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y sobre todo Internet han aportado nuevas herramientas educativas al servicio de los centros escolares, de los profesores y de los propios alumnos. Nuevos instrumentos que han iniciado un cambio sustancial en el entorno educativo. Las tecnologías aplicadas a educación con una fuente de información, conocimiento, soporte didáctico para el aprendizaje y soporte para la colaboración.

La tecnología en la educación enriquece los ambientes de aprendizaje dado que permite una mayor interacción de los estudiantes, mayor disponibilidad de información, también permite llegar a más estudiantes y mejorar calidad de la educación.

Uno de los mayores aportes de las tecnologías a la educación es que permite desarrollar el sentido de comunidad, a través de comunidades de aprendizaje donde el profesor y los estudiantes trabajan activa y cooperativamente para ayudarse en el aprendizaje (A. L. Brown y Campione, 1994, 1996; A.L. Brown y otros, 1995; Prawat, 1992; Rogoff, 1994, mencionado por Ormrod, 2005).

Una clase que opera con comunidades de aprendizaje posee ciertas características:

- Todos los estudiantes son participantes activos

- Se espera y respeta que los estudiantes tengan intereses y tipos de progreso diferentes.
- Los estudiantes y el profesor coordinan sus esfuerzos para ayudarse en los aprendizajes.
- Cada uno es un gran recurso para los demás.



- Las preguntas y críticas constructivas sobre el trabajo de los demás son algo habitual.
- Se resaltan más los procesos de aprendizaje que el producto final.

El uso de las tecnologías permite crear comunidades de práctica, que son grupos de profesionales que comparten conocimientos, ideas y prácticas (Daele, Deschryver, Gorga & Künzel, 2007).

Explicar la siguiente actividad formativa que consiste en la elaboración de un collage.



Explicar a los participantes la actividad formativa 3 a realizar. Peso de la actividad 10%.

Instrucciones:

Investigar y realizar un collage (utilizando Power Point, Collage Maker o Padlet) de cómo las tecnologías enriquecen la educación.

La entrega se realiza en línea a través de Schoology.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

Tiempo de realización 1 hora.

Instrumento de Evaluación 4 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Tecnología y educación.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar:

	Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea a través de Schoology	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Identifica tecnologías que pueden apoyar en el aula.	2%
2. Relaciona las tecnologías utilizadas éticamente, con su aporte a la educación.	2%
3. Especifica cómo las tecnologías enriquecen la educación	2%
4. Evidencia las ventajas de la utilización de las TIC's en el aula.	1.5%
5. Integra el enfoque socioformativo al especificar como se enriquece la educación con la tecnología.	2%
6. Trabaja de manera ordenada y clara.	1%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.25%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.25%		
Identifica por lo menos dos tecnologías educativas que pueden apoyar en el aula.	2%		
Relaciona claramente las tecnologías utilizadas éticamente, con la educación.	2%		
Evidencia las ventajas de la utilización de las TIC's en la educación.	1.5%		
Integra el enfoque socioformativo en cómo se enriquece la educación con el uso ético de las TIC's.	2%		
Presenta la información de manera ordenada y clara.	0.5%		
Total	10%		

Escoger un video de no más de 15 minutos que explique cómo se pueden aprovechar las tecnologías en el aula. <https://www.youtube.com/watch?v=a8eDwAR3ujU>

Ver video de
Tecnología y
Educación



Estrategias educativas y el aprovechamiento de las tecnologías

Cómo guía para desarrollar estrategias educativas utilizando tecnología se recomienda utilizar los estándares (Sociedad Internacional de Tecnología

Educativa) ISTE.

Para los profesores ISTE recomienda los siguientes estándares:

1. Facilita e inspira la creatividad y el aprendizaje de los estudiantes
2. Diseña y desarrolla experiencias de aprendizaje de la era digital
3. Modela trabajo y aprendizaje en la era digital
4. Promueve la ciudadanía digital y la responsabilidad
5. Compromiso con el crecimiento profesional y el liderazgo

www.iste.org/standards

También ISTE tiene perfiles que ha desarrollado para los estudiantes con los cuáles se pueden diseñar actividades formativas. “Lo que los estudiantes deberían saber y ser capaces de hacer para aprender efectivamente y vivir productivamente en un mundo cada vez más digital...”

El componente central del Proyecto NETS-S (National Educational Technology Standards for Students) es el desarrollo de un conjunto general de perfiles que describen a los estudiantes competentes en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en momentos críticos de su desarrollo durante su educación preuniversitaria. Estos perfiles se basan en la creencia fundamental de ISTE (International Society for Technology in Education)

de que todos los estudiantes deben tener oportunidades regulares de utilizar las TIC, para desarrollar habilidades que fortalezcan la productividad personal, la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración tanto en el aula, como en la vida diaria. Unidos a los estándares, los perfiles ofrecen un conjunto de ejemplos que indican como preparar a los estudiantes para ser aprendices durante toda la vida, y miembros aportantes de una sociedad global (ISTE 2007).

Los perfiles están divididos por rangos de edades:

- ☒ Grados PK-2 (2 a 4 años)
- ☒ Grados 3-6 (8 a 11 años)
- ☒ Grados 6-8 (11 a 14 años)
- ☒ Grados 9-12 (14 a 18 años)

Los perfiles son *indicadores de logros en ciertas etapas* en la educación Básica primaria, Básica secundaria y en la Media y que el éxito en el alcance de los indicadores por parte de los estudiantes se basa en la premisa de que estos tienen acceso regular a una variedad de herramientas de las TIC. Las habilidades se presentan y refuerzan a lo largo de varios niveles de grados escolares antes de que se adquiera la destreza. Si el acceso anteriormente dicho es un problema, los indicadores de los perfiles deberán adaptarse para ajustarlos a la realidad local.

Como ejemplo de actividades que se pueden desarrollar se presenta el perfil de estudiantes de grados 9-12 (14-18 años):

PERFIL

Para Estudiantes competentes en TIC

Grados 9° a 12° (Edad 14 a 18 años)

Las siguientes experiencias con TIC y con otros recursos digitales ejemplifican actividades de aprendizaje con las cuáles los estudiantes podrían involucrarse durante los Grado 9° a 12° (edad 14 a 18 años).

- Diseñar, desarrollar y poner a prueba un juego digital de aprendizaje con el que se demuestre conocimiento y habilidades relacionados con algún tema del contenido curricular.
- Crear y publicar una galería de arte en línea, con ejemplos y comentarios que demuestren la comprensión de diferentes períodos históricos, culturas y países.
- Seleccionar herramientas o recursos digitales a utilizar para llevar a cabo una tarea del mundo real y justificar la selección en base a su eficiencia y efectividad.
- Emplear simulaciones específicas sobre contenidos curriculares para practicar procesos de pensamiento crítico.
- Identificar un problema global complejo, desarrollar un plan sistemático para investigarlo y presentar soluciones innovadoras y sostenibles en el tiempo.
- Analizar capacidades y limitaciones de los recursos TIC tanto actuales como emergentes y evaluar su potencial para atender necesidades personales, sociales, profesionales y de aprendizaje a lo largo de la vida.
- Diseñar un sitio Web que cumpla con requisitos de acceso.
- **Modelar comportamientos legales y éticos cuando se haga uso de información y tecnología (TIC), seleccionando, adquiriendo y citando los recursos en forma apropiada.**
- **Crear presentaciones mediáticas enriquecidas para otros estudiantes respecto al uso apropiado y ético de herramientas y recursos digitales.**
- Configurar y resolver problemas que se presenten con hardware, software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje y la productividad.

Recalcar el aspecto ético del uso de la tecnología

Las actividades desarrolladas siguiendo los perfiles que se buscan de los estudiantes contemplan los tres saberes, es importante hacer una combinación de actividades que

permitan desarrollar el ser, el conocer y el hacer. Y que todas las actividades constituyan un proyecto ético de vida.



Facilitador mostrar el documento PDF de los perfiles de estudiantes

ISTE.



Desarrollar una actividad que consiste en que los participantes respondan a la interrogante de estrategias educativas que se pueden utilizar con la ayuda de tecnología educativa.

Estimar un tiempo de 15 minutos para esta actividad. Guiarlos a que se ubiquen en los documentos desarrollados por ISTE



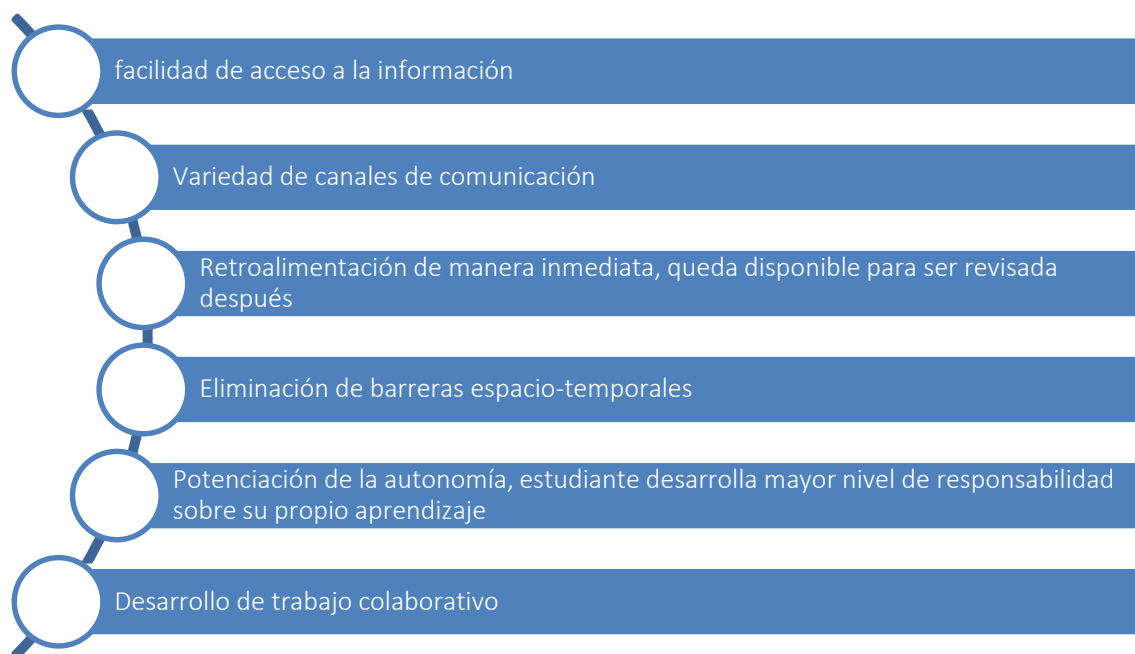
Ventajas del uso de TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El desarrollo de la sociedad del conocimiento precisa de estructuras organizativas flexibles que posibiliten tanto un amplio acceso social al conocimiento, como una capacitación personal crítica que favorezca la interpretación de la información y la generación del propio conocimiento (Ferro, Martínez y Otero, 2009).

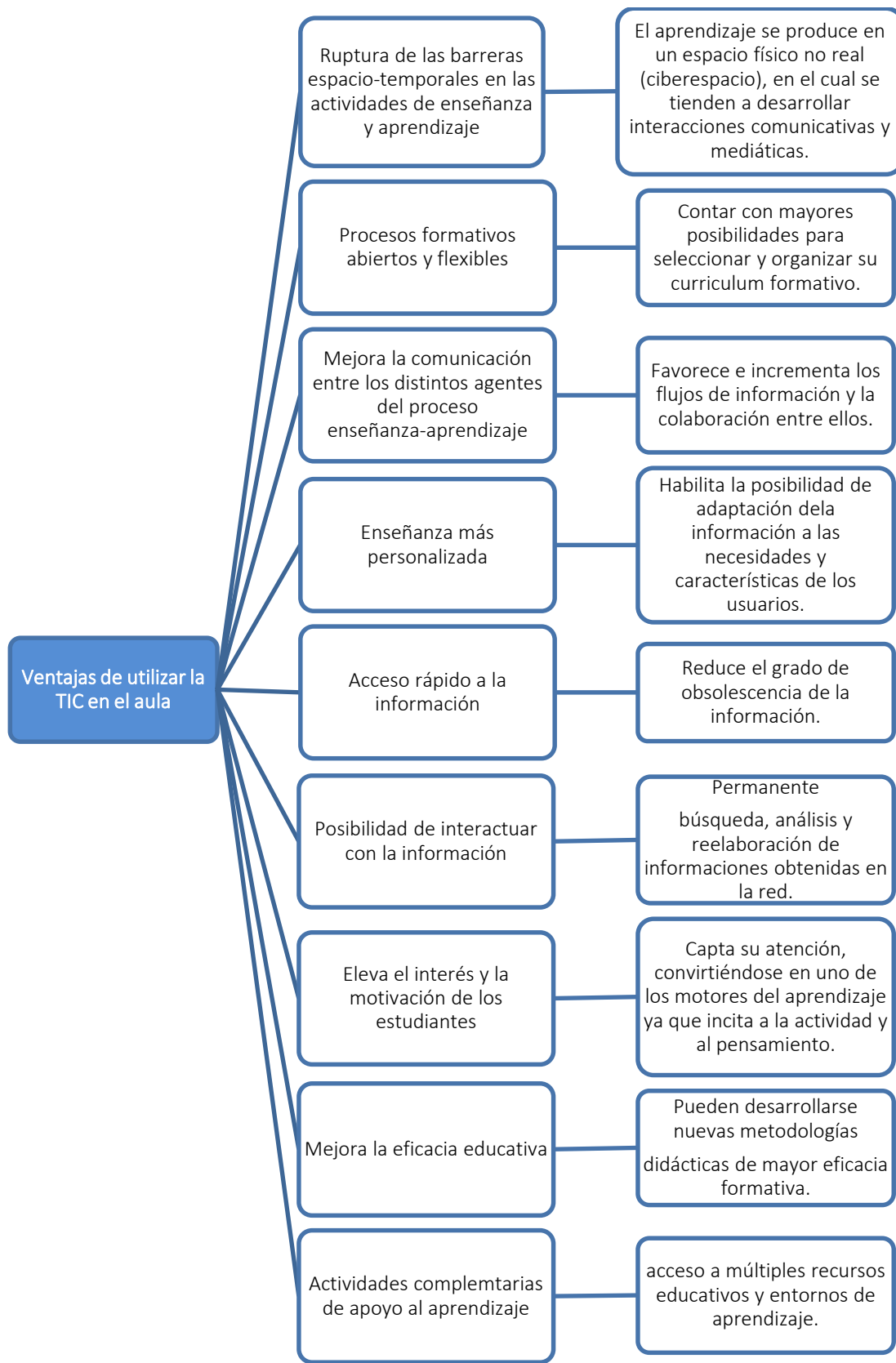
La innovación tecnológica en materia de TIC ha permitido la creación de nuevos entornos que abren la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas. Los nuevos entornos de aprendizaje con tecnología permiten utilizar diferentes técnicas: (a) uno solo, apoyándose en la técnica de recuperación de la información y en la relación cliente/servidor; (b) uno a uno, donde la comunicación se establece entre dos personas (profesor-alumno o alumno-alumno); (c) uno a muchos, basado en aplicaciones como el correo electrónico y los servidores de listas o sistemas de conferencia en la comunicación asincrónica y sincrónica¹;

y (d) muchos a muchos, caracterizada porque todos tienen la oportunidad de participar en la interacción (Santángelo, 2003 citado por Ferro, Martínez y Otero, 2009).

Baelo y Cantón (2009) mencionan algunos beneficios de la inclusión de las TIC en la educación.



Las nuevas TICs están promoviendo una nueva visión del conocimiento y del aprendizaje (Bartolomé, 1997 citado por Ferro, Martínez y Otero, 2009), afectando a los roles desempeñados por las instituciones y los participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la dinámica de creación y diseminación del conocimiento y a muchas de las prioridades de las actuales inquietudes curriculares. El empleo de las TIC en la enseñanza aporta múltiples ventajas entre las cuáles se pueden mencionar (Ferro, Martínez y Otero, 2009):





Desarrollar una actividad que consiste en investigar las ventajas de las TIC y su uso en educación enfatizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estimar un tiempo de 1 hora para esta actividad.
La investigación se hace en línea.



Utilización ética de tecnología

El rápido progreso de la ciencia y la tecnología es fascinante y supone un desafío constante para nuestra imaginación y nuestras expectativas, pero exige al mismo tiempo que ahondemos nuestra comprensión de sus repercusiones éticas (UNESCO).

Al desarrollar actividades formativas que involucran tecnología es importante cuidar el aspecto ético, desde el tipo de información, cómo se utiliza, peligros de la información, derechos de autor y el peligro de publicación de información en las redes sociales.

La era digital abre acceso a los estudiantes a un conjunto de herramientas, como buscadores que presentan cualquier tipo de información, sin embargo debe procurarse que el estudiante comprenda la importancia de distinguir el tipo de información.

Algunas consideraciones importantes:

- ✓ Procurar el uso seguro de las redes sociales
 - No publicar toda la información personal
 - Cuidar el tipo de fotografías que se ponen a disposición
 - Cuidar el lenguaje utilizado

Toda la información que se comparte en redes sociales es de fácil acceso no sólo para personas conocidas.

- ✓ Procurar el uso seguro de buscadores
 - Utilizar buscadores que filtren de mejor manera la información como por ejemplo <https://scholar.google.com.sv/>
 - Los estudiantes deben cuidar cómo buscan la información
 - En youtube por ejemplo filtra en base al histórico de búsqueda
- ✓ Hablar y debatir con los estudiantes el efecto de las TIC en las personas y la sociedad.
- ✓ Evaluar críticamente recursos digitales para determinar la credibilidad tanto del autor como del editor y la pertinencia y exactitud del contenido.
 - ✓ Modelar comportamientos legales y éticos cuando se haga uso de información y tecnología (TIC), seleccionando, adquiriendo y citando los recursos en forma apropiada.

Los estudiantes cada vez más gracias a la tecnología están más expuestos a situaciones que pueden comprometer los valores. Por eso es importante hacer hincapié no en no utilizar la tecnología, eso ya es parte de la sociedad del conocimiento, sino a distinguir un comportamiento ético y a cuidar los valores.

Explicar la siguiente actividad formativa que consiste en la elaboración de una infografía.



Explicar a los participantes la actividad formativa 4 a realizar. Peso de la actividad 15%.

Instrucciones:

Realizar en equipo una infografía, que presente un caso de utilización no ética de tecnología tales como: fotografías en redes sociales, información en buscadores, etc.

Con base en el caso Identifique las ventajas de las TIC's y su uso en educación enfatizando el proceso de enseñanza-aprendizaje desde enfoque socioformativo.

Se evalúa a través de una lista de cotejo.

La entrega se realiza en línea a través de Schoology.

La presentación se puede entregar en formato Power Point o Prezi.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

Tiempo de realización 3 hrs.

Instrumento de Evaluación 5 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea a través de Schoology	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Investiga casos que ponen en peligro la utilización ética de la tecnología.	3%
2. Evalúa situaciones que pueden apoyar el uso ético de la tecnología.	3%
3. Asocia estrategias de enseñanza-aprendizaje para abordar casos de uso ético de tecnología educativa.	3%
4. Evidenciar las ventajas de la utilización de las TIC's en el aula.	2%
5. Integrar el enfoque socioformativo al asociar las estrategias con la tecnología.	3%
6. Trabaja de manera clara y ordenada.	1%
Resultado	15%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 15%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.25%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.25%		
Investiga casos reales que ponen en peligro la utilización ética de la tecnología.	2%		
Relaciona el caso real con la institución.	1%		
Evalúa por lo menos dos situaciones que pueden apoyar el uso ético de la tecnología.	3%		
Asocia estrategias de enseñanza-aprendizaje para abordar casos de uso ético de tecnología educativa.	2%		
Las estrategias son asociadas a través de ejemplos claros que se pueden aplicar en la institución.	1%		
Evidencia las ventajas de la utilización de las TIC's en la educación.	2%		
Integra el enfoque socioformativo en cómo se enriquece la educación con el uso ético de las TIC's.	3%		
Presenta la información de manera ordenada y clara.	0.5%		
Total	15%		

Retroalimentar la actividad formativa de la infografía. Hacer conclusiones con los participantes del aprendizaje que les dejó realizar esta actividad.

Explicar la siguiente actividad que es la primera actividad sumativa que consiste en la elaboración de un documento con el planteamiento de una situación problemática y aplicación de estrategias de aprendizaje.



Explicar a los participantes la actividad Sumativa 1 a realizar. Peso de la actividad 15%.

Instrucciones:

Realizar en equipo el planteamiento de una situación problemática vivenciada en la Institución, y con base a la problemática establecer estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.

Debe entregarse un documento en Word.

La entrega se realiza en línea a través de Schoology.

La extensión máxima del documento es de 10 páginas.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

Tiempo de realización 3 horas.

Instrumento de Evaluación 6 (Evaluación Sumativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Investiga una situación problemática que se viva en la Institución.	2.5%
2. Utiliza estrategias de aprendizaje que involucren tecnología educativa con base en la situación problemática.	4%
3. Genera propuestas de resolución a la situación problemática de acuerdo a los valores de la institución.	4%
4. Asocia a las estrategias de aprendizaje el enfoque socioformativo.	2.5%
5. La información se presenta de manera clara, ordenada y con buena redacción.	2%
Resultado	15%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 15%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.25%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.25%		
Investiga una situación problemática que se viva en la Institución.	2%		
La situación problemática se presenta tomando en consideración su relación con los valores institucionales.	0.5%		
Utiliza estrategias de aprendizaje que involucren tecnología educativa con base en la situación problemática.	4%		
Genera propuestas de resolución a la situación problemática de acuerdo a los valores de la institución.	4%		
Asocia a las estrategias de aprendizaje el enfoque socioformativo.	2.5%		
La información se presenta de manera clara	0.5%		
La información se presenta de manera ordenada	0.5%		
El documento tiene buena redacción	1%		
Total	15%		

Retroalimentar la actividad sumativa. Hacer conclusiones con cada grupo acerca de cómo pueden aplicar las estrategias y qué aprendieron de la situación problemática. Se estima un tiempo de 45 minutos para dar espacio a la metacognición del bloque.

Metacognición del bloque 2:

Concluir con los participantes y que respondan a los siguientes cuestionamientos:

- Qué fue lo más importante y relevante del módulo.
- Piensa que lo visto es relevante y de qué manera a su práctica educativa.



Evidencias:

- Actividad formativa Collage
- Actividad formativa Infogragía
- Actividad Sumativa planteamiento de situación problemática

Referencias utilizadas en el BLOQUE 2:

- Baelo, R. y Cantón, I. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(7), 2-12. Recuperado el 15 de septiembre de 2010 de <http://www.rieoei.org/deloslectores/3034Baelo.pdf>
- Cukierman, U. (2009). Las tecnologías y la educación. En: Cukierman U., Rozenhauz J., y Santangelo, H. (Eds). *Tecnología educativa: Recursos, modelos y metodologías*, (pp. 46-52). Buenos Aires, Argentina: Pearson Education de Argentina.
- Ferro, C., Martínez, A., y Otero, M. (2009). Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EDUTEC. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 0(29). Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/451>
- International Society for Technology in Education (2007).ISTE Standards students. *ISTE*. Recuperado el 18 de enero de 2015 de <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-students>
- International Society for Technology in Education (2007).ISTE Standards teachers. *ISTE*. Recuperado el 18 de enero de 2015 de <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-teachers>
- Martín R. (2005). *Las nuevas tecnologías en educación*. Madrid, España: Fundación AUNA. Recuperado en, septiembre 2 de 2010, en http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf
- Ormrod, J. (2005). Procesos sociales en la construcción del conocimiento. *Aprendizaje humano*. 4ª ed. (pp. 451-475). Madrid, España: Pearson Educación.



BLOQUE 3

DISEÑO DE ACTIVIDADES FORMATIVAS UTILIZANDO TECNOLOGÍA EDUCATIVA

1. Creatividad e Innovación

Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC.

Los estudiantes:

- Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
- Crean trabajos originales como medios de expresión personal o grupal.
- Usan modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
- Identifican tendencias y prevén posibilidades.

2. Comunicación y Colaboración

Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros.

Los estudiantes:

- Interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, con expertos o con otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digitales.
- Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.
- Desarrollan una comprensión cultural y una conciencia global mediante la vinculación con estudiantes de otras culturas.
- Participan en equipos que desarrollan proyectos para producir trabajos originales o resolver problemas.

3. Investigación y manejo de la información

Los estudiantes aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información.

Los estudiantes:

- Planifican estrategias que guíen la investigación.
- Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente información a partir de una variedad de fuentes y medios.
- Evalúan y seleccionan fuentes de información y herramientas digitales para realizar tareas específicas, basados en su pertinencia.
- Procesan datos y comunican resultados.

4. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones

Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas usando herramientas y recursos digitales apropiados.

Los estudiantes:

- Identifican y definen problemas auténticos y preguntas significativas para investigar.
- Planifican y administran las actividades necesarias para desarrollar una solución o completar un proyecto.
- Reúnen y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas.
- Usan múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas.

5. Ciudadanía digital

Los estudiantes comprenden los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC y practican conductas legales y éticas.

Los estudiantes:

- Promueven y practican el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.

- Exhiben una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.
- Demuestran responsabilidad personal para aprender a lo largo de la vida.
- Ejercen liderazgo para la ciudadanía digital.

6. Funcionamiento y conceptos de las TIC

Los estudiantes demuestran tener una comprensión adecuada de los conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC.

Los estudiantes:

- Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.
- Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.
- Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.
- Transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías de Información y Comunicación (TIC).



Desarrollar una actividad que consiste en que los participantes elaboren un diagrama de procesos en que se identifiquen los elementos que se deben considerar en el diseño de una actividad formativa. Este diagrama de procesos les servirá para el proyecto integrador.

Estimar un tiempo de 1 hora en línea a través de Schoology, pueden utilizar las herramientas que les sean más familiares, no hay ninguna restricción.



Criterios para desarrollar proyectos interdisciplinarios integradores

Debido a una de las ventajas de las tecnologías la cual es que no hay restricciones de tiempo y espacio facilitan el diseño de actividades formativas interdisciplinarias. Sin embargo esto supone un mayor compromiso por parte de los docentes a trabajar en equipo pensando en el estudiante como el centro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Debe considerarse que una educación de calidad deberá estar sustentada por los cuatro pilares del aprendizaje: (a) aprender a aprender; (b) aprender a hacer; (c) aprender a vivir juntos, y (d) aprender a ser. Estos cuatro pilares fundacionales de la educación implican un enfoque radicalmente distinto de los procesos de aprendizaje y, por ende, impactan fuertemente en las formas de enseñanza planteando nuevos desafíos tanto para la formación inicial de profesores como para la formación continua (Denegri, 2005). Los proyectos de aula interdisciplinarios permiten:

- Considerar la diversidad en las formas de abordar un tema o problema,
- Enfatizar la relación de los diferentes contenidos disciplinares en torno a un tema eje que sirve de organizador y articulador de los distintos aspectos y disciplinas que componen el proyecto.
- Trabajo en equipo
- Articula los intereses pedagógicos con los intereses de los alumnos

Denegri (2005) describe un modelo de formación en proyectos de aula interdisciplinarios, este modelo de formación se desarrolla en cuatro fases secuenciales interdependientes entre sí:

Fase	Descripción
Fase 1	Tiene por objetivo evaluar el estado inicial de trabajo en aula de cada establecimiento, para conocer en la acción pedagógica, los conceptos previos, representaciones y conocimientos del equipo docente. Esto se hace mediante la observación del desempeño docente en aula y el posterior análisis de estos resultados con el equipo de profesores participantes.

	El propósito central es iniciar el proceso de reflexión sobre la práctica cotidiana a partir de datos recogidos por observadores independientes y entrenados
Fase 2 Inmersión teórica	Pretende construir en conjunto dentro de cada unidad educativa, y a partir de la reflexión conjunta sobre la práctica, una serie de conceptos comunes que posibiliten crear una estrategia de trabajo coordinado. Para ello, se discuten en forma conceptual y aplicada las características de la etapa de desarrollo de los alumnos, asociándolas a estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples e inteligencia emocional. Se discute el marco conceptual constructivista y se ejercitan técnicas de elaboración y evaluación de mapas conceptuales, técnicas de trabajo cooperativo, planificación desde la perspectiva constructivista y las etapas de formulación de un proyecto de aula interdisciplinario. Esta fase culmina con la formulación de un proyecto de aula interdisciplinario por equipos conformados por profesores de cuatro subsectores o asignaturas, apoyados por un tutor del equipo capacitador, que sirve de mediador y facilitador del proceso de construcción y desarrollo de la propuesta.
Fase 3	Se propone ejecutar los proyectos de aula ya formulados. Transversalmente se trabajan la aceptación mutua y la cooperación para favorecer las buenas relaciones entre colegas, la coordinación de intereses, la tolerancia y la superación de problemas. Al ser esta etapa primordialmente práctica, se evalúa a través de asesoría directa a los grupos de trabajo y observación en aula de las actividades que desarrolla cada equipo de profesores. Esta observación es realizada por el mismo equipo que realizó la observación inicial, el cual no mantiene ningún otro tipo de relación con el equipo docente para no introducir sesgos en la observación.
Fase 4	Tiene como objetivo evaluar el proceso y resultado global de los proyectos de aula y su impacto en la acción pedagógica de la unidad educativa. Esta evaluación se realiza al interior de cada equipo interdisciplinario de docentes, mediante el análisis de los resultados globales de las observaciones de la etapa anterior y de sus propias experiencias, para posteriormente compartir estos resultados y compararlos con los resultados de las observaciones de la primera etapa. Se finaliza compartiendo las experiencias en los distintos proyectos ejecutados y evaluando el impacto de cada uno de ellos.

Etapas de desarrollo de un proyecto de aula interdisciplinario (Denegri 2000)	
ETAPA	ACTIVIDADES
1. Formulación Esta etapa está centrada en la organización del equipo de trabajo interdisciplinario, su consolidación y la formulación del proyecto que será ejecutado en conjunto. Requiere que los profesores realicen docencia en el curso seleccionado y que el establecimiento destine algún tiempo para la planificación de actividades. El número óptimo de participantes por equipo interdisciplinario no debería exceder de cuatro subsectores, ello con el propósito de facilitar la coordinación de intereses y de espacios comunes de trabajo.	Formación de la "sociedad" de trabajo entre profesores y selección del tema eje.
	Selección del curso-objetivo, caracterización y recogida inicial de intereses de los alumnos.
	Justificación de la relevancia del proyecto para profesores y alumnos.
	Formulación de objetivos y selección de contenidos curriculares. Esta formulación debe incorporar objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
	Articulación de contenidos en un mapa conceptual interdisciplinario.
	Selección de actividades y su calendarización.
	Diseño de estrategias de evaluación.
2. Puesta en marcha y ejecución Durante esta etapa, el proyecto es puesto en marcha conjuntamente por el equipo de profesores en cada uno de sus espacios horarios de asignatura o subsector. Requiere de la coordinación permanente del equipo de trabajo para ir evaluando su desarrollo e incorporando los ajustes que se estimen convenientes.	Lanzamiento del proyecto por todo el equipo de trabajo.
	Organización de los equipos cooperativos de alumnos que se mantendrán estables para todas las actividades del proyecto.
	Desarrollo del programa del proyecto que se inicia con la elaboración conjunta con los alumnos de las interrogantes claves que pretenderá resolver el proyecto.
	Coordinación y supervisión formativa de actividades de los equipos cooperativos de alumnos en cada asignatura o subsector incluyendo revisión regular de bitácoras y portafolios de cada equipo.
	Reuniones de coordinación de equipo docente.
	Autoevaluación e incorporación de ajustes necesarios.

	Presentación colectiva de productos del proyecto y reflexión compartida sobre la práctica.
3. Evaluación Etapa permanente, organizada en torno a una serie de preguntas que permiten organizar cada momento evaluativo: a) <i>Evaluación Inicial</i> : ¿qué saben los alumnos sobre el tema?, ¿cuáles son sus hipótesis y referencias de aprendizaje?, ¿qué preguntas se formulan?, ¿cómo se organizan inicialmente para responderlas? b) <i>Evaluación de proceso</i> : ¿qué están aprendiendo?, ¿cómo están siguiendo el sentido del proyecto?, ¿cómo están organizando sus bitácoras?, ¿cómo resuelven los problemas y conflictos al interior de cada equipo?, ¿cómo estamos funcionando y coordinándonos el equipo de profesores? c) <i>Evaluación de producto</i> : ¿qué han aprendido los alumnos en relación con las propuestas iniciales?, ¿son capaces de establecer nuevas relaciones?, ¿qué han logrado reflejar en el informe final?, ¿qué refleja la autoevaluación y la coevaluación?, ¿qué hemos aprendido como equipo de trabajo docente?	Formulación de las preguntas evaluativas.
	Desarrollo de etapas de la evaluación y aplicación de instrumentos y estrategias de evaluación.
	Análisis al interior del equipo de trabajo y formulación de medidas correctivas.
	Autoevaluación del equipo de trabajo docente y elaboración de informes finales de proyecto.
	Presentación colectiva de productos del proyecto y reflexión compartida sobre la práctica.

Los proyectos interdisciplinarios serán exitosos si cuentan con el apoyo de las autoridades de la Institución. Además de una constante retroalimentación y capacitación de los docentes. Las tecnologías educativas facilitan el desarrollo de estas actividades formativas.

Explicar la siguiente actividad que es la quinta actividad formativa actividad que consiste en la participación en un foro en Schoology.



Explicar a los participantes la actividad Formativa 5 a realizar. Peso de la actividad 15%.

Instrucciones:

Participar en foro de discusión en Schoology acerca de cuáles son los criterios considerados como los más importantes al desarrollar una actividad formativa interdisciplinaria utilizando tecnología educativa.

La participación debe ser de por lo menos 400 palabras y se realiza en línea en Schoology.

Además de su participación debe responder a la participación de uno de sus compañeros de módulo.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

Instrumento de Evaluación 7 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Diseño de actividades formativas interdisciplinarias.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Diseñar actividades formativas interdisciplinarias utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los valores institucionales.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 30 minutos
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Distingue los criterios que se deben considerar al elaborar proyectos formativos interdisciplinarios utilizando tecnología educativa.	3%

2. Integra los valores instituciones en las actividades formativas.	2.5%
3. Aspectos más relevantes en el desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	3%
4. Establece cómo la tecnología educativa puede apoyar las actividades formativas interdisciplinarias.	2.5%
5. Menciona la importancia y relevancia del desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	3%
6. La participación es clara, concisa y bien estructurada.	1.5%
Resultado	15%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 15%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.25%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.25%		
Distingue los criterios que se deben considerar al elaborar proyectos formativos interdisciplinarios utilizando tecnología educativa.	3%		
Integra los valores instituciones en las actividades formativas.	2.5%		
Aspectos más relevantes en el desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	3%		
Establece cómo la tecnología educativa puede apoyar las actividades formativas interdisciplinarias.	2.5%		
Menciona la importancia y relevancia del desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	3%		
La participación contiene información clara	0.25%		
La participación es concisa	0.25%		
La participación está bien estructurada (introducción, desarrollo y conclusión)	0.5%		
Total	15%		



Herramientas y recursos de apoyo al profesor en el diseño de ambientes de aprendizaje

Las actividades formativas pueden diseñarse en la actualidad más fácilmente utilizando tecnologías que han

sido diseñadas con énfasis en la educación.

ISTE (2007) sugiere condiciones esenciales necesarias para emplear efectivamente las TIC en procesos de aprendizaje:

Visión compartida

- Liderazgo activo en el desarrollo de una visión compartida sobre la educación con TIC entre el personal de la Institución Educativa, los estudiantes, los padres de familia y la comunidad.

Planeación de la implementación

- Un plan sistémico alineado con una visión compartida para asegurar la afectividad de la escuela y el aprendizaje de los estudiantes mediante la infusión de las TIC y de recursos digitales para el aprendizaje.

Financiación consistente y adecuada

- Financiación permanente para apoyar la infraestructura de TIC, el personal, los recursos digitales y el desarrollo del cuerpo docente.

Acceso equitativo

- Acceso robusto y confiable a TIC y a recursos digitales tanto actuales como emergentes, con conectividad para todos los estudiantes, docentes, personal de apoyo y líderes escolares.

Personal calificado

- Educadores y personal de apoyo adecuadamente capacitados en el uso de las TIC para el desempeño de sus responsabilidades laborales.

Aprendizaje Profesional Permanente

- Planes de aprendizaje/capacitación profesional relacionados con las TIC y oportunidades para dedicar tiempo a la práctica y a compartir ideas.

Soporte técnico

- Apoyo constante y confiable para el mantenimiento, la renovación y la utilización de las TIC y de los recursos digitales.

Estructura del currículo

- Estándares de contenido y recursos digitales relacionados con el currículo.

Aprendizaje centrado en el estudiante

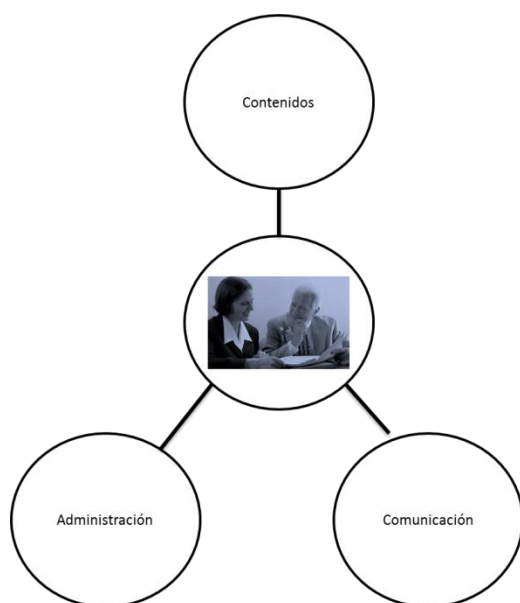
- Uso de las TIC para facilitar enfoques que promuevan el compromiso con el aprendizaje.

Evaluación y valoración

- Valoración permanente, tanto del aprendizaje como para el aprendizaje y evaluación del uso de las TIC y de los recursos digitales.

Cukierman, U. (2009), menciona que con la evolución y desarrollo de las TIC, surgen las plataformas tecnológicas que integran una gran variedad de recursos de comunicación y colaboración y son aplicadas tanto para el trabajo como para la educación y su utilización está basada en la aplicación de metodologías de trabajo/estudio cooperativas y colaborativas. Sus componentes se pueden clasificar, básicamente, en tres categorías:

- Comunicación: mails (es un método para crear, enviar y recibir mensajes a través de sistemas de comunicación electrónica), foros (un complemento a un sitio web invitando a los usuarios a discutir o compartir información relevante a la temática del sitio, en discusión libre e informal, con lo cual se llega a formar una comunidad en torno a un interés común), chats (designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública o privada), videoconferencias (tecnología que proporciona un sistema de comunicación bidireccional de audio, video y datos que permite que las sedes receptoras y emisoras mantengan una comunicación simultánea interactiva en tiempo real), etc.
- Administración: registro de usuarios (se puede llevar un registro de todos los usuarios de una determinada herramienta), definición de roles (establecer el rol que cada usuario tendrá al utilizar una determinada herramienta tecnológica), estadísticas (histórico de las acciones que cada usuario ha realizado dentro de una plataforma tecnológica), etc.
- Contenidos: bibliografía (acceso a libros y sus distintas ediciones), documentos (escritos tales como publicaciones, investigaciones, etc), gráficos, etc.



Componentes de una plataforma (Cukierman, 2009)

En los casos en que las plataformas son utilizadas para aplicaciones educativas, las mismas suelen denominarse genéricamente como “entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje” (EVEA) y deberán permitir, como mínimo, la realización de las siguientes tareas y actividades (Cukierman, 2009):

- Seguimiento del proceso del estudiante
- Comunicación interpersonal
- Trabajo/estudio colaborativo
- Gestión y administración de alumnos
- Creación de ejercicio de evaluación y autoevaluación
- Acceso a la información y contenidos de aprendizaje

Algunas de las funciones más habituales de estas plataformas son:

- Foros
- Chats
- Sistemas de mensajería personal y colectivo
- Gestión y administración de alumnos
- Gestión de archivos
- Seguimiento y evaluación de los alumnos

- Ejercicios de autoevaluación
- Posibilidad de disponer de informes y estadísticas
- Calendario personal y compartido
- Glosario de términos
- Indexación de contenidos y referencias
- Bases de datos
- Espacio para que los alumnos puedan compartir información
- Páginas personales de los alumnos
- Vínculos a sitios de internet
- Sistemas para realiza encuestas
- Control de versiones en la elaboración compartida de documentos

En la actualidad además de las plataformas educativas existen redes sociales como:



Facebook (es un sitio de redes sociales que permite mantener comunicación e interactuar con amigos, compañeros de trabajo, en donde se puede tener archivos como documentos, fotos, etc.).



Twitter (es una aplicación web gratuita de microblogging que reúne las ventajas de los blogs, las redes sociales y la mensajería instantánea. Esta nueva forma de comunicación, permite a sus usuarios estar en contacto en tiempo real con personas de su interés a través de mensajes breves de texto).



MySpace (es un sitio web, de interacción social constituido por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, vídeos y música, además de una red interna de mensajería que permite comunicarse a unos usuarios con otros y un buscador interno), etc., que tienen elementos o características que pueden ser utilizadas en educación.

La diversidad de herramientas es extensa, lo más importante es familiarizarse con aquellas herramientas que le sean más familiares, de más fácil acceso.



Desarrollar una actividad que consiste que los participantes mencionen como pueden apoyarse en diferentes recursos tecnológicos para el desarrollo de actividades formativas.

Estimar un tiempo de 5-10 minutos.

Explicar la siguiente actividad que es la segunda actividad sumativa que consiste diseño de una actividad formativa interdisciplinaria.



Explicar a los participantes la actividad Sumativa 2 a realizar. Peso de la actividad 30%.

Instrucciones:

Diseño de una actividad formativa interdisciplinaria que integre el uso ético de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo de acuerdo a los valores institucionales. Debe incluir un diagrama de procesos en el que se identifiquen los elementos que se deben considerar en el diseño de la actividad formativa utilizando tecnología y los pasos que se deben seguir.

Debe ser entregado como un documento en Word a través de Schoology.

La extensión máxima es de 25 páginas.

La actividad se evalúa con una rúbrica.

Instrumento de Evaluación 8 (Evaluación Sumativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Diseño de actividades formativas interdisciplinarias.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: 1. Diseñar actividades formativas interdisciplinarias utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los valores institucionales. 2. Identificar los pasos necesarios para el diseño de actividades de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo de forma colaborativa.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Elabora los pasos necesarios para el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología educativa.	5%
2. Integra estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa	5%
3. Toma en consideración los criterios esenciales en el desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	2.5%
4. Traza un plan para la implementación y desarrollo de la actividad formativa	5%
5. Considera la utilización de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo.	2.5%

6. Sintetiza los pasos que se deben realizar para el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología.	4%
7. Integra los elementos necesarios en el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología educativa en los pasos que se deben realizar.	4%
8. Estructura el contenido del diseño de manera ordenada, clara con introducción, desarrollo y conclusiones.	2%
Resultado	30%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Rúbrica.

Peso: 30%

Criterio	%
Elabora los pasos necesarios para el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología educativa.	3%
Evidencia los pasos necesarios en un diagrama de procesos.	2%
Integra por lo menos tres estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa	5%
Toma en consideración los criterios esenciales en el desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	1.5%
Explica cada uno de los criterios.	1%
Traza un plan para la implementación y desarrollo de la actividad formativa	5%
Considera la utilización de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo.	1.5%
Evidencia el “saber ser” en la actividad formativa	1%
Sintetizar los pasos que se deben realizar para el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología.	4%
Integrar los elementos necesarios en el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología educativa en los pasos que se deben realizar.	4%
Estructura el contenido del diseño de manera ordenada, clara con introducción, desarrollo y conclusiones.	2%
Total	30%

Metacognición del bloque 3:

Concluir con los participantes y que respondan a los siguientes cuestionamientos:

- Qué fue lo más importante y relevante del módulo.
- Piensa que lo visto es relevante y de qué manera a su práctica educativa.



Explicar el medio de comunicación mientras se desarrolla la actividad integradora

Foro abierto en Schoology para dudas con respecto a la última actividad

Evidencias:

- Actividad formativa foro de discusión
- Actividad Sumativa Diseño de una actividad formativa

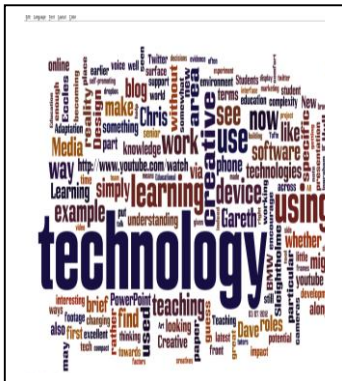
Referencias utilizadas en el BLOQUE 3:

Cukierman, U. (2009). Las tecnologías y la educación. En: Cukierman U., Rozenhauz J., y Santangelo, H. (Eds). *Tecnología educativa: Recursos, modelos y metodologías*, (pp. 46-52). Buenos Aires, Argentina: Pearson Education de Argentina.

Denegri Coria, Marianela. (2005). PROYECTOS DE AULA INTERDISCIPLINARIOS Y REPROFESIONALIZACION DE PROFESORES: UN MODELO DE CAPACITACION. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 31(1), 33-50. Recuperado en 06 de febrero de 2016, de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052005000100002&lng=es&tlng=es. 10.4067/S0718-07052005000100002

International Society for Technology in Education (2007).ISTE Standars students. *ISTE*. Recuperado el 18 de enero de 2015 de <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-students>

International Society for Technology in Education (2007).ISTE Standars teachers. *ISTE*. Recuperado el 18 de enero de 2015 de <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-teachers>



4. CONCLUSIONES DEL MÓDULO FORMATIVO

Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa

Los participante al terminar este módulo formativo pueden:

- Diseñar ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa en base al enfoque socioformativo.
- Motivar a los estudiantes en su aprendizaje.
- Fomentar el trabajo colaborativo
- Enfrentar éticamente situaciones problemáticas del contexto
- Utilizar éticamente la tecnología

En grupos desarrollar una pequeña participación donde mencione los elementos que les han sido más relevantes en el módulo y el impacto que esto ha causado en su práctica educativa.

Conclusiones del módulo formativo

1. La tecnología es una herramienta inmersa en la sociedad que no puede desligarse de la práctica educativa.
2. La tecnología debe ser vista como un medio que mejora y apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Es importante conocer las diferentes estrategias de aprendizaje y cómo éstas se pueden desarrollar con el apoyo de las tecnologías.
4. Con las tecnologías se pueden crear nuevos ambientes de aprendizaje que permiten el desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.
5. Al comprender las ventajas del uso de TIC en educación, se comprende cómo se enriquece la educación, permitiendo una educación más centrada en el estudiante, aprendizaje individual y colaborativo.
6. El uso ético de tecnologías debe ser incorporado en cualquier actividad que se desarrolle entre docentes y entre estudiantes.

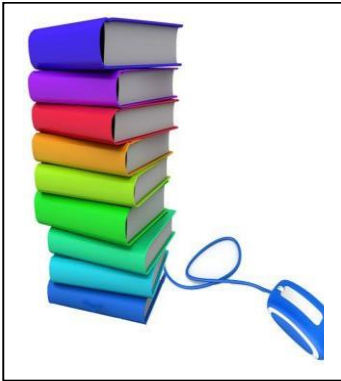
7. Hay que comprender como aprende el estudiante para poder determinar cuáles son las mejores estrategias.
8. Apoyarse en estándares del ISTE permiten elaborar actividad con una finalidad concreta que integran los tres saberes.
9. El éxito de los proyectos interdisciplinarios se debe en gran parte a una buena estructura pero sobre todo a una actitud positiva del docente
10. El docente puede mejorar continuamente su práctica educativa, trabajando en equipo, diseñando actividades que se apoyen con las tecnologías, cuidando la ética en el uso de la información.



5. GLOSARIO

Es muy importante que los términos que se incluyan en el glosario deriven de un análisis del contenido desarrollado para el Módulo Formativo, para conformar el significado es imprescindible buscar una fuente confiable y que se encuentre en el mismo contexto que el utilizado en el contenido.

Término	Significado
Estrategias de aprendizaje	acciones generadas por quien aprende para aprender y controlar su aprendizaje (Vivas, 2010)
Aprendizaje	Cuando una persona cambia su conducta por una nueva hacia una más compleja o más frecuente (Ormrod, 2005)
Tecnología educativa	Retorno al estudio de los medios pero desde posiciones no instrumentalistas, desde un uso racional y crítico de los medios integrados en el currículo (Bautista et al., 1997, citados por Chacón, 2007, p. 27).
Proceso enseñanza-aprendizaje	Espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida (Universidad Marista de México, s.f.).
Integrar	Hacer que alguien o algo pase a formar parte de un todo (Real Academia Española, 2015).



6. FUENTES DE CONSULTA

Baelo, R. y Cantón, I. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(7), 2-12. Recuperado el 15 de septiembre de 2010 de <http://www.rieoei.org/deloslectores/3034Baelo.pdf>

Chacón, A. (2007). La tecnología educativa en el marco de la didáctica. En Ortega, J. y Ortega, A. (Eds.). *Nuevas Tecnologías para la Educación en la Era Digital* (pp. 23-40). España: Ediciones Pirámide

Denegri Coria, Marianela. (2005). PROYECTOS DE AULA INTERDISCIPLINARIOS Y REPROFESIONALIZACION DE PROFESORES: UN MODELO DE CAPACITACION. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 31(1), 33-50. Recuperado en 06 de febrero de 2016, de [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052005000100002](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052005000100002&lng=es&tlng=es)

Ferro, C., Martínez, A., y Otero, M. (2009). Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EDUTEC. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 0(29). Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/451>

Gértrudix, M., Álvarez, S., Galisteo, A., Gálvez, M. C. y Gértrudix, F. (2007). Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento*, 4 (1), 14-25. Recuperado en, septiembre 17 de 2010, en <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/780/78040107.pdf>

Heredia Y. y Romero M. (2007). Un nuevo modelo educativo centrado en la persona: compromisos y realidades. En: Lozano A. y Burgos J. (comps). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. (pp. 53-75). México D.F.: LIMUSA.

International Society for Technology in Education (2007).ISTE Standars students. *ISTE*. Recuperado el 18 de enero de 2015 de <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-students>

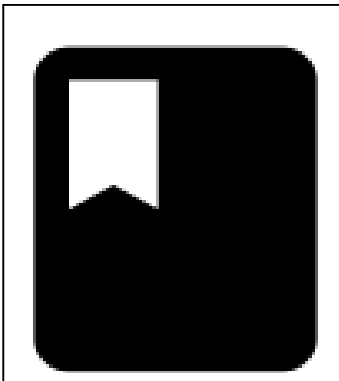
International Society for Technology in Education (2007).ISTE Standars teachers. *ISTE*. Recuperado el 18 de enero de 2015 de <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-teachers>

Lozano A. (2007). El aprendizaje híbrido o combinado (Blended Learning): acompañamiento tecnológico en las aulas del siglo XXI. Lozano A. y Burgos J.(comps). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. (pp. 125-155). México D.F.: LIMUSA.

Martín R. (2005). *Las nuevas tecnologías en educación*. Madrid, España: Fundación AUNA. Recuperado en, septiembre 2 de 2010, en http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf

Ormrod, J. (2005). Procesos sociales en la construcción del conocimiento. *Aprendizaje humano*. 4ª ed. (pp. 451-475). Madrid, España: Pearson Educación.

- Ramírez, M. (2007). Administración de objetos de aprendizaje en educación a distancia: experiencia de colaboración institucional. En: Lozano A. y Burgos J. (comps). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. (pp. 241-276). México D.F.: LIMUSA.
- Real Academia Española. (2015). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 16 de noviembre de 2015 de www.rae.es
- Soler, Y. y Lezcano, M. (2009). Consideraciones sobre la tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una experiencia en la asignatura Estructura de Datos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(2), 2-9. Recuperado en, septiembre 14 de 2010, en <http://www.rieoei.org/expe/2863Soler.pdf>
- Tobón, S. (2010). *Formación basada en competencias: Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. México: Ecoe Ediciones.
- Universidad Marista de Mérida. (s.f.). *Modelo educativo: proceso de enseñanza aprendizaje*. Mérida Yucatán, México: Universidad Marista de Mérida. Recuperado el 26 de noviembre de 2015 de <http://www.marista.edu.mx/p/6/proceso-de-ensenanza-aprendizaje>.
- Vivas, N. (2010). Estrategias de aprendizaje. *GÓNDOLA*, 5(1), 27-37. Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/GDLA/article/view/5220/6850>



7. ANEXOS

ANEXO 1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Instrumentos de Evaluación

Evaluación Diagnóstica: 1
Evaluaciones Formativas: 5
Evaluaciones Sumativas: 2

Instrumento de Evaluación 1 (Evaluación Diagnóstica)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Tecnología Educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology.	

Instrucciones:

Responder un cuestionario para hacer un diagnóstico antes de comenzar el módulo.

Evaluación: Cuestionario.

Reactivos	Ponderación del reactivo
17. ¿Cómo considera que la tecnología beneficia la educación?	
18. ¿Qué son las estrategias de aprendizaje?	
19. ¿El enfoque socioformativo toma en consideración qué saberes?	
20. ¿La tecnología educativa es un elemento que debe en la actualidad considerarse en las estrategias de enseñanza-aprendizaje?	
21. ¿Cree usted que el uso de tecnología en el aula es perjudicial para los estudiantes?	
22. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como posibilidades más significativas de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	
23. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como limitaciones más significativas de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	
24. ¿Ha realizado en su clase una actividad formativa con tecnología educativa?	
25. ¿Tiene conocimiento sobre la política institucional relacionada con las TIC?	
26. ¿Emplea medidas de seguridad y de prevención de riesgos de información en la utilización de tecnologías?	
27. ¿Qué es tecnología educativa?	
28. El objetivo fundamental de la tecnología educativa es ofrecer una buena cantidad de técnicas a los docentes.	
29. La tecnología educativa es necesaria para transmitir contenidos a los estudiantes.	
30. La tecnología educativa desde el enfoque socioformativo se utiliza para trabajar en equipo.	
31. El diseño de una actividad formativa debe contemplar el tiempo que debe invertir el estudiante y el tiempo del docente	
32. Una actividad formativa interdisciplinaria consiste en que todos los docentes se pongan de acuerdo en las actividades que van a realizar.	
Resultado	
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 2 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology para la entrega y Visio o Power Point para la elaboración.	

Instrucciones:

Elabore un mapa conceptual donde se presenten las estrategias de enseñanza aprendizaje y cómo pueden utilizarse en el aula integrando tecnología educativa, desde el enfoque socioformativo.

Evaluación: Lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
33. Simboliza estrategias de aprendizaje con base a Weinstein, Pozo y Beltrán.	4%
34. Ejemplifica cómo pueden utilizarse las estrategias en el aula con tecnología educativa aplicando a Weinstein, Pozo y Beltrán.	2%
35. Integra el enfoque socioformativo en los ejemplos de las estrategias de aprendizaje, evidenciando el “saber ser”.	2%

36. Sintetiza la información de manera clara.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 3 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 30 minutos
Condiciones de aplicación: En el aula, utilizando Power Point o Prezi	

Instrucciones:

Presente en equipo el mapa conceptual de las estrategias de enseñanza aprendizaje y cómo pueden utilizarse en el aula integrando tecnología educativa, desde el enfoque socioformativo.

Evaluación: Lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
5. Identifica estrategias de aprendizaje mencionado a Weinstein, Pozo y Beltrán y cómo pueden utilizarse en el aula.	1%
6. Nombra ejemplos de cómo pueden utilizarse las estrategias en el aula integrando tecnología educativa.	1%
7. Integra el enfoque socioformativo en los ejemplos de las estrategias de aprendizaje, evidencia el “saber ser”.	1%
8. Presenta la información de manera ordenada y clara.	2%

Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 4 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Tecnología y educación.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea a través de Schoology	

Instrucciones:

Investigue y realice un collage (utilizando Power Point, Collage Maker o Padlet) de cómo las tecnologías enriquecen la educación.

Evaluación: Lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
7. Identifica tecnologías que pueden apoyar en el aula.	2%
8. Relaciona las tecnologías utilizadas éticamente, con su aporte a la educación.	2%
9. Especifica cómo las tecnologías enriquecen la educación	2%
10. Evidencia las ventajas de la utilización de las TIC's en el aula.	1.5%
11. Integra el enfoque socioformativo al especificar como se enriquece la educación con la tecnología.	2%
12. Trabaja de manera ordenada y clara.	1%
Resultado	10%

Nivel de dominio alcanzado

Instrumento de Evaluación 5 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea a través de Schoology	

Instrucciones:

Realice en equipo una infografía, que presente un caso de utilización no ética de tecnología tales como: fotografías en redes sociales, información en buscadores, etc. Con base en el caso Identifique las ventajas de las TIC's y su uso en educación enfatizando el proceso de enseñanza-aprendizaje desde enfoque socioformativo.

Evaluación: Lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
7. Investiga casos que ponen en peligro la utilización ética de la tecnología.	3%
8. Evalúa situaciones que pueden apoyar el uso ético de la tecnología.	3%
9. Asocia estrategias de enseñanza-aprendizaje para abordar casos de uso ético de tecnología educativa.	3%
10. Evidenciar las ventajas de la utilización de las TIC's en el aula.	2%
11. Integrar el enfoque socioformativo al asociar las estrategias con la tecnología.	3%

12. Trabaja de manera clara y ordenada.	1%
Resultado	15%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 6 (Evaluación Sumativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Instrucciones:

Realice en equipo el planteamiento de una situación problemática vivenciada en la Institución, y con base a la problemática establecer estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.

Debe entregarse un documento en Word.

Evaluación: Lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
6. Investiga una situación problemática que se viva en la Institución.	2.5%
7. Utiliza estrategias de aprendizaje que involucren tecnología educativa con base en la situación problemática.	4%
8. Genera propuestas de resolución a la situación problemática de acuerdo a los valores de la institución.	4%
9. Asocia a las estrategias de aprendizaje el enfoque socioformativo.	2.5%
10. La información se presenta de manera clara, ordenada y con buena redacción.	2%
Resultado	15%

Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 7 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Diseño de actividades formativas interdisciplinarias.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Diseñar actividades formativas interdisciplinarias utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los valores institucionales.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 30 minutos
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Instrucciones:

Participe en foro de discusión en Schoology acerca de cuáles son los criterios considerados cómo los más importantes al desarrollar una actividad formativa interdisciplinaria utilizando tecnología educativa.

Evaluación: Lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
7. Distingue los criterios que se deben considerar al elaborar proyectos formativos interdisciplinarios utilizando tecnología educativa.	3%
8. Integra los valores instituciones en las actividades formativas.	2.5%
9. Aspectos más relevantes en el desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	3%
10. Establece cómo la tecnología educativa puede apoyar las actividades formativas interdisciplinarias.	2.5%
11. Menciona la importancia y relevancia del desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	3%

12. La participación es clara, concisa y bien estructurada.	1.5%
Resultado	15%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 8 (Evaluación Sumativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Diseño de actividades formativas interdisciplinarias.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: 3. Diseñar actividades formativas interdisciplinarias utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los valores institucionales. 4. Identificar los pasos necesarios para el diseño de actividades de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo de forma colaborativa.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Instrucciones:

Diseñe de una actividad formativa interdisciplinaria que integre el uso ético de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo de acuerdo a los valores institucionales. Debe incluir un diagrama de procesos en el que se identifiquen los elementos que se deben considerar en el diseño de la actividad formativa utilizando tecnología y los pasos que se deben seguir.

Debe ser entregado como un documento en Word.

Evaluación: Rúbrica.

Reactivos	Ponderación del reactivo
9. Elabora los pasos necesarios para el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología educativa.	5%
10. Integra estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa	5%
11. Toma en consideración los criterios esenciales en el desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	2.5%
12. Traza un plan para la implementación y desarrollo de la actividad formativa	5%
13. Considera la utilización de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo.	2.5%
14. Sintetiza los pasos que se deben realizar para el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología.	4%
15. Integra los elementos necesarios en el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología educativa en los pasos que se deben realizar.	4%
16. Estructura el contenido del diseño de manera ordenada, clara con introducción, desarrollo y conclusiones.	2%
Resultado	30%
Nivel de dominio alcanzado	

ANEXO 2
RESPUESTAS
CUESTIONARIO DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 1
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Pregunta	Tipo de pregunta	Respuesta correcta	Distractores (opción múltiple)
1. ¿Cómo considera que la tecnología beneficia la educación?	Opción múltiple	Enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.	e. Mejora la educación. f. Beneficia al estudiante. g. Beneficia al docente.
2. ¿Qué son las estrategias de aprendizaje?	Opción múltiple	Sistemas conscientes de decisión mediados por instrumentos simbólicos.	d. Procesos mentales de adquisición de conocimiento. e. Medios utilizados para generar conocimiento.
3. ¿El enfoque socioformativo toma en consideración qué saberes?	Opción múltiple	Ser, Hacer y Conocer	e. Conocer y Hacer. f. Ser y Conocer. g. Ser y Hacer
4. ¿La tecnología educativa es un elemento que debe en la actualidad considerarse en las estrategias de enseñanza-aprendizaje?	Falso/verdadero	SI	
5. ¿Cree usted que el uso de tecnología en el aula es perjudicial para los estudiantes?	Falso/verdadero	NO	
6. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como posibilidades más significativas de las TIC en el	Selección	h. Flexibilización de espacios i. Flexibilización de tiempos j. Comunicación interpersonal	

proceso de enseñanza-aprendizaje.		k. Diversidad de metodologías l. Acceso a información m. Publicación de información n. Evaluación y autoevaluación	
7. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como limitaciones más significativas de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Selección	h. Equipamiento de espacios i. Acceso a la red j. Movilidad k. Lentitud l. Fallos técnicos m. Tiempo suficiente de práctica n. Limitaciones de los usuarios o. Información no ética	
8. ¿Ha realizado en su clase una actividad formativa con tecnología educativa?	Selección	a. Si b. No	
9. ¿Tiene conocimiento sobre la política institucional relacionada con las TIC?	Selección	a. Si b. No	
10. ¿Emplea medidas de seguridad y de prevención de riesgos de información en la utilización de tecnologías?	Selección	a. Si b. No ¿Cuál?	
11. ¿Qué es tecnología educativa?	Opción múltiple	Es la aplicación de los medios tecnológicos a la educación	d. Tecnología diseñada para educación. e. Uso de tecnología en el aula. f. Utilizar computadoras, proyectores, pizarras digitales, etc.

12. El objetivo fundamental de la tecnología educativa es ofrecer una buena cantidad de técnicas a los docentes.	Falso/verdadero	NO	
13. La tecnología educativa es necesaria para transmitir contenidos a los estudiantes.	Falso/verdadero	NO	
14. La tecnología educativa desde el enfoque socioformativo se utiliza para trabajar en equipo.	Falso/verdadero	NO	
15. El diseño de una actividad formativa debe contemplar el tiempo que debe invertir el estudiante y el tiempo del docente	Falso/verdadero	SI	
16. Una actividad formativa interdisciplinaria consiste en que todos los docentes se pongan de acuerdo en las actividades que van a realizar.	Falso/verdadero	NO	

ANEXO 3

CUADERNILLO DE EVALUACIÓN

Portada del Cuadernillo de Evaluación

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño		
Nombre de la acción formativa Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa		
Tipo de acción formativa Módulo		
Nombre del participante:	Competencia general : Diseñar ambientes de aprendizaje interdisciplinarios utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, para generar Interés, expectativas, comunicación y desarrollar el sentido crítico de los estudiantes frente a problemas de la realidad en la que están inmersos, de acuerdo a los valores Institucionales.	
Instrumento	Competencia particular	Competencia específica a evaluar
1. Diagnóstica	Determinar los conocimientos de estrategias de aprendizaje y tecnología educativa	Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
2. Formativa	Ejemplificar estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo.	Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
3. Formativa	Ejemplificar estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo.	Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
4. Formativa	Identificar en equipo cómo la tecnología utilizada éticamente enriquece la educación.	Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
5. Formativa	Analizar en equipo un caso real de utilización ética de tecnología, identificando estrategias de aprendizaje.	Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.

6. Sumativa	Plantear en equipo situaciones problemáticas de la Institución para establecer estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa.	Planear estrategias de aprendizaje que refuercen el uso ético y con valores de la tecnología.
7. Formativa	Establecer los criterios y aspectos más relevantes en proyectos formativos institucionales utilizando éticamente tecnología educativa.	Diseñar actividades formativas interdisciplinarias utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los valores institucionales.
8. Sumativa	Diseñar en equipo una actividad formativa utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, tomando en consideración los valores institucionales.	5. Diseñar actividades formativas interdisciplinarias utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo, que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los valores institucionales. 6. Identificar los pasos necesarios para el diseño de actividades de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo de forma colaborativa.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González		Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:		
Instrucciones generales de aplicación		
Instrumento		Instrucciones generales de aplicación
1. Evaluación Diagnóstica		Responder un cuestionario para hacer un diagnóstico antes de comenzar el módulo.
2. Evaluación Formativa		Elaborar en equipo un mapa conceptual donde se presenten las estrategias de enseñanza aprendizaje y cómo pueden utilizarse en el aula integrando tecnología educativa, desde el enfoque socioformativo. La actividad deberá entregarla en línea a través de Schoology, en un archivo PDF. El mapa conceptual debe ser elaborado utilizando Visio o Power Point. La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

3. Evaluación Formativa	Presentar en equipo el mapa conceptual de estrategias de enseñanza aprendizaje y cómo pueden utilizarse en el aula integrando tecnología educativa, desde el enfoque socioformativo. La actividad se presentará en el aula, utilizando Power Point o Prezi. La actividad se evalúa con una lista de cotejo.
4. Evaluación Formativa	Investigar y realizar un collage (utilizando Power Point, Collage Maker o Padlet) de cómo las tecnologías enriquecen la educación. La entrega se realiza en línea a través de Schoology. La actividad se evalúa con una lista de cotejo.
5. Evaluación Formativa	Realizar en equipo una infografía, que presente un caso de utilización no ética de tecnología tales como: fotografías en redes sociales, información en buscadores, etc. Con base en el caso Identifique las ventajas de las TIC's y su uso en educación enfatizando el proceso de enseñanza-aprendizaje desde enfoque socioformativo. Se evalúa a través de una lista de cotejo. La entrega se realiza en línea a través de Schoology. La presentación se puede entregar en formato Power Point o Prezi. La actividad se evalúa con una lista de cotejo.
6. Evaluación Sumativa	Realizar en equipo el planteamiento de una situación problemática vivenciada en la Institución, y con base a la problemática establecer estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa. Debe entregarse un documento en Word. La entrega se realiza en línea a través de Schoology. La extensión máxima del documento es de 10 páginas. La actividad se evalúa con una lista de cotejo.
7. Evaluación Formativa	Participar en foro de discusión en Schoology acerca de cuáles son los criterios considerados como los más importantes al desarrollar una actividad formativa interdisciplinaria utilizando tecnología educativa.

	La participación debe ser de por lo menos 400 palabras y se realiza en línea en Schoology. Además de su participación debe responder a la participación de uno de sus compañeros de módulo. La actividad se evalúa con una lista de cotejo.
8. Evaluación Sumativa	Diseño de una actividad formativa interdisciplinaria que integre el uso ético de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo de acuerdo a los valores institucionales. Debe incluir un diagrama de procesos en el que se identifiquen los elementos que se deben considerar en el diseño de la actividad formativa utilizando tecnología y los pasos que se deben seguir. Debe ser entregado como un documento en Word a través de Schoology. La extensión máxima es de 25 páginas. La actividad se evalúa con una rúbrica.

Instrumento de Evaluación 1 (Evaluación Diagnóstica)

Evaluación: Cuestionario.

Peso: Sin % de calificación

Pregunta	Tipo de pregunta
17. ¿Cómo considera que la tecnología beneficia la educación?	Opción múltiple
18. ¿Qué son las estrategias de aprendizaje?	Opción múltiple
19. ¿El enfoque socioformativo toma en consideración qué saberes?	Opción múltiple
20. ¿La tecnología educativa es un elemento que debe en la actualidad considerarse en las estrategias de enseñanza-aprendizaje?	Falso/verdadero
21. ¿Cree usted que el uso de tecnología en el aula es perjudicial para los estudiantes?	Falso/verdadero
22. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como posibilidades más significativas de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Selección
23. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como limitaciones más significativas de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Selección
24. ¿Ha realizado en su clase una actividad formativa con tecnología educativa?	Selección

25. ¿Tiene conocimiento sobre la política institucional relacionada con las TIC?	Selección
26. ¿Emplea medidas de seguridad y de prevención de riesgos de información en la utilización de tecnologías?	Selección
27. ¿Qué es tecnología educativa?	Opción múltiple
28. El objetivo fundamental de la tecnología educativa es ofrecer una buena cantidad de técnicas a los docentes.	Falso/verdadero
29. La tecnología educativa es necesaria para transmitir contenidos a los estudiantes.	Falso/verdadero
30. La tecnología educativa desde el enfoque socioformativo se utiliza para trabajar en equipo.	Falso/verdadero
31. El diseño de una actividad formativa debe contemplar el tiempo que debe invertir el estudiante y el tiempo del docente	Falso/verdadero
32. Una actividad formativa interdisciplinaria consiste en que todos los docentes se pongan de acuerdo en las actividades que van a realizar.	Falso/verdadero

Instrumento de Evaluación 2 (Evaluación Formativa)

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%		

Simboliza las estrategias de Weinstein, Beltrán y Pozo.	4%		
Ejemplifica cada una de las estrategias de Weinstein, Bletrán y Pozo	2%		
Se evidencia el enfoque socioformativo en las estrategias evidenciando el “saber ser”.	2%		
Sintetiza la información de manera clara	1%		
Total	10%		

Instrumento de Evaluación 3 (Evaluación Formativa)

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 5%

Criterio	%	SI	NO
Identifica estrategias de aprendizaje mencionado a Weinstein, Pozo y Beltrán y cómo pueden utilizarse en el aula.	1%		
Nombra ejemplos de cómo pueden utilizarse las estrategias en el aula integrando tecnología educativa.	1%		
Integra el enfoque socioformativo en los ejemplos de las estrategias de aprendizaje, evidencia el “saber ser”.	1%		
Presenta la información de manera ordenada y clara.	1%		
Todos los integrantes del equipo participan.	1%		
Total	5%		

Instrumento de Evaluación 4 (Evaluación Formativa)

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.25%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.25%		
Identifica por lo menos dos tecnologías educativas que pueden apoyar en el aula.	2%		
Relaciona claramente las tecnologías utilizadas éticamente, con la educación.	2%		
Evidencia las ventajas de la utilización de las TIC's en la educación.	1.5%		
Integra el enfoque socioformativo en cómo se enriquece la educación con el uso ético de las TIC's.	2%		
Presenta la información de manera ordenada y clara.	0.5%		
Total	10%		

Instrumento de Evaluación 5 (Evaluación Formativa)

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 15%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.25%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.25%		
Investiga casos reales que ponen en peligro la utilización ética de la tecnología.	2%		
Relaciona el caso real con la institución.	1%		
Evalúa por lo menos dos situaciones que pueden apoyar el uso ético de la tecnología.	3%		
Asocia estrategias de enseñanza-aprendizaje para abordar casos de uso ético de tecnología educativa.	2%		
Las estrategias son asociadas a través de ejemplos claros que se pueden aplicar en la institución.	1%		
Evidencia las ventajas de la utilización de las TIC's en la educación.	2%		
Integra el enfoque socioformativo en cómo se enriquece la educación con el uso ético de las TIC's.	3%		
Presenta la información de manera ordenada y clara.	0.5%		
Total	15%		

Instrumento de Evaluación 6 (Evaluación Sumativa)

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 15%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.25%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.25%		
Investiga una situación problemática que se viva en la Institución.	2%		
La situación problemática se presenta tomando en consideración su relación con los valores institucionales.	0.5%		
Utiliza estrategias de aprendizaje que involucren tecnología educativa con base en la situación problemática.	4%		
Genera propuestas de resolución a la situación problemática de acuerdo a los valores de la institución.	4%		
Asocia a las estrategias de aprendizaje el enfoque socioformativo.	2.5%		
La información se presenta de manera clara	0.5%		
La información se presenta de manera ordenada	0.5%		
El documento tiene buena redacción	1%		
Total	15%		

Instrumento de Evaluación 7 (Evaluación Formativa)

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 15%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.25%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.25%		
Distingue los criterios que se deben considerar al elaborar proyectos formativos interdisciplinarios utilizando tecnología educativa.	3%		
Integra los valores instituciones en las actividades formativas.	2.5%		
Aspectos más relevantes en el desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	3%		
Establece cómo la tecnología educativa puede apoyar las actividades formativas interdisciplinarias.	2.5%		
Menciona la importancia y relevancia del desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	3%		
La participación contiene información clara	0.25%		
La participación es concisa	0.25%		
La participación está bien estructurada (introducción, desarrollo y conclusión)	0.5%		
Total	15%		

Instrumento de Evaluación 8 (Evaluación Sumativa)

Evaluación: Rúbrica.

Peso: 30%

Criterio	%
Elabora los pasos necesarios para el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología educativa.	3%
Evidencia los pasos necesarios en un diagrama de procesos.	2%
Integra por lo menos tres estrategias de aprendizaje utilizando tecnología educativa	5%
Toma en consideración los criterios esenciales en el desarrollo de actividades formativas interdisciplinarias.	1.5%
Explica cada uno de los criterios.	1%
Traza un plan para la implementación y desarrollo de la actividad formativa	5%
Considera la utilización de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo.	1.5%
Evidencia el “saber ser” en la actividad formativa	1%
Sintetizar los pasos que se deben realizar para el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología.	4%
Integrar los elementos necesarios en el diseño de una actividad formativa utilizando tecnología educativa en los pasos que se deben realizar.	4%
Estructura el contenido del diseño de manera ordenada, clara con introducción, desarrollo y conclusiones.	2%
Total	30%

ANEXO 1
RESPUESTAS
CUESTIONARIO DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 1
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Pregunta	Tipo de pregunta	Respuesta correcta	Distractores (opción múltiple)
33. ¿Cómo considera que la tecnología beneficia la educación?	Opción múltiple	Enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.	h. Mejora la educación. i. Beneficia al estudiante. j. Beneficia al docente.
34. ¿Qué son las estrategias de aprendizaje?	Opción múltiple	Sistemas conscientes de decisión mediados por instrumentos simbólicos.	f. Procesos mentales de adquisición de conocimiento. g. Medios utilizados para generar conocimiento.
35. ¿El enfoque socioformativo toma en consideración qué saberes?	Opción múltiple	Ser, Hacer y Conocer	h. Conocer y Hacer. i. Ser y Conocer. j. Ser y Hacer
36. ¿La tecnología educativa es un elemento que debe en la actualidad considerarse en las estrategias de enseñanza-aprendizaje?	Falso/verdadero	SI	
37. ¿Cree usted que el uso de tecnología en el aula es perjudicial para los estudiantes?	Falso/verdadero	NO	
38. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como posibilidades más	Selección	o. Flexibilización de espacios p. Flexibilización de tiempos	

significativas de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.		q. Comunicación interpersonal r. Diversidad de metodologías s. Acceso a información t. Publicación de información u. Evaluación y autoevaluación	
39. De las siguientes opciones marque las que considere (máximo tres) como limitaciones más significativas de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Selección	p. Equipamiento de espacios q. Acceso a la red r. Movilidad s. Lentitud t. Fallos técnicos u. Tiempo suficiente de práctica v. Limitaciones de los usuarios w. Información no ética	
40. ¿Ha realizado en su clase una actividad formativa con tecnología educativa?	Selección	c. Si d. No	
41. ¿Tiene conocimiento sobre la política institucional relacionada con las TIC?	Selección	c. Si d. No	
42. ¿Emplea medidas de seguridad y de prevención de riesgos de información en la utilización de tecnologías?	Selección	c. Si d. No ¿Cuál?	
43. ¿Qué es tecnología educativa?	Opción múltiple	Es la aplicación de los medios tecnológicos a la educación	g. Tecnología diseñada para educación. h. Uso de tecnología en el aula. i. Utilizar computadoras, proyectores, pizarras digitales, etc.

44. El objetivo fundamental de la tecnología educativa es ofrecer una buena cantidad de técnicas a los docentes.	Falso/verdadero	NO	
45. La tecnología educativa es necesaria para transmitir contenidos a los estudiantes.	Falso/verdadero	NO	
46. La tecnología educativa desde el enfoque socioformativo se utiliza para trabajar en equipo.	Falso/verdadero	NO	
47. El diseño de una actividad formativa debe contemplar el tiempo que debe invertir el estudiante y el tiempo del docente	Falso/verdadero	SI	
48. Una actividad formativa interdisciplinaria consiste en que todos los docentes se pongan de acuerdo en las actividades que van a realizar.	Falso/verdadero	NO	



Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe



Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe

Tipo de acción formativa:	Módulo
Fecha de elaboración:	Enero de 2016
Lugar de elaboración:	San Salvador, El Salvador
Nombre del autor del manual:	Hno. César Bernald González Torres
Nombre de la institución:	Colegio Marista Liceo Salvadoreño

MANUAL DEL FACILITADOR



ÍNDICE

CONTENIDO	PAG.
Índice	4
A. Presentación del módulo de la acción formativa. Módulo Formativo	5
B. Secuencia didáctica	10
Módulo formativo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	19
1. Introducción	20
1.1 Presentación del Facilitador	21
1.2 Presentación del grupo	21
1.3 Beneficios	22
1.4 Reglas del Módulo formativo	22
1.5 Contrato de aprendizaje	23
1.6 Metodología	24
1.7 Recomendaciones	24
1.8 Evaluación del aprendizaje	25
2. Bloque N° 1: El educador de la enseñanza religiosa	26
2.1 El Perfil del educador en la enseñanza religiosa	27
2.2 Educación religiosa en la escuela marista	32
2.3 Competencias básicas en el área de Religión	39
2.4 Competencia trascendente y la relación con otras competencias	46
3. Bloque N° 2: Tecnología en el área de enseñanza religiosa	57
3.1 Contextualización del uso de tecnología en Educación en la Fe	58
3.2 Aplicaciones como recursos de apoyo	60
3.3 La web como recurso didáctico	71
3.4 Plataformas educativas aplicada al área de enseñanza religiosa	75
4. Bloque N° 3: Implementación	80
4.1 Metodologías de aprendizaje en la incorporación de tecnología educativa	81
4.2 Proceso a seguir para la planificación de actividades formativas	93
5. Conclusiones del Módulo	99
6. Glosario	100
7. Fuentes de consulta	102
8. Anexos	104

A. PRESENTACIÓN DEL MÓDULO DE LA ACCIÓN FORMATIVA

El Módulo *Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe*, es el tercer Módulo del proyecto de Acción Formativa para los docentes de la asignatura de Educación en la Fe. Dicho proyecto abarca el estudio de cuatro módulos y es un esfuerzo que responde a la Visión del Colegio Marista Liceo Salvadoreños de “Ser una institución educativa comprometida en la formación de valores y en la excelencia académica, capaz de adaptar la pedagogía Marista a las necesidades de nuestra realidad, armonizando de esta manera fe, cultura y vida”. (Liceo Salvadoreño, Documento de Acreditación, 2013).

Módulo Formativo	
Nombre de la acción formativa: Módulo Formativo	Semestre/cuatrimestre/trimestre: Formación Continua
Tipo de acción formativa: Módulo	Número de horas: 30 horas
Problemática por resolver: ¿Cuáles herramientas tecnológicas que puedan implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la asignatura de Educación en la Fe, que mejoren el impacto de la vivencia espiritual de los estudiantes y el sentido de la asignatura?	
Mensaje de bienvenida a los participantes: Bienvenidos y bienvenidas a este módulo. Me llena de alegría el constatar la buena voluntad de formarse que manifiestan ustedes al estar presentes y dispuestos a iniciar una nueva aventura de crecimiento personal y formativo. Quiero felicitarles por la misión de educador en el área de la Fe, pues siento que es un don, un privilegio, una responsabilidad y sobre todo un compromiso con nuestra Iglesia Católica, y de manera concreta, con los deseos de seguir la obra de San Marcelino de “dar a conocer a Jesucristo y hacerlo amar”, desde nuestras acciones concretas y el propio testimonio. Mi nombre es César González, coordinador de pastoral del Liceo Salvadoreño. El módulo cuenta con treinta horas en las que se desarrollará el plan del módulo que a continuación explicaré.	

Introducción al Módulo:

Este módulo intenta responder a la necesidad de continuar en un proceso de actualización y formación permanente del docente que contribuya al beneficio de nuestros estudiantes. Hoy, a pesar de la diversidad, los múltiples distractores que tienen nuestros estudiantes y la carencia en la vivencia de valores que se percibe en la sociedad, creemos en que es posible educar en valores y motivar el cultivo de la fe en Dios, así como presentar el mensaje evangelizador centrado en la persona de Jesús de Nazaret.

Los alumnos de hoy han nacido en el mundo de la tecno-información. Son jóvenes digitales, inmersos en el internet, redes sociales y con mucha agilidad en la utilización de aplicaciones en dispositivos móviles y equipos electrónicos. Por ello, los educadores estamos llamados a asumir el reto de acompañar y de utilizar estas herramientas como recursos para consolidar y hacer más atractivo el mensaje evangelizador que transmitimos y compartimos con ellos. De esta manera, este módulo ayudará a la implementación de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Educación en la fe para mejorar el impacto de la vivencia espiritual de los estudiantes y para recuperar el sentido de la asignatura.

Competencias generales :

Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación, desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.

Competencias específicas:

- Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización.
- Fomentar en el docente una búsqueda de formación permanente y actualizada, que le permita ir a la vanguardia de los nuevos cambios tecnológicos y que desarrolle una capacidad crítica y comprometida con su vida cristiana.
- Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.
- Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para

retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.

Estructura del Contenido:

ENCUADRE

BLOQUE 1: El educador de la enseñanza religiosa

1. El perfil del educador en la enseñanza religiosa
2. Educación religiosa en la escuela marista
3. Competencias básicas en el área de Religión
4. Competencia trascendente y la relación con otras competencias

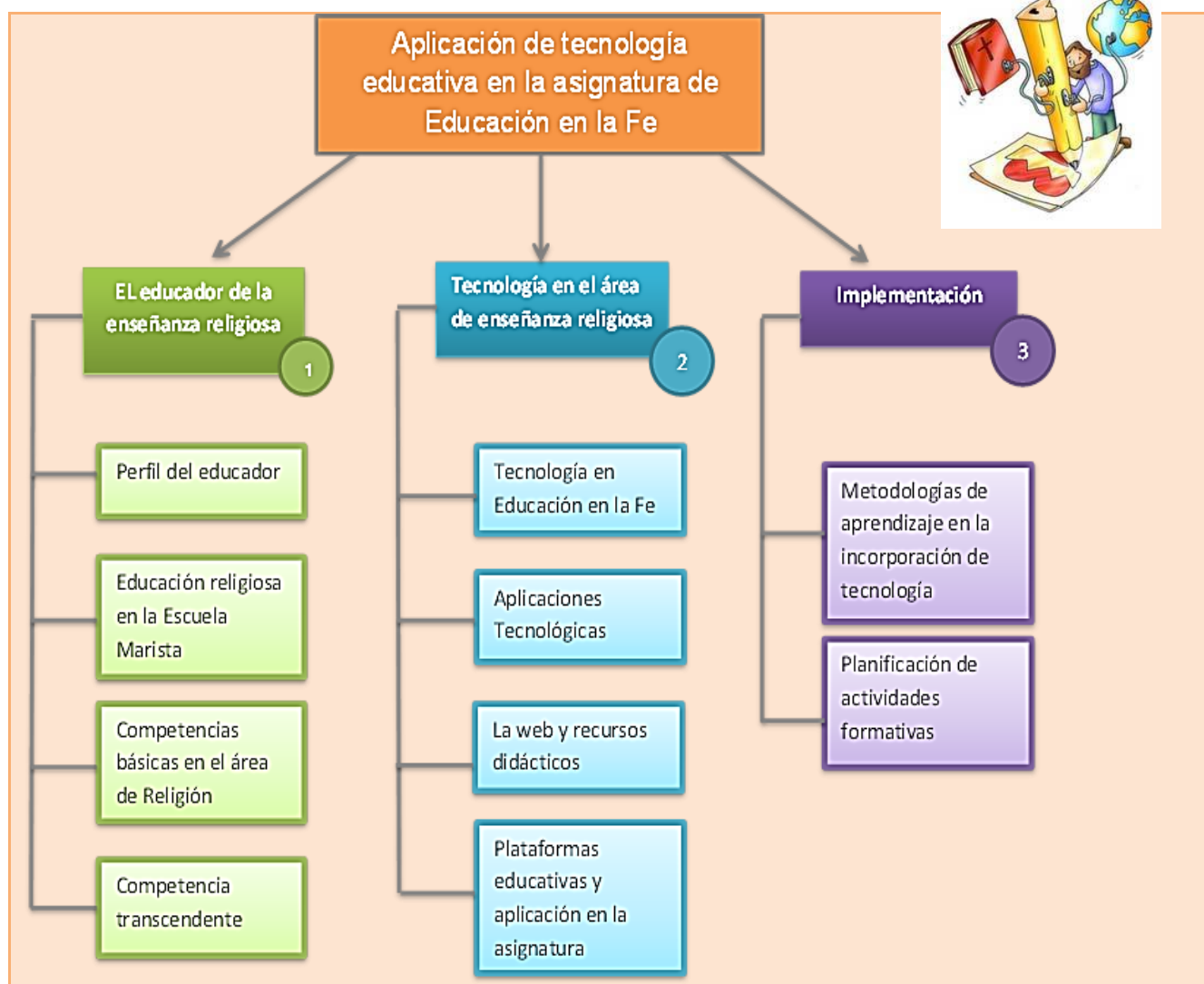
BLOQUE 2: Tecnología en el área de enseñanza religiosa

1. Contextualización del uso de tecnología en Educación en la Fe
2. Aplicaciones como recursos de apoyo
3. La web como recurso didáctico
4. Plataformas educativas aplicada al área de enseñanza religiosa

BLOQUE 3: Implementación

1. Metodologías de aprendizaje en la incorporación de tecnología educativa
2. Proceso a seguir para la planificación de actividades formativas

Red conceptual del módulo:



Metodología:

La estrategia metodológica para el desarrollo del módulo será semipresencial. Se utilizará la herramienta Schoology (<https://www.schoology.com/>), que es un sistema de manejo del aprendizaje en línea; permite la instrucción individualizada, colectiva, manejo de información y repositorio de contenidos. La herramienta es de uso gratuito y está disponible en la web.

Schoology permite la interacción entre estudiantes y docentes, además, facilita el envío de archivos de imagen, presentaciones, texto y video. Esta herramienta se conoce como microblog.

Este módulo está orientado al desarrollo de las competencias para la implementación de tecnología educativa en la asignatura de Educación en la Fe, desde el enfoque socio formativo, teniendo en cuenta el currículo establecido por el Colegio Marista Liceo Salvadoreño.

Plan de Evaluación: (criterios, técnicas e instrumentos de evaluación y ponderación)

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA : 0 %

Consistirá en un cuestionario con preguntas de selección múltiple y algunas con preguntas abiertas. El cuestionario será contestado en línea. Se utilizará la plataforma Schoology.

EVALUACIÓN FORMATIVA: 80 %

Responderá a la suma de las notas obtenidas de los productos integradores que se entregarán durante el módulo. Los instrumentos de evaluación que se utilizarán son las listas de cotejo, guías de observación

EVALUACIÓN SUMATIVA: 20%

Se realizará una prueba objetiva que abarque los conocimientos generales y específicos del módulo.

Preguntas a responder por el participante al finalizar el módulo:

1. ¿Qué opinión te merece el desarrollo del módulo?
2. ¿Cuáles aspectos positivos del módulo podrían potenciarse?
3. ¿Cuáles aspectos cambiaría en el módulo?
4. ¿Cuáles elementos te servirán en la mejora de tu práctica docente como educador de la fe?

Fuentes de consulta: (formato APA)

Alberich, E. (1992). *La catequesis de la Iglesia*. Madrid: Editorial CCS.

Chacón, A. (2007). *La tecnología educativa en el marco de la didáctica*. En Ortega, J. y Ortega, A. (Eds.). *Nuevas Tecnologías para la Educación en la Era Digital* (pp. 23-40). España: Ediciones Pirámide.

Fernández, J (2015). *Enseñar a aprender Religión*. Recursos de Pastoral. Madrid: CCS.

Fernández, M. (2011). *Herramientas digitales y clase de Religión*. Madrid: Fundación SM. Recuperado el 05 de diciembre del 2015 de <http://previewlibros.gruposm.com/9A97DED8-4673-4D52-A111-3CAAD0EDC529.html>.

García Fraile, J., López, M., López, N., y Aguilar, A. (2012). *Gestión Curricular por Competencias en la Educación Superior: La perspectiva humanística del enfoque socioformativo*. México: Gafra.

Gómez, M. (2011). *Didáctica de la Religión*. Tesoro Escondido de la Escuela. Madrid: PPC

Instituto Vasco de Evaluación e Investigación Educativa. (2004). *Integración de las TIC en centros de ESO*. Recuperado el 27 de noviembre de 2015, de <http://www.iseiivei.net/cast/pub/INTEGRATICESO.pdf>.

Liceo Salvadoreño (s.f.). *Planificación curricular*. Departamento de Educación en la Fe. San Salvador, El Salvador.

Marco Stiefel, B. (2010). *Competencias Básicas: Hacia un nuevo paradigma educativo*. Madrid, España: Narcea, S. A. de Ediciones.

Ministerio de Educación del Perú (2011). *Diseño curricular básico nacional de la carrera de profesor de educación religiosa para los niveles de inicial, primaria y secundaria*. Dirección de Gestión Pedagógica. Recuperado el 06 de Diciembre del 2015 de http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wpdescargas/2011/DCBN2011_Educacion_religiosa.pdf

MINED. (2008). *Evaluación al servicio del aprendizaje: Evaluación por competencias*. San Salvador, El Salvador: MINED.

Palomo López, R., et al. (2005). *TIC como agentes de Innovación*. Junta de Andalucía. Recuperado el 18 de enero de 2015 de http://www.edubcn.cat/rcs_gene/11_TIC_como_agentes_innovacion.pdf

Prats, M. A. (2006). *REFLEXIONES EDUCATIVAS: El binomio Educación y Nuevas Tecnologías*. (1ª. Ed.) Barcelona: Infonomia.

Roncal Martínez, F. (2008). *Psicopedagogía*. Guatemala, Guatemala: Provincia Marista de América Central.

Santa Sede del Vaticano. 1965. *Declaración Gravissimum Educationis sobre la educación cristiana*. Concilio Vaticano II. Roma, Italia. Recuperado el 07 de Diciembre del 2015 de www.vatican.va

Universidad Pontificia Gregoriana (2015). *Cyberteología: pensar el cristianismo al tiempo de la red*. Recuperado el 20 de mayo de 2015 desde http://www.unigre.it/home_page_en.php

Sitios Web:

Blog del profesorado de Religión Católica. Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://profesoradoreligion.blogspot.com/2015/10/el-mejor-apoyo-para-tus-clases-se-llama.html>

EREALCALA: Clases de religión, experiencias y Materiales desde Alcalá de Henares. Para una clase diferente. Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://erealcala.blogspot.com/2009/10/articulo-profes-de-religion-y-tic.html>

B. SECUENCIA DIDÁCTICA

Institución:

Colegio Marista Liceo Salvadoreño

Nombre del módulo:

Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe

Facilitador:

Hno. César González

Duración del módulo:

30 horas

Competencia general:

Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación, desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.

Competencias específicas	Criterio de Evaluación	Evidencia de aprendizaje
Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización.	Identifica, claramente los elementos esenciales de la vivencia cristiana y las áreas de formación.	Identificar las áreas de formación que debe cubrir el docente de Educación en la Fe y presentar un plan de formación personal que fortalezca dichas áreas y su compromiso en su vida cristiana y evangelizador.
Fomentar en el docente una búsqueda de formación permanente y actualizada, que le permita ir a la vanguardia de los nuevos cambios tecnológicos y que desarrolle una capacidad crítica y comprometida con su vida cristiana.	Presenta, diferentes alternativas de formación incorporando tecnología educativa y según las áreas presentadas.	Mediante un mapa mental.

Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.	Evidencia claramente la aplicación de una metodología que incorpora tecnología educativa.	Guion de clase que contemple la innovación de alguna metodología.
Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.	Relaciona los contenidos de la asignatura con la competencia trascendente y digital.	Guía para la elaboración de un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe.

Producto integrador del módulo:

- ✓ Identificar las áreas de formación que debe cubrir el docente de Educación en la Fe y presentar un plan de formación personal que fortalezca dichas áreas y su compromiso en su vida cristiana y evangelizador.
- ✓ Investigar aplicaciones educativas que se puedan utilizar en la asignatura de Educación en la fe para presentar un guion de clase que contemple la innovación de alguna metodología
- ✓ Presentación de una guía para la elaboración de un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe.

Preguntas que el participante deberá responder al finalizar el módulo:

1. ¿Qué opinión te merece el desarrollo del módulo?
2. ¿Cuáles aspectos positivos del módulo podrían potenciarse?
3. ¿Cuáles aspectos cambiaría en el módulo?
4. ¿Cuáles elementos te servirán en la mejora de tu práctica docente como educador de la fe?

Secuencia	Actividades del facilitador	Horas	Actividades del participante	Horas	Recursos y materiales	Estrategia de Metacognición
ENCUADRE (Inicio)	1. Presentación de agenda, descripción del módulo y competencias por desarrollar	15 min	2. Planteamiento de expectativas e inquietudes frente a la propuesta	20 min	Schoology Laptops	Los participantes comentan los aciertos y dificultades de la prueba diagnóstica y mencionan una línea de acción para fortalecer las debilidades.
	3. Identificación de conocimientos previos	10 min	4. Elaboración de una diapositiva con un esquema de lo aprendido en los módulos anteriores, en pequeños grupos	20 min	Power Point Laptops	
	5. Administración de una prueba diagnóstico en la plataforma de Schoology	5 min	6. Realización de la prueba diagnóstica	30 min	Schoology Internet Computadora	
	7. Retroalimentación de los resultados de la prueba diagnóstica	20 min				

(Desarrollo) BLOQUE 1: El Educador de ERE	8. Presentación del perfil del educador de ERE y las áreas de formación del docente.	50 min	9. Elaboración de un retrato con las fortalezas y debilidades respecto al perfil planteado, luego, socializarlo en grupo.	1 hora	Power point Schoology Laptops	Los participantes , reunidos en pequeños grupos, dialogan sobre las diferencias del perfil presentado como ideal, de un educador contrastado con la realidad personal.
	10. Entrega de una guía didáctica para la lectura del documento “Misión educativa marista”	15 min	11. Presentación de un organizador gráfico de la información que resuma los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista.	50 min	Power point Schoology	
	12. Explicación de guía didáctica del trabajo en línea sobre las competencias básicas en ERE	15 min	13. Investigación de las competencias básicas en la ERE y relación con los contenidos de Educación en la Fe.	1 hora 30 min	PowerPoint Videos Schoology	

	14. Organización de un Foro acerca de los aprendizajes significativos que adquieren los estudiantes mediante el desarrollo de las competencias básicas en el área de ERE	10 min	15. Participación activa y responsable en los aportes en el foro.	1 hora	PowerPoint Schoology
	16. Presentación de la competencia trascendente establecida en el currículo de Educación en la fe, del Colegio Marista del Liceo Salvadoreño. (Presentación)	30 min	17. Establecimiento de las relaciones de la competencia trascendente con las demás competencias plasmadas en el currículo general del colegio. En parejas elaborar un cuadro que demuestra la relación.	45 min	Laptop Internet Proyecto PowerPoint
	18. Exposición del tema de la vivencia Cristiana, y el sentido de la competencia trascendente y competencia espiritual en espacios de interioridad	45 min	19. Realización de una experiencia personal de desierto que le permita reflexionar sobre su ser educador cristiano y su misión evangelizadora, desarrollando el	1 hora	Laptop Internet Proyecto Música Instrumental

			sentido trascendente y espiritual.			
	20. Explicación del producto integrador del bloque.	10 min	21. Identificación de las áreas de formación que debe cubrir el docente de Educación en la Fe y presentación de un plan de formación personal que fortalezca dichas áreas, y su compromiso en su vida cristiana y evangelizadora, mediante un mapa mental.	1 hora		
(Desarrollo) BLOQUE 2: Tecnología en el área de	22. Introducción del bloque 2 y explicación de la competencia por desarrollar. Recapitulación de lo aprendido en el bloque 1	20 min	23. Participación activa en la lluvia de ideas sobre los saberes anteriores.	10 min		Los participantes escriben cinco ideas que reflejen el aprendizaje del bloque.
	24. Organización del orden para socializar el	5 min	25. Socialización del plan de formación personal de	1 hora	Computadora Proyector	

enseñanza religiosa	producto del bloque 1		forma individual.		
	26. Explicación de la utilidad de las herramientas de tecnología aplicada a la educación en la asignatura de Educación en la Fe.	30 min	27. Elaboración de un inventario de los recursos tecnológicos de la institución y su utilización dentro del aula, en parejas.	30 min	Proyector Internet
	28. Propuesta de opciones de aplicaciones educativas y otras herramientas para la asignatura de Educación en la Fe.	30 min	29. Investigación de otras aplicaciones educativas que se puedan utilizar en la asignatura, en pequeños grupos y presentarlas a los compañeros.	1 hora	Internet Computadora Tablet celulares
	30. Validación de las aplicaciones educativas presentadas por los participantes	20 min			
	31. Planteamiento de la web como recurso didáctico en la asignatura de Educación en la Fe mediante la plataforma Schoology	30 min	32. Búsqueda en la Web de los recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura y enlistamiento de al menos 15 links con una explicación breve del aporte a la	1 hora 30 min	Internet Computador a Schoology

			asignatura. Subir el archivo en formato Word.			
	33. Presentación de plataforma educativa online Edmodo para la aplicación en la asignatura. Ventajas y desventajas.	30 min	34. Creación de su cuenta en Edmodo, creación de diferentes grupos y cargar en la Biblioteca de la plataforma, algunos recursos buscados en la web u otros que ya posean, para implementar en sus clases.	1 hora	Internet Computadora Proyector	
	35. Cierre del bloque y retroalimentación	5 min				
Bloque 3 Implementación	36. Presentación del esquema del módulo, haciendo énfasis en los aprendizajes adquiridos y ubicación frente al cierre del módulo.	10 min	37. Diálogo sobre las expectativas que tienen frente al último bloque del módulo	10 min	Proyector Computadora.	Los participantes dialogarán en grupo las siguientes preguntas: ¿Consideran que la implementación de tecnología educativa en la asignatura de Educación en la fe, ayude a recuperar el interés y el sentido de la misma, por parte de los estudiantes?
	38. Facilitar un documento sobre metodologías para integrar tecnología al proceso educativo. Retomar conocimientos previos del módulo 2	10 min	39. Presentar en grupos una de las metodologías mediante una presentación en prezzi y explicar los aportes que pueden ofrecer a la asignatura.	1 hora	Programa Prezzi Internet Computadora	

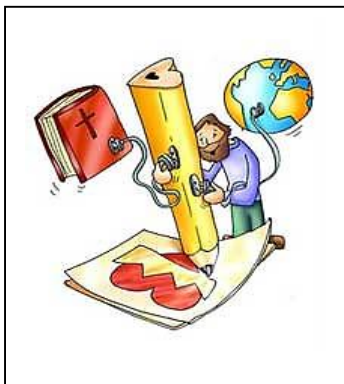
40. Propuesta de la metodología Flipped Classroom como innovación en la asignatura de Educación en la Fe.	25 min	41. Valoración de la propuesta mediante la presentación de ventajas y desventajas de su uso. Elaboración de un guión de clase con base en la metodología flipped Classroom u otra que sea de su interés.	1 h. Y 15 min	Schoology	Con los recursos, infraestructura que cuenta el Liceo Salvadoreño ¿es posible la implementación de la tecnología en el aula?
42. Retroalimentación acerca de la elaboración del guion de clase (en línea)	30 min	43. Socialización de los guiones de clase mediante la plataforma (en línea)	30 min		
44. Presentación de un proceso sencillo en la planificación de actividades formativas usando la tecnología y exposición de herramientas útiles como el portafolio digital, aplicaciones para mapas conceptuales y mentales o, edición de videos. (En línea)	50 min	45. Presentación de cuatro contenidos de la asignatura de Educación en la Fe desarrollados mediante: a) Mapa conceptual (cmap) b) Presentación Prezzi c) Esquema libre (popplet) d) Un video (editor libre) (En línea)	2 horas	Internet Schoology Computadora. Libro de la asignatura.	

	46. Uso del portafolio digital como recopilación de las experiencias de Fe, interioridad y otros momentos esenciales de la asignatura, tanto dentro y fuera del aula. (en línea)	20 min	47. Presentación de una guía para la elaboración de un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe. (en línea)	40 min	Computadora	
(Cierre)	48. Retroalimentación de la guía para la implementación del portafolio Digital.	50 min (en línea)	49. Resolución de un cuestionario en línea sobre los aspectos cognitivos del módulo.	1 hora		Mediante una pregunta abierta dentro del cuestionario, los participantes hacen cierre del módulo expresando los aprendizajes obtenidos.
	50. Agradecimiento por el trabajo y esfuerzo en la realización del módulo.	10 min				
	Total horas	10 h		20 h		



Nombre del Módulo
Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe

1. INTRODUCCIÓN



El presente módulo, *Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe* es el resultado de un esfuerzo para innovar la metodología de la asignatura.

En él se encuentran diferentes metodologías y estrategias para facilitar el aprendizaje de la competencia trascendente, a través del uso de las TICs, de una forma diferente, amena e interesante. Será el acompañante para el desarrollo de los tres bloques de aprendizaje.

En este manual, también, encontrarás el material relacionado con los temas y las propuestas de trabajo. Asimismo, se presenta la propuesta de evaluación. Cada tema será desarrollado por el facilitador y en el manual, encontrarás la retroalimentación teórica y las guías de trabajo, ya que hay un 30% de trabajo virtual.

La estrategia metodológica para el desarrollo del módulo será semipresencial. Se utilizará la herramienta Schoology (<https://www.schoology.com/>), para el trabajo virtual.

El estudio del Módulo contiene tres bloques. A continuación se detalla los contenidos de cada bloque:

BLOQUE 1: El educador de la enseñanza religiosa

1. El perfil del educador en la enseñanza religiosa
2. Educación religiosa en la escuela marista

3. Competencias básicas en el área de Religión
4. Competencia trascendente y la relación con otras competencias

BLOQUE 2: Tecnología en el área de enseñanza religiosa

1. Contextualización del uso de tecnología en Educación en la Fe
2. Aplicaciones como recursos de apoyo
3. La web como recurso didáctico
4. Plataformas educativas aplicada al área de enseñanza religiosa

BLOQUE 3: Implementación

1. Metodologías de aprendizaje en la incorporación de tecnología educativa
2. Proceso a seguir para la planificación de actividades formativas

Al final de cada bloque se presenta la actividad integradora, la cual es parte de la evaluación formativa.

Para finalizar, es importante destacar que la investigación bibliográfica que se sugiere en algunas actividades es necesaria para ampliar los contenidos desarrollados, por ello, siempre se presenta una sugerencia bibliográfica.

1.1 PRESENTACIÓN DEL FACILITADOR

Hno. César Bernal González Torres, nicaragüense, egresado del profesorado en Matemática y Física de la Universidad del Valle de Guatemala. Profesorado en Ciencias religiosas, graduado de la Universidad Rafael Landívar de Guatemala. Licenciado en Ciencias religiosas de la Universidad Rafael Landívar de Guatemala. Ha trabajado desde 1995 con jóvenes como profesor titular, consejería, pastoral juvenil en colegios maristas de El Salvador y Guatemala.

Actualmente estudia Maestría en Gestión del currículum, didáctica y evaluación por competencias en la Universidad Don Bosco de El Salvador.

1.2 PRESENTACIÓN DEL GRUPO

Dinámica de presentación:

Propósito:

Aprender los nombres de los/as compañeros/as con los cuales vamos a compartir en el Módulo

Instrucciones:

1. Forme un círculo según su mes de nacimiento.
2. En el círculo, el/la primero/a dice su nombre y señala una parte del cuerpo donde “le pica”. Quien está a su lado derecho dirá su nombre, el nombre del compañero/a y donde “le picaba” al primero y donde le pica a él o ella. La tercera persona dice su nombre, el nombre y “el picor” del primero, el nombre y el “picor” de la segunda persona y su picor, así sucesivamente con todos los participantes.

Ejemplo:



Mi nombre es Fulanito y me pica el codo.



Mi nombre es Zutanito, el de mi compañero es Fulanito, le pica el codo y a mí me pica la rodilla.



Mi nombre es Menganito, el de mi compañero es Fulanito y le pica el codo, el de mi otro compañero es Zutanito y le pica la rodilla y a mí me pica la nuca...

1.3 BENEFICIOS

Al finalizar el estudio del módulo serás competente para implementar, en la asignatura de Educación en la Fe, diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación, desde el enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes. De esta forma, los estudiantes podrán adquirir un compromiso mayor en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.

1.4 REGLAS DEL MÓDULO FORMATIVO

Para facilitar el aprendizaje es necesario respetar las Normas de Convivencia. Estas se detallan a continuación.

1. Respetar el horario de clases.

2. Asistir, por lo menos, al 85% de las sesiones presenciales.
3. Cumplir responsablemente el trabajo asignado por el docente.
4. Cumplir responsablemente el trabajo asignado por el grupo.
5. Participar activamente en el foro de discusión y en todas las actividades virtuales que lo requieran.
6. Revisar diariamente la plataforma Schoology.
7. Realizar todas las actividades de evaluación.
8. Presentarse a clases con su computadora personal.

¿Te gustaría agregar alguna otra regla? Escríbela en el siguiente cuadro y compártela con el grupo:

1.5 CONTRATO DE APRENDIZAJE

➤ Contrato de aprendizaje del participante:

Nombre del participante: _____

Nombre del facilitador: Hno. César Bernald González Torres

Nombre del Módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe

Fecha de inicio: _____ **Fecha de finalización:** _____

Me comprometo a aprender las diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación, desde enfoque socioformativo, para aplicarlas en la asignatura de Educación en la Fe, con el objetivo de mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.

A la vez, me comprometo a entregar los **productos integradores** por cada módulo, según se detalla:

1. Presentar un plan de formación personal que fortalezca las áreas de formación que debe cubrir el docente de Educación en la Fe y su compromiso en su vida cristiana y evangelizador.
2. Investigar aplicaciones educativas que se puedan utilizar en la asignatura de Educación en la fe para presentar un guion de clase que contemple la innovación de alguna metodología.
3. Presentar un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe.

➤ **Contrato de aprendizaje del facilitador :**

Me comprometo a llevar a cabo todas las actividades plasmadas en la secuencia didáctica. También, me comprometo a ser un guía, un orientador del aprendizaje de los participantes, a dar retroalimentación de las actividades de clase y del trabajo virtual y a realizar una evaluación objetiva que permita evidenciar el logro de la competencia general.

1.6 METODOLOGÍA

La estrategia metodológica para el desarrollo del módulo será semipresencial (70% presencial y 30% virtual). Se utilizará la herramienta Schoology (<https://www.schoology.com/>), que es un sistema de manejo del aprendizaje en línea; permite la instrucción individualizada, colectiva, manejo de información y repositorio de contenidos. La herramienta es de uso gratuito y está disponible en la web.

Schoology permite la interacción entre estudiantes y docentes, además, facilita el envío de archivos de imagen, presentaciones, texto y video.

1.7 RECOMENDACIONES

Se recomienda tener una participación activa, comprometerse con el trabajo que se asignará, así como disponer de internet para poder realizar el trabajo virtual.

Es importante centrarse en el trabajo por competencias desde el enfoque socioformativo, así como también, enfocarse en la aplicabilidad de los aprendizajes al trabajo en el aula.

1.8 EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación de los aprendizajes del Módulo tomará en cuenta tres tipos de evaluación. Para aprobar el Módulo es necesaria la asistencia, por lo menos, del 85% de las sesiones. Asimismo, es necesario aprobar con una nota mínima de 6.0 (seis punto cero).

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA: 0 %

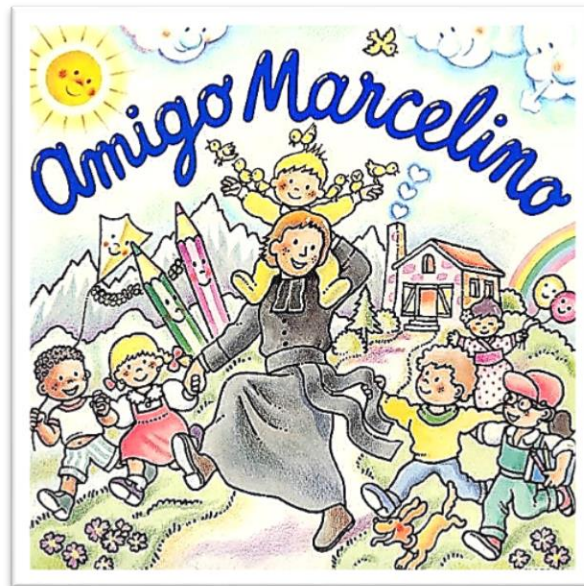
Consistirá en un cuestionario con preguntas de selección múltiple y algunas con preguntas abiertas. El cuestionario será contestado en línea. Se utilizará la plataforma *Schoology*.

EVALUACIÓN FORMATIVA: 80 %

Responderá a la suma de las notas obtenidas de los productos integradores que se entregarán durante el módulo.

EVALUACIÓN SUMATIVA: 20%

Se realizará una prueba objetiva que abarque los conocimientos generales y específicos del módulo.



Nombre del bloque

El educador de la enseñanza religiosa

2. El educador de la enseñanza religiosa



2.1 El perfil del Educador en la enseñanza religiosa

Hablar de un perfil no es tan fácil porque pueden surgir distintos criterios, distintas visiones y sobre todo enfoques que encuadran algunas áreas diferentes de otras. Se puede pensar que un perfil conlleva rasgos, características, funciones, el ser de algo o de alguien. En este caso se mencionarán algunas características que mejor pueden definir al educador de la enseñanza religiosa escolar. La Real Academia Española define como el conjunto de rasgos peculiares que caracterizan a alguien o a algo (RAE, 2015).

Cuando un profesor cristiano opta libremente por impartir la enseñanza de la Religión y Moral Católica en el colegio, da un testimonio de servicio a la Iglesia, facilita el desarrollo de esta enseñanza en su aula, favorece el diálogo entre la fe y los contenidos de las otras materias que él mismo imparte, y muestra ante sus alumnos la coherencia de sus creencias religiosas con su vocación de educador. (Comisión Episcopal de Enseñanza y Catequesis) Es por ello que el educador de ERE debe responder desde su ser vacacionado y de su ser libre al momento de asumir la responsabilidad de ser un educador en la enseñanza religiosa.

La enseñanza religiosa escolar se basa, por una parte, en el derecho de los padres a la formación religiosa y moral de sus hijos según sus convicciones y, por otra, en la contribución que esta enseñanza proporciona al pleno desarrollo de la personalidad del alumno.

A esta finalidad responde la enseñanza religiosa con la oferta de la dimensión religiosa y trascendente para la formación integral del alumno, como un área más dentro del sistema educativo y mediante el diálogo de la fe con la cultura.

En el documento que se ha venido citando establece tres puntos básicos de referencia que determinan el perfil del profesor de religión como profesional en la escuela.

- **El profesor de religión, educador**

“El profesor de religión, al igual que otros profesores, debe ser un maestro educador en la medida en que contribuye y sirve a la formación integral de sus alumnos sin olvidar ninguna de sus positivas potencialidades y hace de semejante tarea su propia profesión. Para el profesor de religión su trabajo se enmarca en una vocación que es llamada de Dios a un compromiso y a una plenitud de vida”. (Comisión Episcopal de Enseñanza y Catequesis)

- **El profesor, maestro en humanidad**

Es importante decir que con toda la dimensión académica que pueda tener el educador de la ERE, será referencia para sus estudiantes de humanidad, sin dejar de lado el contagio que con su vida y testimonio puede generar con sus colegas educadores con quienes trabaja. “Educar a una persona es sobre todo humanizarla, promover sus capacidades más profundamente humanas, impulsar su dignidad, libertad y responsabilidad en el quehacer junto a los demás, ensanchar, fundamentar y dar sentido al ámbito de su humanidad donde se desarrolla como persona solidaria en medio de un mundo competitivo” Todo educador de la ERE vivirá su sentido de fe con un corazón apasionado por la humanidad y por Dios. (Comisión Episcopal de Enseñanza y Catequesis)

- **El profesor de religión, sembrador de fraternidad**

Este último aspecto del perfil que nos menciona el documento hablar de una actitud dinámica y deja en evidencia el reto del ser creativo, innovador en los procesos que se desarrollan con los estudiantes. Ser sembrador de fraternidad implica vivir con una actitud de interioridad, con un sentido de espiritualidad que fortaleza las relaciones y el ambiente escolar. “El profesor de religión, como educador, no se queda sólo en los sistemas, los programas y los métodos, sino que establece una interrelación con los educandos, relación de empatía que les ayudará a contrastar sus propios valores. Esta relación ha de estar impregnada de gratuidad, de aprecio e interés por la persona del educando, de respeto a su libertad y a su misterio, y a la vez de compromiso con sus preocupaciones más vitales y profundas. El alumno es una persona en crecimiento constante, con dudas, conflictos y esperanzas, que necesita paradigmas donde mirarse, aprender, ser orientado y, en libertad, poder optar por el bien y la verdad.

Puedes consultar el siguiente ppt. para reforzar el contenido presentado “Perfil del profesor de religión católica”

<https://www.google.com/sv/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=Esquema+el+Educador+de+la+ERE>

El educador de la ERE no solamente debe cuidar su nivel personal, espiritual y los deseos inherentes de evangelizar y comunicar el mensaje de Dios, sino que debe formarse en distintas áreas que garanticen una enseñanza religiosa con elementos pedagógicos, didácticos, evaluativos etc. Alberich destaca lo siguiente:

“ Hay que asegurar, por una parte, la competencia científica del hecho religioso (ciencias teológico – bíblica s y ciencias positivas de la religión) y por otra la profesionalidad pedagógica. Imaginamos un profesor capaz de hablar de religión en forma seria, documentada, respetuosa de las conciencias y del pluralismo, verdadero educador de la libertad de sus alumnos, promotor de opciones libres y de respeto por la diferencia. Por otra parte no puede quedar al margen su confesionalidad, por lo que se refiere a su experiencia personal y su opción religiosa. En un contexto educativo no es posible poner entre paréntesis su actitud personal ante la religión. No es posible ni pedagógico: tendrá que poner de manifiesto su situación, sus opciones personales, naturalmente sin imponerlas y sin forzar a nadie con formas de adoctrinamiento. Un diálogo educativo eficaz exige el testimonio de una identidad definida, en nombre de la seriedad pedagógica” (Alberich, E. 2009)

Partiendo de lo anterior expresado por Alberich, se puede ir identificando nuevas áreas de formación que el educador de la ERE deberá tomar en cuenta para mantenerse actualizado y a la vanguardia de los cambios culturales y eclesiales. No se puede perder de vista que el Educador de la Fe responde a la experiencia eclesial, personal y teológica que en cada momento deberá fortalecer.

Carles Such explica la función fundamental del profesor de religión

Puedes leer el artículo completo en :

<http://studylib.es/doc/734332/carles-such.-intervenci-n-murcia>

“La función del profesor de religión resulta, ciertamente, incomparable por el hecho de que «se transmite no la propia doctrina o la de otro maestro, sino la enseñanza de Jesucristo». Por consiguiente en la transmisión de la misma, y tomando en cuenta el auditorio al que se dirigen, los profesores de religión, al igual que los catequistas, «tendrán ... el buen criterio de recoger en el campo de la investigación teológica lo que pueda iluminar su propia reflexión y su enseñanza, acudiendo ... a las verdaderas fuentes, a la luz del Magisterio», del que dependen en el desempeño de su función, y «se abstendrán de turbar el espíritu de los niños y de los jóvenes ... con teorías

extrañas». Sigán con fidelidad las normas de los episcopados locales en lo concerniente a la propia formación teológica y pedagógica y a la programación de la materia y tengan especialmente en cuenta la gran importancia que el testimonio de vida y una espiritualidad intensamente vivida juegan en este campo.” (Such, C. 2012)

Por tanto se puede concluir que el educador de la ERE debe alcanzar una competencia básica en el proceso de enseñanza aprendizaje. Según el Ministerio de Educación de Perú (2011) el docente formado para la Educación en la Fe debe tener el siguiente perfil de competencias:

- ☐ Se identifica como educador de la fe, propiciando su crecimiento espiritual y profesional, revelando con su testimonio de vida el rostro humano de Cristo en su entorno.
- ☐ Aplica los fundamentos de la Doctrina Cristiana y la metodología de Jesucristo en el proceso educativo, asumiendo las demandas, intereses y medios del entorno socio cultural y científico.
- ☐ Desarrolla proyectos sociales y ambientales significativos en beneficio de las generaciones presentes y futuras, en concordancia con la Doctrina Social de la Iglesia.
- ☐ Promueve una cultura de vida desde el evangelio y en todos los ambientes socioculturales donde se desenvuelve propiciando el diálogo intercultural y ecuménico.

El perfil del docente de Educación en la Fe es imprescindible que haga propia la enseñanza católica en el marco de un proceso educativo, enseñando con el ejemplo, recreando y fomentando espacios reales de práctica con estudiantes para evidenciar los valores espirituales y morales adquiridos

Los hermanos maristas de la enseñanza (fms) en el documento misión educativa resalta la necesidad de formar a los profesores de educación en la fe teniendo en cuenta las dimensiones antes mencionadas. En el número 155 expone:

“Con nuestro trabajo en los centros de formación del profesorado además de facilitar cualificación profesional, tratamos de transmitir nuestra visión integral de la educación y de asegurar la debida preparación para la catequesis y la enseñanza de la religión. Acompañamos personalmente a estos jóvenes profesores en su aspiración de armonizar fe, cultura y vida, como corresponde a futuros educadores religiosos. Les animamos a ofrecer su servicio educativo, al menos durante un tiempo, en zonas necesitadas”

Puedes leer el artículo completo en :

<https://religionennavarra.wordpress.com/2014/02/28/el-papa-francisco-habla-sobre-la-educacion/>

El Papa Francisco en su discurso a los participantes en la plenaria de la congregación para la educación católica (2014) toca muchos temas a lo concerniente a educación católica y recuerda lo importante que debe ser para el educador estar plenamente formado y capacitado;

“El segundo aspecto concierne a *la preparación cualificada de los formadores*. No se puede improvisar. Debemos trabajar seriamente. En el encuentro que mantuve con los superiores generales, destacué que hoy la educación se dirige a una generación que *cambia* y, por tanto, todo educador —y toda la Iglesia que es madre educadora— está llamado a *cambiar*, en el sentido de saber comunicarse con los jóvenes que tiene delante” (S.S Francisco, 2014)



Puedes ver los siguientes enlaces:

<https://www.youtube.com/watch?v=6TYqYFsO640>

<https://www.youtube.com/watch?v=oqt-lscbwPc>



ACTIVIDAD COLABORATIVA

Elaborar en grupos un retrato con las fortalezas y debilidades respecto al perfil planteado, luego, socializarlo con los demás grupos.

- Formar grupos de 3 miembros
- Elaborar un retrato del Educador de ERE con las características más representativas que debe tener un buen perfil, destacando las fortalezas y debilidades que ellos mismos poseen como educadores.

2.2 Educación Religiosa en la Escuela Marista

La educación de la escuela marista integra los principios católicos, maristas y sociales en una visión conjunta de escuela en pastoral. Los centros se convierten en comunidades educativas desde tres perspectivas: a) comunidades de conocimiento en la sociedad de la información, b) instituciones de servicios educativos y c) comunidades de crecimiento humano y espiritual personal y colectivo. Para ello se desarrolla modelos de animación y gestión que fomenten el liderazgo transformacional y de servicio, el sentido solidario y atención a los pobres, una organización adecuada e innovadora, comunidades de aprendizaje, potencial humano transformador, un clima institucional con espíritu de familia, la continua evaluación y supervisión, el currículo y la gestión de cambio (Provincia Marista de América Central, 2008).

Al hablar de la educación religiosa en la escuela marista, se debe ir a los orígenes y entrar en contacto con Francia de 1789 en plena revolución francesa, pues es en ese mismo año que nace un soñador, un hombre de carne y hueso en medio de una familia sencilla y sin duda en una época de cambios. El 20 de mayo de 1789 nace Marcelino Champagnat en Rosey, Marlies.

El estilo marista se lo debemos a él, un hombre soñador, un hombre de Dios. Es por ello que podemos decir que la Educación Religiosa en la escuela marista está marcada por la espiritualidad emanada de Marcelino, el amor al trabajo, la devoción a la Buena Madre y la pedagogía de la presencia que tanto inculcó a los primeros hermanos.

El documento Misión Educativa Marista nos centra sobre algunos aspectos esenciales

Marcelino, una persona con visión práctica, innovadora (MEM, 1995-1998)

No. 18 –

Desde joven, Marcelino demostró su capacidad de iniciativa y previsión. Siendo adolescente, deseaba labrarse un porvenir como granjero y se interesó activamente por la crianza y venta de corderos. Una vez que escuchó la llamada de Dios, trasladó ese entusiasmo y energía a la preparación de su misión como sacerdote.

No. 19 –

Cercano a la gente de su región, y advirtiéndole su desventaja ante un mundo que cambiaba, Marcelino se atrevió a imaginar otras posibilidades más allá de lo que contemplaban los responsables de la Iglesia

y los gobernantes de su tiempo. Su empeño y dinamismo le llevaron a reunir seguidores para fundar una nueva comunidad religiosa a los seis meses de su ordenación. El origen de este vigor apostólico era su inagotable confianza en Dios y en María.

No. 22 –

Marcelino era un educador nato. En Marlhés, durante sus vacaciones de seminarista, atraía a niños y adultos que venían de lejos para asistir a sus lecciones de catecismo. Le escuchaban con interés, a veces durante más de dos horas. En La Valla, el joven coadjutor transformó la parroquia con su sentido de acogida, su sencillez afable y la preparación esmerada del catecismo o los sermones del domingo, uniendo así fe y vida.

No. 23 -

También demostró ser un educador experto de la juventud, como puede apreciarse en su acierto al convertir jóvenes con muy poca formación que aspiraban a ser Hermanos en buenos maestros y educadores religiosos. Marcelino vivía con ellos, les daba ejemplo y les ayudaba a desarrollarse humana y espiritualmente. El secreto de su éxito como educador estaba en la gran sencillez con la que se relacionaba con sus jóvenes discípulos y en la enorme confianza que supo depositar en ellos.

El proyecto educativo marista

La ERE en la escuela marista responde a una filosofía heredada de Marcelino Champagnat y en el camino recorrido por tantos hermanos y educadores maristas que durante 200 años han intentado permanecer fiel al sentido profundo de la educación con un estilo marista. A continuación se destacan los siguientes puntos propios de esta filosofía según la provincia marista de América Central:

- El Colegio Marista considera la persona como un ser en relación y llamado a la comunión consigo mismo; persona que acepta su realidad, y se construye como sujeto de su propio destino.
- En relación y comunión fraterna y solidaria con sus semejantes, viviendo su vocación de servicio por el Reino del Señor.
- En relación y comunión con el mundo, administrando responsablemente el universo creado.
- En relación filial con Dios Padre, transparentando en su vida entera la experiencia de Jesús y María, la fuerza contagiosa del Espíritu.

- La Educación Marista es un proceso formativo que ofrece las condiciones para que el educando se desarrolle evolutivamente como persona humana integral.
- La Educación Marista contribuye al crecimiento del Educando en su dimensión personal y social, haciendo del colegio un lugar de diálogo entre fe y cultura.
- La Educación Marista contribuye a anticipar una sociedad en la que se promueva la justicia, la fraternidad, el compromiso cívico y la conciencia ecológica, formando personas capaces de transformar la sociedad con la fuerza del Evangelio.
- La Educación Marista es un proceso de evangelización y de vivencia de la fe cuyo centro fundamental es Jesucristo y sus modelos de identificación son la Virgen María y Marcelino Champagnat, inspirador del carisma marista.
- El Colegio Marista opta por un currículo humanista y centrado en la persona, que sin descuidar lo cognitivo, en forma sistemática y progresiva, haga del educando una persona integral respetando su libertad, situación sociocultural y compromiso como ser trascendente.
- El Colegio Marista valora a los alumnos, a los educadores, los contenidos, los medios y el ambiente como agentes y factores en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- El colegio Marista promueve una acción educativa planificada, acompañada y evaluada con estilo creativo y criterios innovadores.
- La Comunidad Educativa busca establecer una auténtica y efectiva comunión entre todos los estamentos que la componen en torno a su misión educativa.
- La Comunidad Educativa requiere de una actitud de escucha constante que fomente la solidaridad, la colaboración y la confianza entre sus miembros.
- El Proyecto Educativo del colegio se hace vida con la participación de toda la comunidad
- La Comunidad Religiosa, se convierte en un espacio abierto donde los laicos, y especialmente los jóvenes, sientan el anuncio de Jesucristo y del Evangelio por el testimonio profético; y donde

encuentren un lugar para compartir la fe y celebrar la vida.

- La Comunidad Religiosa, impulsa en los colegios la creación de un ambiente de educación fraterna y solidaria, donde el Carisma de Champagnat orienta a Hermanos y laicos en el trabajo pastoral eclesial.
- El Educador Marista vive su misión como una auténtica vocación de servicio en la Iglesia, por el testimonio alegre de su vida cristiana, ofreciendo lo mejor de sí en actitud solidaria, siguiendo las huellas de Marcelino Champagnat.
- El Educador Marista, se inquieta por facilitar la humanización y personalización de cada alumno, atento a un desarrollo equilibrado entre las diferentes dimensiones del ser, así como a la realidad juvenil y el tipo de persona que desea formar la Institución.
- La Familia, tiene a la Familia de Nazaret como prototipo y modelo de toda la familia.
- La Familia, se siente la primera responsable de la educación integral de sus hijos, intentando vivir como "iglesia doméstica", unida a otras familias.



Colegio Marista Liceo Salvadoreño

Hermanos Maristas

V.J.M.J.CH.

Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe

Fecha:

Facilitador: Hno. César González

Nombre:

Guía didáctica

Propósitos:

- Profundizar en los temas centrales de la Educación Marista y evidenciar los elementos esenciales de la educación religiosa en la Escuela Marista
- Identificar la misión de Educar al estilo marista
- Descubrir los valores cristianos como eje transversal de la educación marista

Instrucciones:

1. Trabaje individualmente
2. Lea las páginas 16- 32 del documento MISION EDUCATIVA MARISTA (MEM)
3. Resuelva la siguiente guía didáctica.
4. Trabaje ordenado, claro y conciso. Especifique que tipo de organizador está utilizando.
5. Utilizar power point para la presentación de su organizador
6. Subir la presentación a Schoology
7. Revise la ortografía de la presentación

Referencias: <http://www.champagnat.org/000.php?p=129>

Guía de trabajo:

Presenta un organizador gráfico de la información que resuma los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista según la lectura realizada.

Instrumento de Evaluación 1

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Educación religiosa y tecnología
Nombre del facilitador: César González	Competencia específica a evaluar: Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación:
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology para la entrega	

Instrucciones:

Presentación de un organizador gráfico de la información que resuma los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista.
Se evalúa a través de una lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Presenta la información mediante un organizador gráfico bien elaborado	1%
2. Destaca claramente los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista	2%
3. Integra la tecnología en la elaboración y presentación del organizador gráfico	1%
4. Establece conclusiones	1%
Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 1 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Organizador gráfico de la información que resuma los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista.	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación

	desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Resumir los elementos de la educación religiosa marista..	Competencia específica a evaluar: Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización.
Nombre del facilitador: César González	Hno. Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Escoja un organizador gráfico que se adecue al contenido “elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista”. 2. Elabore el organizado gráfico seleccionado 3. Utilice una herramienta tecnológica que ayude en la presentación del organizador gráfico. 4. Se evalúa a través de una lista de cotejo. 5. Súbalo a la plataforma Schoology.	

Lista de cotejo

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Presenta la información mediante un organizador gráfico bien elaborado	1%		
Destaca claramente los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista.	2%		
Integra la tecnología en la elaboración y presentación del organizador gráfico	0.5%		
Sintetiza la información de manera clara	0.5%		
Evidencia orden y presentación en el organizador gráfico	0.5%		
Total	5%		

2.3 Competencias básicas en el área de Religión

Concepto de Competencia

El Sistema educativo salvadoreño ha tratado de ir a la vanguardia respecto a las nuevas teorías en educación. Hacia el 2008, el MINED cambió sus programas de estudio pasando de un programa basado en objetivos a un programa con el enfoque por competencias. La Provincia de los Hermanos Marista de Centroamérica, por medio de la Comisión Educativa, potenció este cambio e implementó un nuevo currículo basado en competencias, también, capacitó al personal docente de todas las instituciones maristas salvadoreñas.

Existen diversos autores que plantean el concepto de competencia. En el documento Evaluación al servicio de los aprendizajes, 2008, del Ministerio de Educación de El Salvador se menciona:

En nuestro sistema educativo se entenderá por competencia a la capacidad de enfrentarse con garantías de éxito a tareas simples y complejas en un contexto determinado. Esto significa que se evidencian en acciones eficaces ante situaciones y problemas de distinto tipo que obligan a utilizar los recursos de que se dispone; especificados estos recursos como actitudes, procedimientos, conceptos, principios, etc. (p. 14)

Otro concepto, más técnico lo plantea Marco (2008):

La competencia es la capacidad final que tiene un sujeto no sólo de hacer uso de todas las capacidades y recursos disponibles en su entorno, incluidas las propias capacidades, las adquiridas y las innatas, sino la capacidad de hacer sinergia de todas ellas para abordar situaciones-problema; por eso la competencia se mide en una acción concreta. (p. 19).

En ambos conceptos, la palabra clave es la aplicación de los conocimientos en situaciones de la vida cotidiana, lo que implica que se debe tener presente que todo contenido tiene un contexto de aplicación. Contrastándolo con la práctica educativa de la asignatura de Educación en la Fe, se observa que muchas veces se imparten contenidos dejando de lado el “nexo” de la competencia con la aplicación a la realidad. Para ello, se necesita crear un problema significativo del contexto en donde el estudiante haga vida los diferentes conocimientos. Sin embargo, en este enfoque se deja de lado el “ser” de la persona, no toma en cuenta la actuación ética de la persona, los valores, etc.

Este vacío lo retoma el enfoque socioformativo

A comienzos del 2000, se empieza a estructurar el enfoque socioformativo (...) el cual inicialmente fue denominado como enfoque sistémico – complejo. Estando este siempre centrado en concebir la formación de las competencias como parte de la formación humana integral, a partir del proyecto ético de vida de cada persona, dentro de escenarios educativos colaborativos y articulados con lo social, lo económico, lo político, lo cultural, el arte, la ciencia y la tecnología.

Este enfoque permite ver al hombre, a la mujer como un ente capaz de mejorar el mundo en el que habita. Este enfoque se contrapone a la creencia basada en que las competencias forman individuos aptos para encajar en determinadas economías y por ende, reducen el proceso de enseñanza aprendizaje a una mera asimilación de destrezas y capacidades.

También, el enfoque socioformativo

retoma presupuestos y técnicas didácticas y de evaluación de otros modelos pedagógicos, como el constructivismo, con el cual guarda una mayor relación. Concretamente, del constructivismo se considera la teoría de la asimilación y retención para generar el aprendizaje significativo y el proceso de la enseñanza problémica, buscando que esto se oriente a la formación integral y al aprendizaje de las competencias necesarias para la autorrealización personal, la mejora del tejido social en lo local, lo nacional y la *tierra patria*, el desarrollo socioeconómico, el emprendimiento en las diversas áreas, la contribución al equilibrio y sustentabilidad ambiental, y el fortalecimiento del arte, la cultura y la ciencia.

Anteriormente se ha planteado que la clase de Educación en la Fe no pretende ser una clase aislada de las exigencias de la sociedad. Por ello, el docente debe ser formado para que pueda conjugar el entorno en el que se desenvuelve el estudiante con las competencias religiosas que se desean desarrollar y los elementos teóricos que orientan el proceso de enseñanza aprendizaje tienen su base en el constructivismo.

Las competencias básicas en ERE

Como se mencionó anteriormente, la enseñanza religiosa escolar está llamada a no quedarse al margen del desarrollo del currículo por competencias que en los últimos años se han venido retomando en los campos educativos. Fernández habla

de adoptar, asumir o incorporar ciertas metodologías o paradigmas educativos al

fomentarlas o potenciarlas, como pueden ser la presencia de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la programación de aula, adquisición y desarrollo de las Competencias Básicas (CCBB), planificación de actividades para el fomento de las inteligencias múltiples, bilingüismo, aprender a aprender. (Fernández, J. 2015)

Hablar de la competencia básica en religión no es más que hablar de la competencia que comúnmente llamamos universales, sin embargo se puede ver el aporte que éstas hacen directamente en el desarrollo del área religiosa. Gómez, destaca que la “principal contribución de las competencias básicas a la educación es su capacidad de identificar los contenidos y los criterios de evaluación que tienen un carácter imprescindible...las competencias plantean un enfoque integrador que favorece la práctica educativa” (Gómez, 2011)

A continuación encontraras una breve definición de las competencias básicas que Carlos Esteban Garcés describe en el libro “El área de Religión en el sistema educativo”. El siguiente Link te ayudará a completar la información.

Puedes leer el artículo completo en :

<http://www.cdlmadrid.org/cdl/htdocs/nuestrosss/religion/clase-religion-competencias.pdf>

a) Competencia en comunicación lingüística:

Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

b) Competencia matemática

Forma parte de la competencia matemática la habilidad para interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones, lo que aumenta la posibilidad real de seguir aprendiendo a lo largo de la vida, tanto en el ámbito escolar o académico como fuera de él, y favorecer la participación efectiva en la vida social.

c) Competencia en el conocimiento e interacción en el mundo físico

Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos. En definitiva,

incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

d) Tratamiento de la información y competencia digital

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento, incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse

e) Competencia social y ciudadana

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.

f) Competencia cultural y artística

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

g) Competencia aprender a aprender

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de Manera más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades

h) Competencia autonomía e iniciativa personal

Esta competencia se refiere, por una parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el

control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos.



Colegio Marista Liceo Salvadoreño

Hermanos Maristas

V.J.M.J.CH.

Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe

Fecha:

Facilitador: Hno. César González

Nombre:

**Guía
Propósitos:**



didáctica

- Identificar las competencias básicas en el área de religión
- Reconocer los aportes del área de religión a las competencias y viceversa

Instrucciones:

1. Trabaje individualmente
2. Investigue sobre las competencias básicas
3. Resuelva la siguiente guía didáctica.
4. Presentación libre y creativa (video, esquemas, resúmenes)
5. Muestre conclusiones
6. Suba la presentación a Schoology
7. Revise la ortografía de la presentación

Referencias:

- ✓ Fernández, J (2015). *Enseñar a aprender Religión*. Recursos de Pastoral. Madrid: CCS.
- ✓ Gómez, M (2011). *Didáctica de la Religión. Tesoro escondido de la Escuela: PPC*.
- ✓ http://www.eresevilla.com/gestion/uploads/1.-ccbb_ere_sevilla.pdf

✓ **Guía de trabajo:**

Investigación de las competencias básicas en la ERE y relación con los contenidos de Educación en la Fe.



ACTIVIDAD FORO Plataforma Schoology

Instrucciones:

Participar en foro de discusión en Schoology acerca de los aprendizajes significativos que adquieren los estudiantes mediante el desarrollo de las competencias básicas en el área de ERE. Se evalúa a través de una guía de observación.

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Participa de acuerdo a la problemática planteada	2%
2. Interactúa con los demás: comenta, pregunta y apoya otras participaciones	1%
3. Expone algún ejemplo que exprese “aprendizajes significativos” que adquieren los estudiantes mediante el desarrollo de competencias en el área de ERE	1%
4. Es respetuoso en sus intervenciones	1%
Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 2 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe
Nombre de la acción formativa

Foro de discusión acerca de los aprendizajes significativos que adquieren los estudiantes mediante el desarrollo de las competencias básicas en el área de ERE.	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Participar en el foro de discusión.	Competencia específica a evaluar: Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización.
Nombre del facilitador: César González	Hno. Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Lea el documento Actualidad de la investigación en la ERE. 2. Ingrese a la plataforma Schoology. 3. Conteste la pregunta planteada por el facilitador. 4. Retroalimente las réplicas enviadas por sus compañeros. 5. Argumente sus ideas con un fundamento teórico comprobable.	

Guía de observación

Reactivos	Ponderación	SI	NO	Observaciones
5. Participa de acuerdo a la problemática planteada	2%			
6. Interactúa con los demás: comenta, pregunta y apoya otras participaciones	1%			
7. Expone algún ejemplo que exprese “aprendizajes significativos” que adquieren los estudiantes mediante el desarrollo de competencias en el área de ERE	1%			
8. Es respetuoso en sus intervenciones	1%			
Resultado	5%			

2.4 Competencia trascendente y la relación con otras competencias

La competencia trascendente o competencia espiritual es para el Colegio Marista Liceo Salvadoreño la competencia medular de la ERE así como también para otros colegios de enseñanza religiosa católica.

En el área de educación en la fe, la competencia por desarrollar es la “Competencia Trascendente” (Provincia Marista de América Central, 2008). Esta consiste en la facultad de experimentar la presencia de algo o alguien que está más allá de lo que nuestros sentidos perciben, que da sentido de armonía, unidad e integridad al universo y que no deja indiferente al que lo cultiva. En el campo religioso católico, manifiesta la posibilidad que tiene cada persona de conocer, comprender y aceptar que la vida encuentra sentido en el Dios manifestado en Jesucristo y testimoniado en la Iglesia.

Esta es una de las nueve competencias establecidas en el currículo del Colegio Marista Liceo Salvadoreño. Las otras son: Competencia lingüística, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, competencia en tratamiento de la información y competencia digital, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística, competencia para aprender a aprender y la competencia autonomía e iniciativa personal (Liceo Salvadoreño, s.f).

Espiritualidad y trascendencia

Dentro de la persona existe la necesidad de encontrar respuestas a todas las preguntas respecto del sentido de la vida. Es por ello, que la espiritualidad conecta con el deseo profundo de trascender. Piera Gomar plantea la espiritualidad como una dimensión más interna de la persona que va más allá de la religión

Esta dimensión hace referencia a como las personas nos preguntamos por el sentido de nuestra vida, los seres humanos nos preguntamos quién ha organizado el universo, quién está por encima de aquellos fenómenos que no podemos explicar, queremos ir más allá de lo que tenemos delante de nosotros mismos. Esto es la trascendencia: ir más allá de lo que podemos ver y razonar (Piera, M. 2012)

Cultivar la interioridad es vivir la espiritualidad, pues sólo desde el interior se puede reconocer al

Dios que habita en cada persona. Piera Gomar, también afirma que

acompañar pastoralmente y educar en la relación personal con Dios, va unido al crecimiento como persona. Descubrir nuestro mundo interior conlleva conocernos y aceptarnos, pero también, el deseo de ser cada vez más auténticos, sinceros y transparentes. En definitiva, devolverle a la persona el sentido de su vida, no desde fuera sino desde su interior, cultivar la interioridad, la trascendencia, el encuentro con Dios, el totalmente Otro. (Piera, M. 2012)

Competencia trascendente y su relación con las competencias básicas

La siguiente tabla hace constar los aportes de la competencia trascendente con relación a las competencias básicas establecidas en el currículo del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.

DEFINICIÓN DE LAS COMPETENCIAS ÁREA CURRICULAR: EDUCACION EN LA FE

Competencias básicas interdisciplinarias	Competencias de área	Indicadores de Logro de la competencia	Valores asociados
1 Competencia lingüística Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.	Aprendizaje de la gramática del lenguaje religioso cristiano <u>Definición</u> Comprensión y expresión oral y escrita del universo religioso Comunicación: escucha, exposición y diálogo en clave religiosa Sentido crítico, análisis y síntesis del mensaje religioso <u>Capacidades y destrezas asociadas</u> Conocer: Definir con sus propias palabras, describir, identificar, nombrar, hacer listas, reproducir con diferentes lenguajes, señalar, indicar, recordar, memorizar, reconocer, recuperar	Se expresa en forma oral y escrita utilizando los conceptos religiosos básicos Se expresa de manera no verbal utilizando los signos, gestos y símbolos del lenguaje religioso Escucha, repite e interpreta los relatos fundamentales de la relación del hombre con Dios Participa en las expresiones religiosas de sus padres y de la Institución educativa Interactúa progresivamente en las	Empatía Comunicación

		Comprender: Resumir, explicar, interpretar, traducir, describir Imitar: Imitar espontáneo Manipular: Seguir instrucciones Diferenciar Hacer con precisión: Reproducir exactamente Naturalizar: Automatizar Comunicación no verbal: Expresar, actuar, representar, simbolizar Comunicar: Dialogar, participar	celebraciones de la comunidad creyente	
2	Competencia matemática Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral. También forma parte la habilidad para interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones, lo que aumenta la posibilidad real de seguir aprendiendo a lo largo de la vida, tanto en el ámbito	Adquisición de la capacidad de razonar con criterios religiosos <u>Definición</u> Razonamiento dentro de la lógica bíblico-religiosa Orientación espacio-temporal en la historia salvífica Resolución de problemas y pensamiento crítico Codificación y descodificación de signos y símbolos religiosos Interpretación, representación y análisis adecuado de la información religiosa <u>Capacidades y destrezas asociadas</u> Comprender: Resumir, explicar, interpretar, traducir, describir Analizar: Distinguir, diferenciar, relacionar, seleccionar, subdividir, encontrar/identificar semej. o dif., implicaciones o consecuencias	Explica el significado de expresiones, signos, símbolos y ritos religiosos Ubica en el tiempo y espacio acciones y personajes religiosos Identifica los valores cristianos presentes en su forma de actuar Discrimina conductas heredadas y estereotipadas Ofrece una crítica constructiva frente a opciones religiosas de tipo doctrinal y ético Redefine desde la óptica cristiana su escala de valores	Justicia Ternura

	escolar o académico como fuera de él, y favorece la participación efectiva en la vida social.	Sintetizar: Crear, diseñar, producir, formular, escribir Evaluar: Criticar, contrastar, justificar, apoyar basado en valores (humanos, bíblicos, doctrinales, morales, litúrgicos, históricos o de interés patrimonial), tomar decisiones, resolver desde criterios cristianos Valorar: Aceptar la importancia, preferir, comprometerse, invitar a compañeros o familiares, unirse, proponer Organizar: Conceptualizar cristianamente (dar el sentido cristiano), defender, discutir, armonizar (conciliar, encontrar relación...), ordenar Hacer con precisión: reproducir exactamente Estructurar: secuenciar los pasos Orientarse en el espacio-tiempo: localizar, elaborar e interpretar mapas, buscar diferencias, temporalizar		
3	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la	Ejercicio de la capacidad de asombro <u>Definición</u> Interacción responsable con el entorno físico y sus valores Rememoración y celebración de acontecimientos y personas Ejercitación del silencio y la atención Respeto a principios y valores universales <u>Capacidades y destrezas asociadas</u>	Percibe con todos sus sentidos la presencia o ausencia de lo religioso en la naturaleza y en las relaciones interpersonales Calla y acalla su entorno para escuchar las voces provenientes de su yo, de las cosas, del universo y de Dios Hace memoria y celebra acontecimientos y personas significativas	Sencillez Convivencia

	mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.	Acoger: Prestar atención, responder, escuchar atentamente, tomar conciencia, atender con interés Integrarse: sentirse unido afectivamente		
4	Tratamiento de la información y competencia digital Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.	Tratamiento de la información religiosa y competencia digital <u>Definición</u> Investigación, interpretación y selección de información religiosa virtual Producción y comunicación del mensaje y experiencia religiosa por medios informáticos Utilización ética y eficiente de las TIC's <u>Capacidades y destrezas asociadas</u> Aplicar: resolver, ejemplificar, utilizar Analizar: Distinguir, diferenciar, relacionar, seleccionar, subdividir, encontrar/identificar semej. o dif., implicaciones o consecuencias Evaluar: Criticar, contrastar, justificar, apoyar basado en valores (humanos, bíblicos, doctrinales, morales, litúrgicos, históricos o de interés patrimonial) Valorar: Aceptar la importancia, preferir, comprometerse, invitar a compañeros o familiares, unirse, proponer Orientarse en el espacio-tiempo: localizar, elaborar e	Accede críticamente a fuentes de información religiosa en Internet Elabora trabajos de contenido religioso utilizando programas de informática	Comunicación Respeto

		interpretar mapas, buscar diferencias, temporalizar		
5	Competencia social y ciudadana Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas. Globalmente supone utilizar, para desenvolverse socialmente, el conocimiento sobre la evolución y organización de las sociedades y sobre los rasgos y valores del sistema democrático, así como utilizar el juicio moral para elegir y tomar decisiones, y ejercer activa y responsablemente los derechos y deberes de la ciudadanía.	Inclusión activa y corresponsable en la sociedad y la comunidad religiosa <u>Definición</u> Comprensión de la realidad social y religiosa en que se vive Convivencia, cooperación y participación Vivencia de derechos y obligaciones cívicas y religiosas <u>Capacidades y destrezas asociadas</u> Comunicar: Dialogar, participar, hacer amistad Respetar: Reconocer al otro, tolerar, respetar el punto de vista, valorar las aportaciones de los otros Cooperar: Aceptar normas y reglas, trabajar en equipo, aportar constructivamente Integrarse: sentirse unido afectivamente Responsabilizarse: asumir un comportamiento	Acoge a las personas que conviven con él(ella) Respeto la diversidad cultural, política y religiosa Se esfuerza por encontrar los factores que favorecen la unión Crea condiciones para el diálogo sobre los grandes temas que preocupan a todos Busca el entendimiento con los que piensan y actúan diferente Muestra preocupación por la integración, la inclusión y el bien común Ejercita su autonomía, libertad y corresponsabilidad	Empatía Convivencia Igualdad
6	Competencia cultural y artística Esta competencia supone conocer, comprender,	Estudio y comprensión del patrimonio cultural religioso <u>Definición</u>	Descubre y aprecia signos y productos culturales que son expresión del sentido religioso de los pueblos: templos, ritos, símbolos,	Respeto Tolerancia

	apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.	Iniciativa, imaginación y creatividad en la expresión artística desde la perspectiva religiosa Percepción, interpretación y disfrute del patrimonio religioso del país Valoración de la expresión artística religiosa <u>Capacidades y destrezas asociadas</u> Evaluar: Criticar, contrastar Valorar: Aceptar la importancia, preferir, apreciar Conocer: Describir, identificar, nombrar, memorizar. Comprender: Explicar Aplicar: Ejemplificar, interpretar, relacionar Acoger: Prestar atención Orientarse en el tiempo y en el espacio: Localizar, elaborar mapas y cuadros	cosmovisiones, doctrinas, libros sagrados... Interpreta el patrimonio cultural religioso de su país Expresa creativamente su experiencia religiosa usando formas culturales actuales	
7	Competencia para aprender a aprender Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias	Experimentar positivamente las propias potencialidades <u>Definición</u> Toma de conciencia de los propios dinámicos de crecimiento espiritual, afectivo y corporal Capacidad de autoevaluación y autorregulación Capacidad de transformar conductas y plantearse metas alcanzables a corto, mediano y largo plazo <u>Capacidades y destrezas</u> Aplicar: Resolver, ejemplificar, utilizar	Descubre progresivamente las posibilidades que le brinda su cuerpo y su afectividad Expresa adecuadamente sus necesidades y anhelos Refuerza su autoestima Promueve acciones positivas Acoge a los demás	Sencillez Justicia Ternura

	capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.	Analizar: Observar, Distinguir. Acoger: Prestar atención, escuchar, hacer silencio. Responder: Aceptar como importante para la propia vida, responder voluntariamente a la invitación que hace, sentirse satisfecho (o expresar verbal y corporalmente satisfacción). Adaptarse Caracterizar un sistema de valores: Actuar de acuerdo a, expresar la convicción, duda, conveniencia o inconveniencia de vivir, verificar la importancia de aceptar o rechazar, revisar los pros y contras, resolver con criterios cristianos, tener presente al emitir juicios de valor, identificarse con Estructurar: secuenciar los pasos		
8	Autonomía e iniciativa personal Esta competencia se refiere, por una parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de	Confrontación con los problemas fundamentales de la vida <u>Definición</u> Solución de problemas empleando el juicio ético, valores y prácticas democráticas y religiosas Implicación responsable en la organización de actividades religiosas y solidarias <u>Capacidades y destrezas asociadas</u> Comunicar: Dialogar, participar, hacer amistad Responsabilizarse: asumir un comportamiento	Reconoce diferentes posturas éticas, ideológicas y religiosas frente a los problemas de la vida Hace lectura transversal o comparativa de diferentes puntos de vista Establece metas personales de crecimiento humano y religioso	Igualdad Tolerancia Ternura Sencillez

demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos.	Cooperar: Aceptar normas y reglas, trabajar en equipo, aportar constructivamente Motricidad: Construir, armar, manejar, pegar, recortar, pintar, dibujar Competencia: asumir roles o liderazgos		
---	--	--	--

Tabla 1.

Competencias currículo Colegio Liceo Salvadoreño (Liceo Salvadoreño, Departamento de Educación en la Fe, 2012)

ACTIVIDAD:

A LA ESCUCHA DE NUESTRO INTERIOR VIVIENDO UN MOMENTO DE ESPIRITUALIDAD

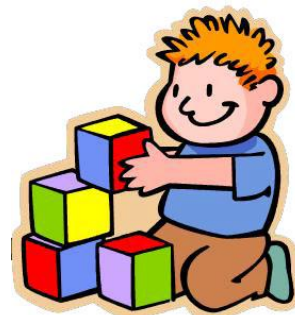
- ✓ Realización de una experiencia personal de desierto que le permita reflexionar sobre su ser educador cristiano y su misión evangelizadora, desarrollando el sentido trascendente y espiritual.



PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE

I

Instrumento de Evaluación 3



Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Áreas de formación y perfil del Educador de ERE
Nombre del facilitador: César González	Competencia específica a evaluar: Fomentar en el docente una búsqueda de formación permanente y actualizada, que le permita ir a la vanguardia de los nuevos cambios tecnológicos y que desarrolle una capacidad crítica y comprometida con su vida cristiana.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology en línea	

Instrucciones:

Identificación de las áreas de formación que debe cubrir el docente de Educación en la Fe y presentación de un plan de formación personal que fortalezca dichas áreas, y su compromiso en su vida cristiana y evangelizadora mediante un mapa mental.

Se evalúa a través de una lista de cotejo

Reactivos		Ponderación del reactivo
1.	Presencia de ideas centrales y secundarias	5%
2.	Expresa con claridad las áreas de formación que debe cubrir un docente de ERE, mediante las ideas centrales y secundarias.	5%
3.	Relaciona las ideas entre sí como parte de un todo	
4.	Establece el plan de formación personal mediante ideas y palabras claves que expresen compromiso según las áreas mencionadas.	5%
5.	Utiliza alguna herramienta tecnológica o aplicaciones educativas para la elaboración del Mapa	5%
Resultado		20 %
Nivel de dominio alcanzado		

Instrumento de Evaluación 3 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Elaboración de un mapa mental que presente un plan de formación personal de docente que fortalezca las áreas de formación.	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Elaboración de un mapa mental.	Competencia específica a evaluar: Fomentar en el docente una búsqueda de formación permanente y actualizada, que le permita ir a la vanguardia de los nuevos cambios tecnológicos y que desarrolle una capacidad crítica y comprometida con su vida cristiana.
Nombre del facilitador: César González	Hno. Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Elabore un mapa mental que exprese un plan de formación personal que integre todas las áreas formativas del educador en la ERE. 2. Utilice la herramienta tecnológica popplet que ayude en la construcción del mapa mental. 3. Integre tecnología en la presentación de su mapa mental 4. Se evalúa a través de una lista de cotejo. 5. Súbalo a la plataforma Schoology.	

Lista de cotejo

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5 %		
Presenta la información mediante un mapa mental bien elaborado	2 %		
Utiliza la herramienta tecnológica Popplet para la construcción del mapa	3 %		
Presencia de ideas centrales y secundarias	2%		
Integra la tecnología en la presentación del mapa mental (prezzi o power point)	3 %		
Expresa con claridad 5 áreas de formación que debe cubrir un docente de ERE, mediante las ideas centrales y secundarias.	3 %		
Establece el plan de formación personal mediante ideas y palabras claves.	3 %		
El plan de formación refleja un compromiso personal por parte del docente	3 %		
Evidencia orden y presentación en el organizador gráfico	0.5%		
Total	20%		



Bloque N°2:

Tecnología en el área de enseñanza religiosa



3.0 Tecnología en el área de enseñanza religiosa

3.1 Contextualización del uso de tecnología en Educación en la Fe

Es esencial iniciar viendo algunos acercamientos que ya se han ido dando en el campo de la integración de la tecnología en el campo de la Educación Religiosa. Estar fuera de esta dimensión es estar lejos de los estudiantes y desconectados del mundo. Rubio Fernández nos habla del reto que la Iglesia ha ido asumiendo en los últimos años y explica que

La Iglesia, cuyo mensaje siempre estuvo presto a encarnarse en nuevos espacios y culturas, tiene hoy un reto importante ante el nuevo continente digital. Ignorarlo es de necios, comprenderlo, de inteligentes, y situarse en él con sus fortalezas y debilidades es tarea urgente. La Buena Nueva ha de irrumpir en el nuevo planeta, convertido en laberinto muchas veces, para devolverle el alma y el sentido que ayude al hombre de hoy a encontrarse con el Misterio en el nuevo espacio, tan distinto, tan distante, tan íntimo, tan paradójico, tan revolucionario. El hombre hoy está conformado según esta nueva cultura, la llamada cultura cibernética, y la Iglesia, a la que nada humano le es ajeno, ha de estar cerca para seguir llevando su mensaje y seguir presentándole a Jesús. Y el magisterio pontificio, así como otras instancias vaticanas, han venido recogiendo este pulso que arrancó en el decreto Inter Mirifica del Vaticano II. **(Rubio, J. 2013)**

La tecnología se encuentra cada día más como parte del día a día de las personas. La Iglesia Católica está incorporando la tecnología dentro de algunos programas de formación, como ejemplo se encuentra el programa de estudios de la Pontificia Universidad Gregoriana (la universidad eclesiástica de los jesuitas en Roma) la cual presenta una novedad que no ha pasado desapercibida para el curso 2013-2014: en la página 55, como parte de los cursos propios para la licenciatura en teología fundamental aparece uno dedicado a la Cyberteología: pensar el cristianismo al tiempo de la red. El programa de estudios de la Pontificia Universidad Gregoriana (2015) menciona que

La red y la cultura del ciberespacio ponen nuevos retos a nuestra capacidad de formular y escuchar el lenguaje simbólico que habla de la posibilidad y de los signos de la trascendencia en nuestra vida. Tal vez ha llegado el momento de considerar la eventualidad de una cyberteología entendida como la inteligencia de la fe en el tiempo de la red. Esta sería el fruto de la fe que comunica desde sí un impulso cognoscitivo en un tiempo en el cual la lógica de la red determina la manera de pensar, conocer, comunicar y vivir. (p. 162)

Lo anterior resalta en la importancia de la era digital en nuestra actualidad es tan importante que logra influir en los modelos de vida de las personas, por lo que se debe considerar insertar la teología como parte de la formación humana y espiritual del ser humano.



Puedes ver los siguientes enlaces:

<https://www.youtube.com/watch?v=rMLkiWtlpXw>

<https://www.youtube.com/watch?v=NkaC1HHxi7U>

Las TIC en el área de Religión

Aplicar las TIC en la Educación Religiosa Escolar se presenta como una oportunidad de mejorar y volver más atractivo el mensaje cristiano y evangelizador para los estudiantes. Sobre todo surge la necesidad de hacer aplicaciones directamente en el aula que genere un proceso de enseñanza – aprendizaje que impacte la vida de los estudiantes y les ayude a acercarse más y más al misterio de la Fe. Fernández, J. expresa que,

ya sea por el interés en el tema de las TIC o por la necesidad de incorporar pizarras y herramientas digitales al aula, lo cierto es que la presencia en la Red de recursos didácticos elaborados por docentes de Religión es bastante amplia y va en aumentos, fruto de la demanda o la escasez de material adecuado a las características propias del alumnado. La mayor parte de este material se encuentra publicado en blogs, webs personales o secciones de departamentos de Religión en la página de los centros educativos. (Fernández, J. 2015)

No solo se trata de usar un recurso o tener acceso al internet, pues la formación del educador en la fe, va más allá del solo manipular algunos equipos electrónicos, sino de ser realmente competente tanto en el mensaje o contenido de la asignatura, como en la utilización eficaz de la tecnología. Gómez, M explica que

el ser competente en la utilización de la tecnologías de la información y la comunicación como instrumento del trabajo intelectual incluye utilizarlas en su doble función de transmisoras y generadoras de información y conocimiento. Esta competencia permite procesar y gestionar adecuadamente información abundante y compleja, resolver problemas reales, tomar decisiones, trabajar en entornos colaborativos ampliando los entornos de comunicación. (Gómez, M.2011)

3.2 Aplicaciones y herramientas como recursos de apoyo

Las aplicaciones que podemos encontrar se convierten en un poderoso medio de evangelización y aprendizaje que permite la innovación en el aula y la adquisición de aprendizajes significativos para el estudiante.

Aguirre afirma que a pesar que el acceso a las TIC sigue siendo un reto importante para la mayoría de los centros educativos, actualmente la principal preocupación está en cómo usar las tecnologías disponibles de forma creativa y efectiva para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje. No se trata únicamente de invertir en equipo, software y conectividad. El principal reto se centra en lograr que estas tecnologías faciliten el desarrollo profesional de los docentes y la adopción de nuevas metodologías educativas, de forma que los estudiantes logren más y mejor aprendizaje. (Aguirre, H. sf)

Puedes leer el artículo completo en :
<https://olgalomi.files.wordpress.com/2011/07/parapensar-sobre-las-nuevas-tecnologas-aplicadas-a-la-clase-de-religion.pdf>

En el siguiente artículo podrás encontrar diferentes aspectos sobre la aplicación de herramientas y aplicaciones en el aula.



Existen un sinnúmero de aplicaciones y herramientas educativas útiles para cualquier asignatura y que en la asignatura de educación en la fe puede traer muchos beneficios. A Continuación te presento algunas que pueden ser muy útiles.

1. OneNote

OneNote es un bloc de notas digital para las listas de tareas, notas de reuniones y conferencias, planes de vacaciones o cualquier cosa que quiera organizar o recordar. Escriba o haga anotaciones, grabe audio o haga una foto y OneNote lo guardará. Sus notas se sincronizan en sus dispositivos para que pueda tener acceso a ellos dondequiera que vaya. Y puede compartir fácilmente sus notas con otras personas. OneNote tiene aplicaciones gratuitas para PC, Mac, dispositivos Windows Phone, iPhone, iPad, Apple Watch, Android y Android Wear. Y puede visitar onenote.com para obtener acceso a sus notas.



En la clase de Educación en la fe podremos escribir las notas propias de la clase y tenerlas sincronizada en cualquier dispositivo. De la misma manera podremos utilizarlo como un portafolio digital dando uso a las pestañas que la aplicación brinda.

2. Youtube

Videos antiguos hasta los más recientes. Puedes ver lo que ve todo el mundo: desde la música más actual hasta las últimas tendencias en videojuegos, entretenimiento, noticias y mucho más. Suscríbete

a los canales que más te gustan, comparte contenido con tus amigos y disfrútalo en cualquier dispositivo.

Youtube es una herramienta poderosa para la clase de educación en la fe, pues puedes ver videos de para reflexionar sobre algún tema en concreto, escuchar o ver video de música cristiana con toda variedad de gustos, además puedes encontrar películas y series con tinte educativa y formativa. Sin duda Youtube como aplicación o recurso de la web se presta para tus mejores clases.



3. Skype

Llama a tu gente desde Skype. Habla todo lo que quieras con todos tus amigos y familiares gracias a las llamadas y las videollamadas gratis de Skype a través de una conexión WiFi o de datos*.

Esta aplicación ya muy conocida por todos podrá mantener en contacto por video conferencia algunas clases en línea o simplemente un recurso para el trabajo colaborativo entre los estudiantes cuando tengan que investigar algún tema o incluso para estudiar sobre algún artículo indicado por el profesor. Un ejemplo puede darse cuando los estudiantes de primer año de bachillerato tengan que investigar en pequeños grupos sobre las religiones y por falta de tiempo presencial les puede favorecer esta aplicación para discutir o simplemente aclarar dudas.



4. Prezzi Viewer



Prezi Viewer para Android. Nuestra app gratuita Prezi Viewer te permite ver y mostrar todos tus prezis desde tu dispositivo cuando quieras. Realiza una presentación en vivo a tus compañeros donde tengas cobertura de red, o sigue sus presentaciones desde cualquier

lugar. Cuando estés viajando a una reunión importante o a la presentación de un gran proyecto, ¿por qué no empleas el tiempo del tránsito para revisar tu presentación en el teléfono o en la tableta? Cuando llegues, conéctate a través de Chromecast y presenta en pantalla grande.

Puedes ver el siguiente ejemplo elaborado en prezzi sobre la Iglesia :

<https://prezi.com/ip5xtv74rhus/figuras-de-la-iglesia/>

Es una aplicación muy útil para elaborar tus presentaciones de forma más atractiva y dinámica. Los estudiantes pueden hacer un mapa sobre los viajes de Pablo y el anuncio de la Buena Nueva y luego presentarla de forma dinámica en Prezzi, donde tendrás la posibilidad de editarlo las veces que quieras.

5. Rezando Voy

Rezandovoy es una propuesta que invita a la vida interior. A la escucha personal del evangelio. A través de textos y músicas, de preguntas que animan al oyente a pensar por sí mismo, a preguntarse por Dios, a mirar al mundo con ojos creyentes. Con lenguaje de hoy y músicas diversas. Porque rezar es algo de todas las épocas, de todas las culturas, que tiene que ver con las búsquedas más universales. Doce minutos cada día para escuchar de camino al trabajo, en la tranquilidad de tu habitación, en medio del vértigo de cada día.

En la asignatura de educación en la fe debemos cultivar la competencia espiritual y trascendente. Esta aplicación puede favorecer el encuentro con el evangelio del día que invita a la oración y al encuentro con el Señor.



6. La Biblia para niños

La Biblia App para Niños es el miembro más reciente de la familia de aplicaciones de YouVersion. Disponible ahora para smartphones y tabletas Android.

A través de aventuras interactivas y bellas animaciones, los niños exploran las grandes historias de la Biblia. La Biblia App para Niños es una experiencia enriquecedora diseñada para animar a los niños a que vuelvan a ella una y otra vez. Será el comienzo de un amor por la Palabra de Dios para toda la vida.



Además puedes encontrar otras aplicaciones de biblias para cualquier edad. En este campo bíblico hay muchas aplicaciones que te pueden servir. Sólo es cuestión de tiempo para descubrir lo valioso que es tenerlas en la Tablet, pc o Smart pone.

7. SchematicMind Free mind map

La herramienta de estreno mapas mentales gratuito que le permite crear y editar mapas mentales.

SchematicMind le permite crear una cantidad ilimitada de mapas mentales que rápidamente se pueden hacer claro y estéticamente agradable. Mediante la creación de un mapa de la mente, llenándola con temas y subtemas clave puede esbozar fácilmente las ideas más complejas. Puede aplicar estilos a su mapa mental y añadir iconos, formas colores para que sea aún más clara.



Sin duda una buena aplicación para realizar esquemas, nuestros mapas a partir de alguna lectura o simplemente partiendo del trabajo del libro.



8. Wevideo

WeVideo es un poderoso editor de video, fácil de usar y basado en la nube. Captura tus momentos favoritos en fotos o clips de video y edítalos sobre la marcha. El Editor WeVideo es fácil de usar por los niños, pero está diseñado para que lo disfrute toda la familia. Disfruta de una interfaz intuitiva y con interacciones animadas, en donde podrás ver tus imágenes y videoclips como un guión gráfico visual.

Cómo educador de ERE te puede ayudar a innovar sobre algún tema concreto sencillamente dando vida a tus imágenes, videos etc. También puede ser un buen recurso para solicitar a los estudiantes algún video sobre alguna experiencia concreta o tema a investigar.



9. Padlet

Más que una aplicación es una herramienta educativa. Es una excelente opción para guardar y compartir diferentes contenido multimedia sin complicarnos con demasiadas opciones. Podemos utilizarlo como un archivo personal o como una pizarra colaborativa.

La dinámica de Padlet (ex Wallwisher) es muy simple, se presenta como un tablero en blanco que podremos utilizar a nuestra voluntad con solo arrastrar y soltar los elementos que queremos guardar... imágenes, videos, audio, presentaciones. Podemos integrar contenido desde nuestro equipo, webcam o insertando una URL.

Tiene muchísimas opciones de personalización. Además de poder agregar títulos y descripciones a cada uno de los elementos que subimos a Padlet, podemos optar por agregar una imagen de fondo, escoger el formato de presentación, configurar las notificaciones, señalar si será una pizarra pública o privada, entre otras opciones.

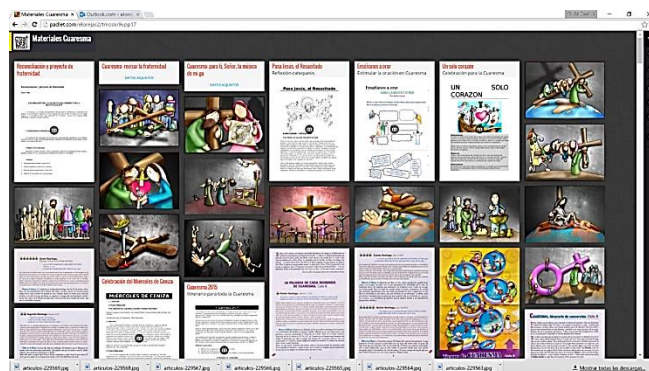
Puedes ver el siguiente link para seguir los pasos y crear tu propio muro

<http://es.slideshare.net/TicsBolivia/manual-bsico-de-uso-de-padlet>

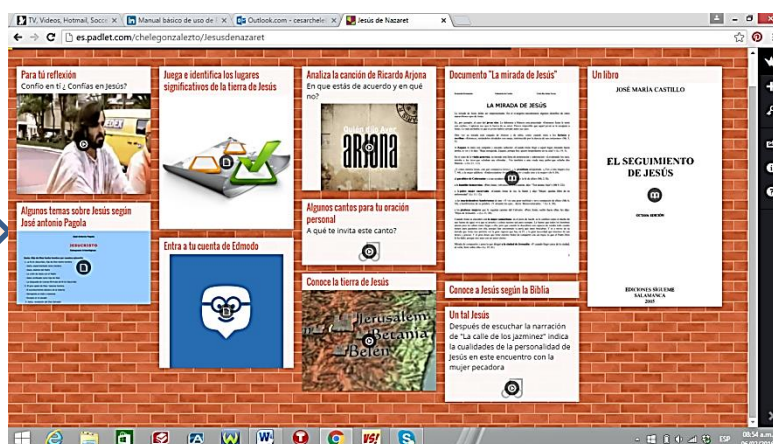
En la asignatura de Educación en la fe se presenta como sólida herramienta para compartir materiales como documentos, imágenes, audios y videos. Lo mejor es que de un solo vistazo puedes ver todos los recursos y elegir. Crear tu pizarra o colaborar compartiendo el trabajo que los estudiantes han elaborado y así se favorece el trabajo colaborativos.

A continuación te pondré dos ejemplos de padlet para la asignatura de Educación en la Fe.

<http://padlet.com/elorejas2/tmoskr9ypp17>



<http://es.padlet.com/chelegonzalezto/Jesusdenazaret>



10. Jigsaw planet

Es un juego de puzles en el sentido más estricto de la palabra, en el que los jugadores podrán enfrentarse a decenas de puzles tradicionales que irán desde las cuatro hasta las más de seiscientas piezas. Para los puzles más grandes (más de quinientas piezas) necesitaremos una tableta.

Lo interesante es que puedes tener una imagen para cualquier tema y convertirla en un puzles y los estudiantes podrán aprender de una manera entretenida. Por ejemplo un mapa de palestina o imágenes de santuarios famosos.



ACTIVIDAD

Facilitador: propone la actividad y presenta los instrumentos de evaluación



✓ **Investigación de otras aplicaciones educativas que se puedan utilizar en la asignatura, en pequeños grupos y presentarlas a los compañeros mediante la elaboración de un video.**



Instrumento de Evaluación 4

Nombre de la Institución:

Colegio Marista Liceo Salvadoreño

Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe

Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Tecnología educativa aplicada a ERE
Nombre del facilitador: César González	Competencia específica a evaluar: Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: Presencial y presentación por medio de un video	

Instrucciones:

Investigación sobre aplicaciones educativas que se puedan utilizar en la asignatura de Educación en la fe, en pequeños grupos y presentarlas a los compañeros.

Se evaluará con una guía de observación

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Presenta aplicaciones educativas para la asignatura de educación en la fe	2%
2. Evidencia al menos dos aplicaciones y explica el funcionamiento	1%
3. Valora el uso y da participación para la retroalimentación en clave de validación de dichas aplicaciones.	1%
4. Elabora la presentación mediante un video (creatividad e impacto)	1%
Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 4 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Investigación sobre aplicaciones educativas en la asignatura de Educación en la Fe	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.

Competencia particular Presentar aplicaciones educativas de forma colaborativa.		Competencia específica a evaluar: Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.
Nombre del facilitador: César González	Hno.	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:		
Instrucciones generales de aplicación 1. Elabore un video que presente las aplicaciones educativas como apoyo a la asignatura de Educación en la Fe 2. Utilice una herramienta tecnológica para la edición del video 3. Evidenciar el trabajo colaborativo por los integrantes del grupo 4. Retroalimente y válida las aplicaciones presentadas haciendo un análisis de las mismas.		

Guía de observación

Reactivos	Ponderación	SI	NO	Observaciones
1. Presenta aplicaciones educativas para la asignatura de educación en la fe	2%			
2. Evidencia al menos dos aplicaciones y explica el funcionamiento	0.5%			
3. Valora el uso y da participación para la retroalimentación en clave de validación de dichas aplicaciones.	0.5%			
4. Elaboración del video	1.5 %			
4. Participación activa y colaborativa por todos los integrantes del grupo	0.5%			
Resultado	5%			

Facilitador: Valida junto al resto de los estudiantes las aplicaciones presentadas para la asignatura de Educación en la Fe



3.3 La web como recurso didáctico

Cómo se ha venido mencionando a lo largo de este módulo y sobre todo en este bloque podemos definir “La Web”, como la red o el internet que con el pasar de unos años pasó de ser algo exclusivo para algunos y sobre todo con recursos económicos a un servicio para una gran mayoría de personas. El poder del internet se ha hecho tan necesario para el funcionamiento de empresas u otras entidades gubernamentales como las propias de educación.

El uso del internet se ha convertido en una herramienta del conocimiento, de la investigación, de la historia y hasta del fortalecimiento de relaciones interpersonales en las redes sociales. Pero en el ámbito educativo se convierte en algo necesario para la innovación, la autonomía y responsabilidad del estudiante en el uso del mismo y sobre para construir el conocimiento de forma individual o colaborativa.

El internet es una fuente de recursos que ayudan al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje donde el maestro deja de ser solo un transmisor de conocimientos o repetidor de contenidos, sino más bien un acompañante que facilita los procesos con los estudiantes.

Los docentes deberían usar Internet y actualizarse en el campo tecnológico, así como el manejo de office u otros programas de gran utilidad en la enseñanza. El educador en la fe no se puede quedar al margen de esta formación y actualización continua, además es importante que esté capacitado para manejar el equipo tecnológico que la institución ofrece, por ejemplo el uso efectivo de los Smart T.V, proyectores, laptop, pantallas electrónicas etc.

En el capítulo 19 sobre las consideraciones acerca de Internet como recurso educativo recuperado en <http://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/valzacchi/ValzacchiCapitulo-19New.pdf> presenta algunos puntos que se pueden tomar en cuenta en el uso de la internet:

“Internet está logrando, en gran medida, quebrar los cercos institucionales para dar lugar a un intercambio de ideas y experiencias entre docentes de diferentes colegios, lugares y culturas, lo cual permite no sólo un enriquecimiento de tipo profesional sino también socioafectivo. Entre las consideraciones que se podrían mencionar acerca de por qué es útil que los docentes empleen Internet, mencionamos las siguientes:

- Permite la colaboración con otros docentes: las listas de correo y los foros de discusión son particularmente aptos para que los docentes puedan intercambiar experiencias y crecer en su desempeño profesional.
- Para encontrar y compartir material didáctico: la Web es una inagotable cantera de trabajos y actividades propuestas por docentes. Si bien la mayoría de aquellas se encuentran en inglés, en los últimos años han aparecido una buena cantidad de portales y sitios exclusivamente para hispanoparlantes, con excelentes recursos para trabajar en el aula.
- Para encontrar información complementaria para la producción de material didáctico: una cuidada selección de páginas web puede ser una importante fuente para que los alumnos lleven a cabo sus trabajos de investigación (ver más adelante “WebQuest”).
- Para descubrir nuevas oportunidades profesionales: Internet puede ser un buen lugar para encontrar motivaciones para el crecimiento profesional (por ejemplo, nuevas especialidades dentro de una carrera aun no demasiado divulgadas, nuevas tendencias laborales a las cuales no se tendría acceso en forma inmediata, etc.).”

(consideraciones acerca de Internet como recurso educativo recuperado en <http://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/valzacchi/ValzacchiCapitulo-19New.pdf>)

La web será sin duda un instrumento de aprendizaje, pues podemos encontrar una diversidad de cosas, documentos, imágenes, videos que ayudan a fortalecer las áreas de formación. El internet bien usado y con ética es una herramienta que motiva y sorprende. Es una biblioteca a la mano y práctica, pues es una mina de información para todos los gustos. El internet ayuda a estar intercomunicados entre profesores, estudiantes, padres de familia, personal administrativo. En el caso

de la Provincia Marista de América Central permite conectarse con otros docentes de lugares muy distantes, pero que facilita el trabajo colaborativo con el compartir de actividades y recursos. El internet permite a los estudiantes buscar refuerzo en lo que están aprendiendo mediante videos o páginas de consulta.

ACTIVIDAD

Facilitador: propone la actividad y presenta los instrumentos de evaluación. Promover la socialización de los recursos encontrados

- ✓ ***Búsqueda en la Web de los recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura y enlistamiento de al menos 15 links con una explicación breve del aporte a la asignatura. Subir el archivo en formato Word.***



Instrumento de Evaluación 5

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Tecnología educativa aplicada a ERE
Nombre del facilitador: César González	Competencia específica a evaluar: Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.

Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Instrucciones:

Búsqueda en la Web de los recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura y enlistamiento de al menos 15 links con una descripción breve del aporte a la asignatura. Subir el archivo en formato Word mediante la plataforma Schoology.

Se evaluará mediante una lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Muestra 15 recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura de Educación en la Fe.	2%
2. Describe cada recurso	2%
3. Presenta un orden esquemático	1%
Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 5 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Búsqueda en la Web de recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura de Educación en la Fe.	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular	Competencia específica a evaluar:

Aplicación de recursos didácticos de la web en la asignatura de Educación en la Fe.	Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.
Nombre del facilitador: César González	Fecha de aplicación: Hno.
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Copie quince links en un documento Word que contenga recursos didácticos para la asignatura de Educación en la Fe. 2. Elabore una breve descripción de lo que contiene cada link como recurso. 3. Subir el documento en la plataforma de Schoology.	

Lista de cotejo

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Muestra 15 recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura de Educación en la Fe.	2 %		
Describe cada recurso	2%		
Presenta un orden esquemático	0.5%		
Total	5%		

3.4 Plataformas educativas aplicada al área de enseñanza religiosa

Se entiende como plataformas educativas los sitios en la web que tienen un propósito ya sea comercial, educativo u otros. En el campo educativo permite a una institución hacer uso para la comunicación directa con los estudiantes, padres de familia y establecer el trabajo colaborativo entre los mismos docentes. El profesor puede contar con un espacio virtual donde puede colocar todos los materiales de la asignatura, comunicarse directamente con los estudiantes, llevar el registro de notas, asignar tareas, como lo de elaborar y aplicar exámenes en línea. Becerro, S. explica los elementos esenciales de una plataforma y sus funciones

“Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos

profundos de programación. Las plataformas educativas tienen, normalmente, una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de los diferentes centros escolares. Cuentan, estructuralmente, con distintos módulos que permiten responder a las necesidades de gestión de los centros a tres grandes niveles: gestión administrativa y académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanzaaprendizaje. Para ello, estos sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación (chats, correos, foros de debate, videoconferencias, blogs, etc.) y, en muchos casos, cuentan con un gran repositorio de objetos digitales de aprendizaje desarrollados por terceros, así como con herramientas propias para la generación de recursos. El funcionamiento de las plataformas se orienta a dar servicio a cuatro perfiles de usuario: administradores de centro, padres, alumnos y profesores. Cada uno de estos perfiles está identificado mediante un nombre de usuario y una contraseña, a través de los cuales se accede a la plataforma. Esta estructura de funcionamiento supone la creación de un espacio de trabajo e interacción cerrado y controlado. (Becerro, S. 2009)



Descarga la revista y completa tus conocimientos sobre las plataformas

[https://www.google.com.sv/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=Plataformas+educativas%2C+un+entorno+para+profesores+y+alumnos+\(Sebasti%C3%A1n+D%C3%ADaz+Becerro\).](https://www.google.com.sv/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=Plataformas+educativas%2C+un+entorno+para+profesores+y+alumnos+(Sebasti%C3%A1n+D%C3%ADaz+Becerro).)

Y también puedes leer más sobre quince plataformas online en el siguiente enlace:

<http://www.educaciontrespuntocero.com/formacion/plataformas-de-formacion-line/18508.html>

4.1 Plataforma Edmodo

Durante el último año se ha incursionado en algunas plataformas educativas como la Schology y la Classroom, sin embargo gracias a la maestría y los compañeros de la misma me di cuenta de una nueva plataforma que podría ser útil en la asignatura de Educación en la Fe. Es por ello que partiendo de la experiencia se las presentaré para que podamos tenerla como una herramienta más que puede ayudar a ser más comunicativos y ordenados con todo el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia.

Edmodo es una plataforma de comunicación privada construida para estudiantes y profesores. Parry, D. (2008, citado por Shinde y Patil, 2010) menciona algunas vías para utilizar los microblogs en educación:

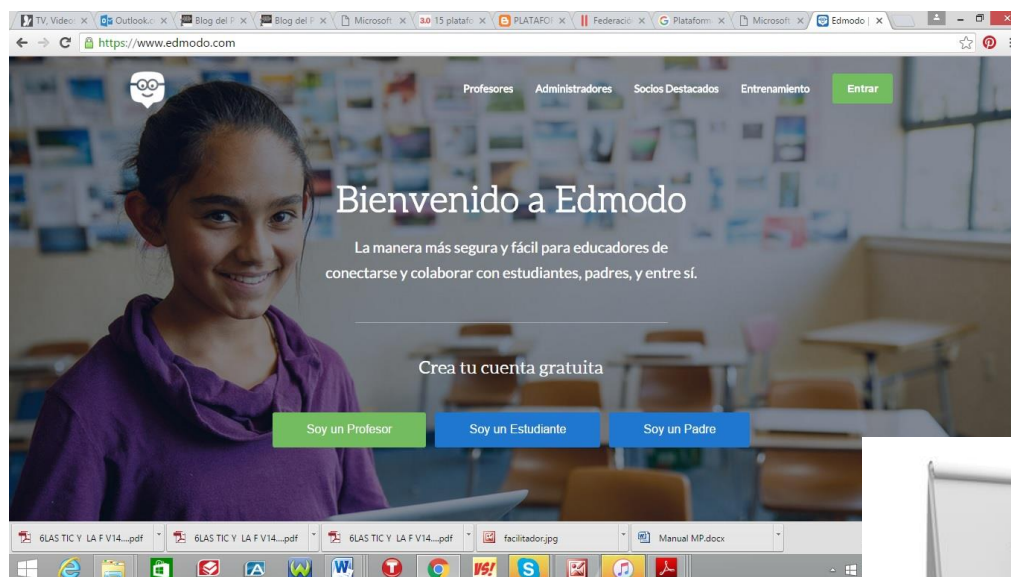
- Comunidad de clase: los estudiantes desarrollan un sentido de cada uno como personas dentro del espacio de clase de forma más productiva donde conversaciones pueden llevarse a cabo.
- Retroalimentación instantánea: los microblogs siempre están en un instante en un teléfono celular, si así está configurado, es una buena forma de recibir retroalimentación en el momento.
- Tener un conocimiento del mundo
- Seguir un profesional: los estudiantes pueden dar seguimiento a otras personalidades interesantes en el espacio del microblog.
- Compartir, embedded links (enlaces incorporados), control de privacidad, microblog, notificaciones, reconocimiento de personas, editar posts (mensajes), calendario de clases, actividades asignadas y evaluación, son algunas de las aplicaciones y fortalezas de “Edmodo”:

Particularidades de Edmodo

- a. **Chat** para comunicarse en tiempo real con el alumno/a que esté conectad
- b. **Privacida-** cada grupo creado posee unos códigos que guardan la identidad de los estudiantes y proveen a los usuarios un ambiente educacional seguro.

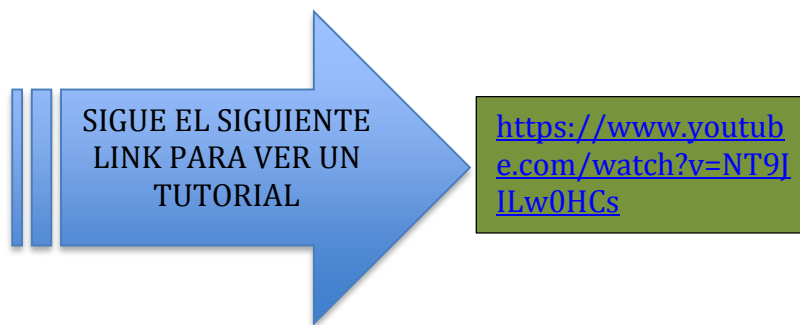
- c. **Calificaciones** - esta aplicación permite a los profesores de forma sencilla tener su cuaderno de notas interactivo ya que es posible comentar cada calificación.
- d. **Repositorio** - permite subir y almacenar todo tipo de archivos, documentos de texto, imágenes, vídeos. En un mismo espacio se pueden alojar anexar unidades didácticas, exámenes o memorias.
- e. **Calendario** - para compartir eventos con el alumnado y el profesorado.
- f. **Notificaciones** - a través de Twitter o SMS. Acceso móvil – desde terminales con conectividad se puede utilizar este servicio en línea con total comodidad.
- g. **Marcadores** - comparte páginas web favoritas con los compañeros de departamento o con los alumnos.
- h. **Encuestas** - realiza cuestionarios recibiendo inmediatamente un informe con las respuestas de los usuarios que hayan contestado.
- i. **Mensajes públicos** - accesibles a través de la web.
- j. Acceso mediante dispositivos móviles por medio de aplicación para algunos modelos y acceso móvil para otros.

Como se aprecia, Edmodo se define como una plataforma de comunicación privada construida para estudiantes y profesores, beneficia en que es una red de comunicación social que permite tener un chat, mensajes instantáneos, evaluaciones, manejo de archivos, entre otros, en un solo lugar y aplicado a educación, por lo que para efectos del tema de investigación se contemplaran los aspectos mencionados



ACTIVIDAD

1. Creación de su cuenta en Edmodo, creación de diferentes grupos y cargar en la Biblioteca de la plataforma, algunos recursos buscados en la web u otros que ya posean, para implementar en sus clases.
2. Se dialoga sobre las ventajas y los aportes que puede tener la plataforma en la



Bloque N°3

Implementación



3.0 IMPLEMENTACIÓN

4.1 Metodologías de aprendizaje en la incorporación de tecnología educativa

En este apartado mencionaremos algunas de las metodologías que se pueden utilizar para integrar la tecnología directamente en el aula de clase. Hablar de metodologías de aprendizaje recuerda los pasos o formas que son parte de un proceso de enseñanza aprendizaje.

El documento realizado por Área de Educación Fundación País Digital en Chile, año 2009 manifiesta 7 claves para la integración de la tecnología en el proceso educativo y que es necesario mencionar debido a que innovar tecnología en el aula requiere ciertas condiciones. Estas son:

1. Un notebook para cada profesor: y las evaluaciones realizadas sobre competencias TIC docentes en nuestros proyectos con modalidad de un computador por niño. Los docentes requieren hacer un uso cotidiano del computador, para mejorar sus competencias TIC docentes y lograr impactar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Formación docente entre pares: Los profesores valoran los procesos de formación cuando éstos son externos al establecimiento educacional, pero más aún cuando son realizados por sus propios pares, pues comparten condiciones de base dadas por la realidad de los establecimientos educacionales donde se desempeñan, que permiten generar una mayor apropiación, mejorando la transferencia al aula.
3. Materiales digitales para usar en el aula: Los materiales digitales acordes a los planes y programas de estudio facilitan la labor del profesor en el aula, optimizan sus tiempos de preparación de material y mejoran el clima en el aula.
4. Habilitación de aulas tecnológicas: Las aulas deben tener condiciones básicas de: carga eléctrica, conectividad a Internet, data show empotrado (en lo posible) y un mueble para el notebook. Estos elementos facilitan la labor docente en el proceso de enseñanza.
5. Internet en el aula: Internet abre mundos a los estudiantes, sobre todo en escuelas de alta vulnerabilidad. Contar con conectividad en el aula permite que profesores puedan visitar sitios como museos, que son altamente motivadores para los estudiantes.
6. Modelo 1:1 dentro y fuera del establecimiento educacional: Para generar competencias de trabajo colaborativo, de investigación en internet, de uso tecnológico de los dispositivos por parte de los estudiantes se requiere que éstos puedan usar los equipos más allá del aula y de la clase específica para la cual se ha diseñado un modelo de trabajo. El uso intensivo genera apropiación y mejora las competencias tecnológicas en pos del aprendizaje de los estudiantes.
7. Juegos de rol en línea como laboratorios de aprendizaje: Los juegos de rol en línea, y específicamente World of Warcraft, con el cual hemos desarrollado experiencias educativas, permiten fortalecer habilidades sociales de liderazgo, comunicación efectiva y trabajo en equipo. Su uso resulta motivador para estudiantes, profesores y apoderados, pues se transforma en un espacio de comunicación intergeneracional.

Según este documento elaborado en Chile y que responde a esa realidad concreta, da luces para saber si el uso de la tecnología en el aula puede tener los resultados esperados. Para implementar la tecnología en el Colegio Marista Liceo Salvadoreño se observa en los últimos años el esfuerzo de mejorar los laboratorios de computación, favorecer a los maestros la compra de computadoras personales y la mejora en cuanto ancho de banda del internet en todo el colegio.

De esta manera podremos elaborar proyectos de innovación que conlleven la innovación en el aula y que ayude a despertar en los estudiantes el interés por la asignatura.

A continuación definiremos algunas metodologías que puedan beneficiar la incorporación de la tecnología en el aula de clase y finalmente nos centraremos en la propuesta innovadora de la metodología Flipped Classroom.

Algunas Metodologías

Ver la siguiente presentación sobre metodologías

https://prezi.com/e02c7wgtga0q/metodologias-para-integrar-tecnologia-al-proceso-educativo/?utm_campaign=share&utm_medium=copy



➤ Aprendizajes por proyectos

“ El Aprendizaje Basado en Proyectos se orienta hacia la realización de un proyecto o plan siguiendo el enfoque de diseño de proyectos. Las actividades se orientan a la planeación de la solución de un problema complejo; el trabajo se lleva a cabo en grupos; los estudiantes tienen mayor autonomía que en una clase tradicional y hacen uso de diversos recursos. Además de los objetivos relacionados con la materia y los temas que se están abordando, se deben cumplir los siguientes:

- Mejorar la habilidad para resolver problemas y desarrollar tareas complejas.
- Mejorar la capacidad de trabajar en equipo.
- Desarrollar las Capacidades Mentales de Orden Superior (búsqueda de información, análisis, síntesis, conceptualización, uso crítico de la información, pensamiento sistémico, pensamiento crítico, investigación y metacognición)
- Aumentar el conocimiento y habilidad en el uso de las TIC en un ambiente de proyectos.
- Promover la responsabilidad por el propio aprendizaje.” (Galeana, L.sf)

Puedes leer el artículo completo en :

<http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>

➤ **Gamificación**

“En qué se basa esta técnica de aprendizaje. El modelo del juego funciona.

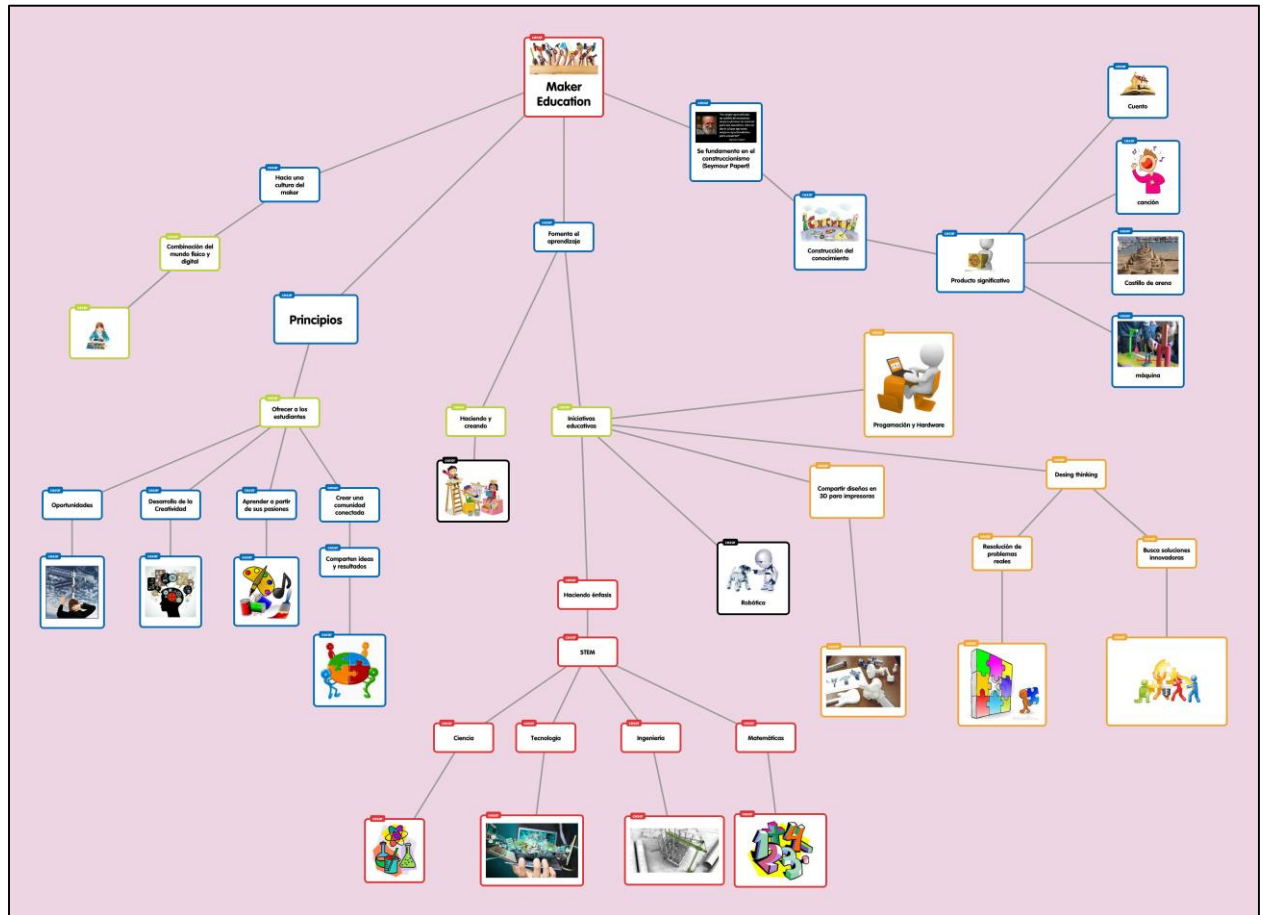
La Gamificación o Juegos Serios es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.” (Recuperado en: <http://www.educativa.com/articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>)

➤ **Maker Education**

Maker education: Se enfoca en la construcción de conocimiento. Se busca la obtención de productos significativos por ejemplo. Fomenta el aprendizaje mediante el contante hacer y la innovación. Despierta la creatividad etc.



- **Flipped Classroom y el proyecto innovador para la asignatura de Educación en la Fe**

PASOS PARA PRESENTAR LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM

1. Ver video
<https://www.youtube.com/watch?v=tWTkSL3NzRI>
2. Presentar el proyecto elaborado por el facilitador mediante presentación en prezzi
https://prezi.com/5hycfcglinp/untitled-prezi/?utm_campaign=share&utm_medium=copy
3. Ver video motivador para innovar la metodología
<https://www.wevideo.com/view/458287651>





Guía de planificación de proyectos de innovación educativa

Indicaciones: Complete la siguiente guía que le permitirá seleccionar una innovación educativa para impulsar en su institución. Es necesario completar toda la información solicitada.

A. Datos generales

Nombre:	César Bernald González Torres
Cargo:	Coordinador de Pastoral
Institución:	Liceo Salvadoreño

B. Situación actual

- Usando como referencia del Modelo SAMR, ¿qué nivel de uso tiene la tecnología en la actividad educativa de su institución? Marcar con un "X" el nivel correspondiente.

Sin tecnología	Sustituir	Aumentar	Modificar	Redefinir
El uso de la tecnología es	La tecnología actúa como	La tecnología como	La tecnología permite rediseñar	La tecnología facilita la

nulo o muy limitado.	herramienta sustituta directa, sin cambio funcional.	herramienta sustituta directa, pero con mejora funcional.	significativamente las actividades de aprendizaje.	creación de nuevas actividades de aprendizaje, antes inconcebibles.
	X	X		

2. ¿Cuál considera que es el nivel de innovación educativa que se tuvo durante el último año dentro de su institución?

Muy limitado	Limitado	Intermedio	Alto	Muy alto
		X		

3. Liste las dos últimas innovaciones educativas que se han incorporado en su centro educativo. No necesariamente tienen que estar relacionadas con el uso de tecnología.

Innovación	¿En qué consiste?
1. Uso de la plataforma T-box	Plataforma tecnológica para los estudiantes y maestros del centro, la cual facilita la comunicación en el proceso de aprendizaje.
2. Sistema audiovisual en todas las aulas	Equipo audiovisual en cada aula, el cual permite a los docentes dejar las clases convencionales y hacer uso de las Tic's para desarrollar las competencias de los estudiantes.

C. Innovaciones de interés

4. Según los ejemplos mostrados durante el módulo y su propia investigación, ¿cuáles innovaciones con tecnología serían de su interés para implementar en su institución? Marque con una "X" los tres que considere más oportunos y realizables.

Uso de la web como recurso didáctico	X		E-learning	
Robótica educativa	X		Flipped Classroom	X
Aprendizaje por proyectos			Aprendizaje móvil	
Gamification			Aprendizaje visual	
Maker Education			Otros (especifique)	

Especifique "Otros":

5. De los proyectos seleccionados en el ítem anterior, describa dos beneficios principales que traería cada innovación a su institución:

Innovación	Beneficios para mi institución
Uso de la web como recurso didáctico	1. Propicia la investigación virtual dentro y fuera del centro educativo, tanto para los maestros como para los estudiantes. 2. Refuerza las distintas áreas educativas con múltiples recursos y herramientas interactivas que motivan el aprendizaje.
Robótica educativa	1. Desarrolla el pensamiento lógico y analítico en los estudiantes, además de ser un excelente recurso en el área de las ciencias. 2. Promueve el trabajo colaborativo entre los estudiantes y permite a la institución estar actualizada en el tema tecnológico.
Flipped Classroom	3. Emplea el tiempo de clase para profundizar en temas asignados por el docente ya que los aspectos teóricos se transmiten por medios virtuales, de manera que los estudiantes crean su propio conocimiento y lo aplican a situaciones de la vida cotidiana. 4. Promueve la interacción personal entre los estudiantes y el profesor, desde la perspectiva de construcción del conocimiento.

6. De forma general, ¿cuáles considera que serían los tres obstáculos más relevantes para implementar estas iniciativas en su institución?

Obstáculo	¿De qué se trata?
Cambiar métodos de enseñanza tradicional	Algunos maestros prefieren seguir utilizando un método tradicional de enseñanza debido al poco empeño en capacitarse en los recursos tecnológicos.
Inversión limitada por parte de la administración	Existe cierta limitación en el presupuesto de la institución para mejorar la tecnología. Una causa podría ser el temor de no alcanzar una transformación significativa en el aula de clase.
Falta de trabajo en equipo	Cuando la gestión no es consensuada y dialogada, no permite que los proyectos sean asumidos con responsabilidad y compromiso por parte de todos los docentes y coordinadores.

D. Selección del proyecto de innovación

7. Si tuviera que elegir uno de los tres proyectos indicados en la sección anterior para implementarlo durante el próximo año, ¿qué iniciativa seleccionaría? Identifíquelo con un título atractivo.

Flipped classroom: Salto de Fe

8. Escriba una breve descripción del proyecto para su institución: ¿En qué consiste? ¿Cómo la tecnología es útil en este proyecto de innovación? Si es necesario, realice una investigación en la web para investigar más detalles sobre esta innovación.

El proyecto consiste en introducir la metodología *Flipped classroom* en la asignatura de Educación en la fe, desde Segundo Ciclo hasta Bachillerato. Se utilizarán plataformas tecnológicas que permitan una nueva experiencia de aprendizaje que sea más atractiva para los estudiantes. El proyecto es viable porque se tomarán en cuenta los recursos que el colegio posee actualmente.

El primer paso sería capacitar a los maestros en el conocimiento y aplicación de la metodología *Flipped classroom*, la cual permitirá rediseñar el método de enseñanza aprendizaje.

Para el caso, se trata de crear diferentes recursos para los estudiantes –orientados por el docente–, por ejemplo: lectura de documentos digitales, escuchar *podcasts*, visionando presentaciones o sencillamente viendo una explicación en video o audio por parte del docente, de tal manera que el espacio de clase, en el colegio, se convierta en un tiempo para compartir experiencias, dialogar o construir el conocimiento.

En este proyecto, la tecnología será esencial, tanto para el maestro como los estudiantes, porque tendrán que hacer uso de las diferentes herramientas tecnológicas.

9. ¿Cuál sería el objetivo principal de este proyecto? Redacte el objetivo general de esta iniciativa.

Introducir la metodología *Flipped classroom* en la asignatura de Educación en la fe, desde Segundo Ciclo hasta Bachillerato en el Colegio Marista Liceo Salvadoreño.

10. ¿Qué se necesita para llevar a cabo este proyecto? Liste a continuación las principales necesidades y requerimientos que son necesarios para llevar a cabo este proyecto.

1. Capacitación del personal docente que imparte la asignatura de Educación en la fe, de Segundo Ciclo hasta Bachillerato.
2. Tiempo otorgado por la institución, para la capacitación de los maestros de Educación en la fe.
3. Computadora personal para cada docente. (Gestionar con la Administración las facilidades de préstamo personal para que los docentes puedan comprar su laptop, sin pagar intereses)
4. Mejoramiento de la conexión de internet en el centro educativo.
5. Búsqueda de expertos en tecnología educativa para la capacitación. Además, garantizar el manejo eficiente de la plataforma que actualmente posee el Colegio.

6. Diálogo con los padres de familia sobre las alternativas de solución en caso de no tener acceso a Internet.
7. Gestión de un presupuesto que responda al desarrollo del proyecto.

11. Para llevar a cabo este proyecto, ¿qué actores de su institución son clave para realizarlo? Enumere al menos tres.

Actor	Funciones principales en el proyecto
Coordinadores de Pastoral	- Hacer la propuesta del Proyecto al Consejo Educativo - Coordinar los momentos de formación para los maestros.
Docentes de Educación en la fe	- Asumir la responsabilidad y compromiso para aplicar la metodología en sus respectivas aulas.
Consejo Educativo del Colegio	- Aprobar y acompañar el proceso.

12. ¿Cuáles serían las principales barreras para implementar este proyecto de innovación en su institución? ¿Con qué estrategias se pueden superar? Mencione al menos tres barreras y sus respectivas estrategias.

Barrera del proyecto	Estrategia para superarla
El tiempo disponible de coordinadores y docentes debido a las múltiples actividades e intereses formativos prioritarios para la institución.	Coordinar la fecha y tiempo necesario con el Consejo Educativo. Presentar el proyecto como una necesidad en la búsqueda del desarrollo de la competencia trascendente.
La viabilidad del proyecto no sea compatible con la propuesta curricular de la Provincia Marista.	Partir de información obtenida en un levantamiento de demandas y necesidades. Presentar el informe de resultados, las posibles soluciones o sugerencias enfocadas a la realización de dicho proyecto.
Manejo de la tecnología a un nivel básico por parte de los docentes que imparten la asignatura.	Capacitación tecnológica continua.

PRODUCTO INTEGRADOR II

Instrumento de Evaluación 6



Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Actuar para generar cambios significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje
Nombre del facilitador: César González	Competencia específica a evaluar: Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para

	retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora y 15 min
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Instrucciones:

Elaboración de un guión de clase con base en la metodología flipped Classroom u otra que sea de su interés. Se evaluará mediante una lista de cotejo

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Muestra dominio en la comprensión de la metodología elegida	5 %
2. En el guión de clase se muestra claramente los aspectos: conceptuales, procedimentales y actitudinales.	4%
2. En el guión de clase se ve reflejado la aplicación de las herramientas de tecnología educativa.	5%
3. En el guión está expresado con claridad el indicador de logro	2%
4. Se evidencia orden , formato y elementos que identifican el contenido, las competencias y recursos	4%
Resultado	20 %
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 6 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Elaboración de Guion de clase utilizando metodologías de aprendizaje en la aplicación de las TIC	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Innovar en el aula de clase mediante una metodología que aprendizaje que conlleve los usos de la TIC.	Competencia específica a evaluar: Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para

		retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.
Nombre del facilitador: César González	Hno.	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:		
Instrucciones generales de aplicación 1. Elabore un guion de clase con base en la metodología Flipper classroom u otra que sea de su interés. 2. Suba el documento en la plataforma de Schoology. 3. Se evaluará mediante una lista de cotejo		

Lista de cotejo

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5 %		
Evidencia orden lógico y un formato de guión de clase que facilite tener todos los elementos para el desarrollo de clase	1 %		
En el guión de clase está presente el valor del mes señalado por el Departamento de Educación en la fe	1 %		
En el guión está descrita la competencia general y la competencia específica de la unidad	1%		
En el guión de clase se muestra claramente los aspectos: conceptuales, procedimentales y actitudinales.	4%		
En el guión está expresado con claridad el indicador de logro	2%		
En el desarrollo de la clase: Se contempla la innovación de la metodología “seleccionada” y cumple con los elementos esenciales de la misma.	5%		
En el guión de clase se ve reflejado la aplicación de las herramientas de tecnología educativa.	2 %		
En el cierre y conclusiones, según el guión de clase, se encuentra descrita alguna estrategia para evaluar o retroalimentar.	2 %		
En el guión de clase se evidencia claramente los recursos y materiales que utilizara en el desarrollo de la clase.	1 %		
Las actividades señaladas en el guión de clase tienen señalados los tiempos para el desarrollo de cada una.	0.5%		
Total	20%		

4.2 Proceso a seguir para la planificación de actividades formativas

Este último apartado está dirigido de forma sencilla a la implementación de recursos de aprendizaje que permita desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe y provocar en los estudiantes la intención de interiorizar los conocimientos y las experiencias de fe que vayan teniendo en la clase o en otras actividades propias del colegio.

En el momento de planificar cualquier actividad se pueden ver algunos elementos como los siguientes: Competencia a desarrollar, contenidos que estén vinculados a la competencia, metodología que se utilizará, recursos y materiales en general, el tiempo para desarrollar dicha actividad y la evaluación correspondiente, teniendo en cuenta la dimensión colaborativa.

Para las actividades formativas se pueden utilizar las secuencias didácticas que conlleva la acción del docente y el estudiante, así como los tiempos que utilizará cada uno en el desarrollo de la actividad.

García Fraile y colaboradores explican este apartado donde

“se describen las actividades en el aula y fuera de ella necesarias para implementar correcta y completamente la competencia es necesario asignarles a cada uno de ellos una determinada carga horaria (la ratio es la que ya señalamos de por cada hora con el docente en el aula, entre una y media o dos horas de trabajo independiente del alumno) para llevar a cabo la actividad y unos determinados recursos, necesarios para su efectivo desarrollo.

¿Dónde quedan los contenidos en la competencia?, los contenidos ya no son contenidos estáticos como en la educación tradicional, sino que los contenidos en el enfoque de competencias son saberes dinámicos que se encuentran en diversas fuentes (libros, docentes, padres, personas de la comunidad, etc.). Lo que debe hacerse es buscar, comprender, **construir** y apropiarse significativamente de dichos contenidos, y para ello se tienen como referencia los criterios y las evidencias de cada competencia. **Los contenidos cobran vida en la resolución de las actividades y problemas, no se aprenden por separado para después resolver las tareas” (García, J. 2011)**

Es importante que para cada planificación esté incluido el ejercicio de la metacognición que ayuda a los estudiantes a reflexionar sobre su actuar, sus logros, sus debilidades frente al proceso que ha tenido durante la actividad.

A continuación muestro una tabla que ejemplifica bien los pasos para desarrollar una planeación didáctica desde el enfoque socioformativo.

FASE 2: DISEÑANDO LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA Problema a resolver: ¿Cómo establecer los métodos y técnicas de manera pertinente para el proceso enseñanza – aprendizaje en la formación de competencias?						
COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA:						
Problemas a resolver:						
TALLERES	Actividades con el docente	Horas	Actividades de los estudiantes	Horas	Recursos	Metacognición
TALLER 1						
TALLER 2						
TALLER 3						

Fuente: (García, J. 2011. Gestión curricular por competencias en la educación superior)

El portafolio digital

Es una herramienta útil para evaluar, recopilar experiencias, elaborar mapas mentales, conceptuales, resúmenes. El portafolio a parte de recopilar una serie de actividades diseñadas por el profesor tiene un espacio para la escritura libre y la expresión de sentimientos y pensamientos. El portafolio bien utilizado es realmente un instrumento que ayuda a la metacognición de lo aprendido, de lo vivido y sobre todo de las acciones concreta para su vida cotidiana.



Puedes ver el siguiente link

<http://portafoliovirtualere.blogspot.com/>

- El portafolio debe ser un instrumento que contenga reflexión y análisis. El portafolio digital tiene la características de introducir videos, presentaciones que los mismo alumnos pueden ir elaborando durante el desarrollo de las unidades académicas. Se puede decir que el portafolio es un contenedor de experiencias personales, imágenes y productos integradores que los estudiantes han ido elaborando. El portafolio es una auténtica evidencia del aprendizaje que refleja actitudes, interés y sobre todo la creatividad.
- La guía generada por el profesor y las indicaciones deben ser claras para que no se preste a la confusión.
- Es importante no ser tan extenso que provoque en el estudiante el asedio frente al trabajo y no la metacognición frente al aprendizaje realizado
- La entrega del portafolio con todas sus partes puede estar diseñada para ser entregada en un documento pdf y subida a la plataforma EDMODO.
- También se puede diseñar en OneNote como una aplicación que puede tener mediante las pestañas diferentes elementos pedidos en la guía por el profesor.



Puedes ver los siguientes video sobre el contenido del para qué del portafolio.

https://www.youtube.com/watch?v=_h8lQ2w3wJ



PRODUCTO INTEGRADOR III

Instrumento de Evaluación 7

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Actuar para generar cambios significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje
Nombre del facilitador: César González	Competencia específica a evaluar: Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando la plataforma Edmodo	

Instrucciones:

Presentación de una guía para la elaboración de un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe.

Se evaluará mediante una Lista de cotejo

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Contempla actividades atractivas para los estudiantes según la guía presentada	5 %
2. Refleja algunos elementos de aplicación de las herramientas de tecnología educativa en el desarrollo del portafolio digital	5%
3. Señala espacios para la reflexión, interioridad que el estudiante pueda realizar en el desarrollo de su portafolio	5%
4. Relaciona la competencia trascendente y la competencia digital en los puntos requeridos en la guía	5%
Resultado	20 %
Nivel de dominio alcanzado	

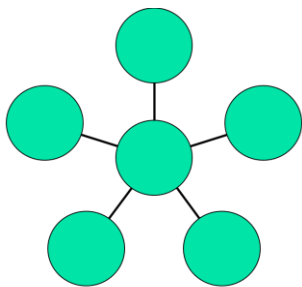
Instrumento de Evaluación 7 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Presentación de una guía para la elaboración de un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe.	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Elaboración de una guía para la elaboración del portafolio digital	Competencia específica a evaluar: Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.
Nombre del facilitador: César González	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Presentar una guía para la elaboración de un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe. 2. Suba la guía en la plataforma de Edmodo y asígnele una ponderación 3. Introducir en la guía una lista de cotejo de los elementos que debe contener el portafolio. 4. Fechas de entrega: 5. Se evalúa a través de una lista de cotejo.	

Lista de cotejo

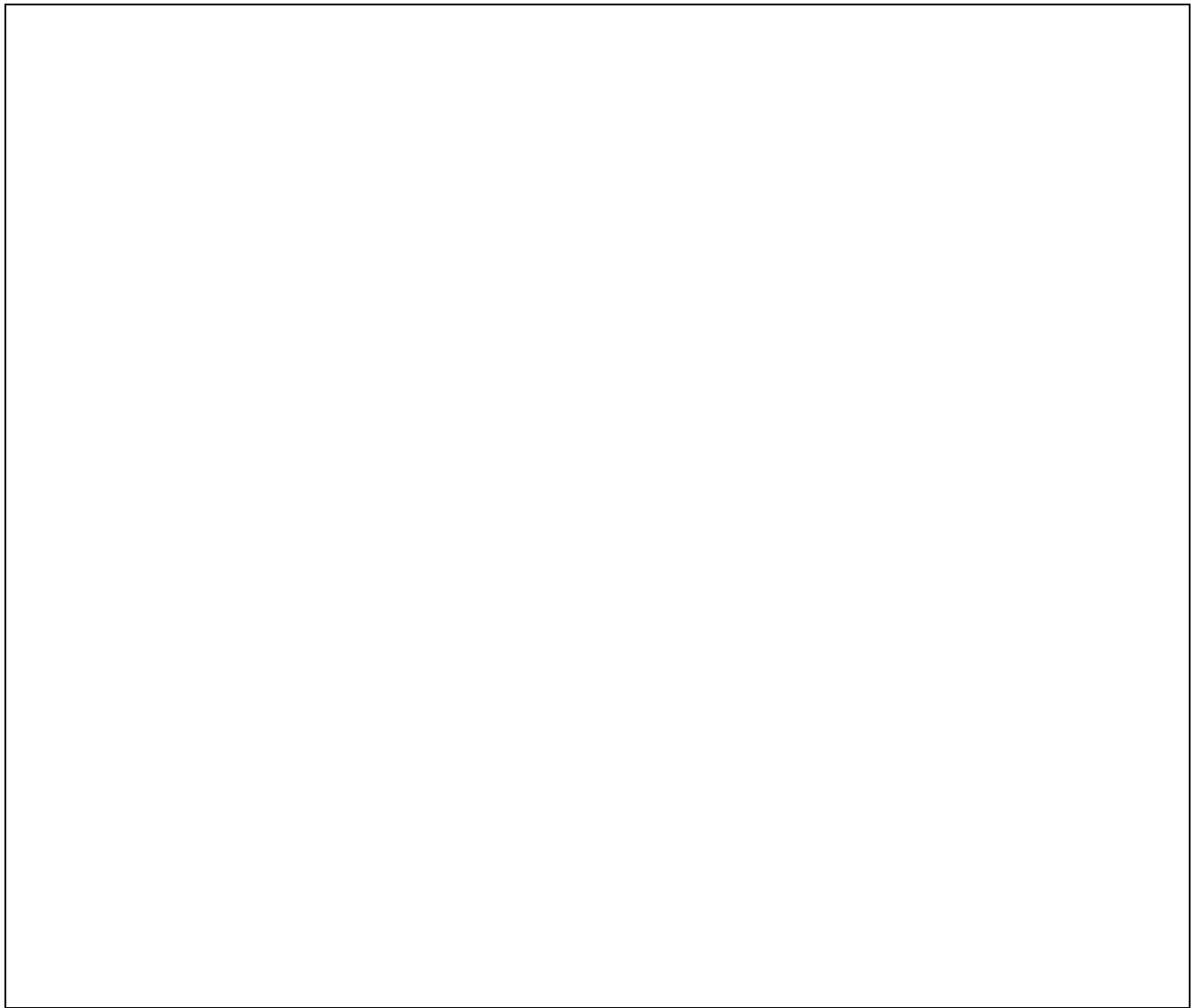
Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5 %		
Evidencia orden lógico en los elementos y productos requeridos que aparece en el portafolio	1 %		

Muestra la primera fase de la estructura básica de un portafolio: Presentación e índice	1 %		
Muestra la segunda fase de la estructura básica de un portafolio: Recogida, selección, reflexión y publicación de diferentes tipos de trabajos que ponen de manifiesto el aprendizaje del estudiante	1%		
Muestra la tercera fase de la estructura básica de un portafolio:	1%		
Contempla actividades atractivas para los estudiantes según la guía presentada	3%		
Refleja algunos elementos de aplicación de las herramientas de tecnología educativa en el desarrollo del portafolio digital	4 %		
Señala espacios para la reflexión, interioridad que el estudiante pueda realizar en el desarrollo de su portafolio	4%		
Relaciona la competencia trascendente y la competencia digital en los puntos requeridos en la guía	4%		
Utiliza la plataforma de Edmodo para enviarlo	0.5%		
Total	20%		



5. CONCLUSIONES DEL MÓDULO FORMATIVO

ACTIVIDAD: Elabore un Diagrama satelital (El de la imagen superior) que integre los aprendizajes significativos del módulo.



6.0 GLOSARIO



Término	Significado
ACTITUD	Son herramientas creadas o aprendidas para enfrentar diversas situaciones. Tienen tres componentes (cognitivo, emocional y procedimental) y funcionan como instrumentos que cada persona utiliza para conseguir un objetivo determinado.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	El aprendizaje significativo o relevante es aquel que el estudiante ha logrado interiorizar y retener luego de haber encontrado un sentido teórico o una aplicación real para su vida; este tipo de aprendizaje va más allá de la memorización, ingresando al campo de la comprensión, aplicación, síntesis y evaluación.
COMPETENCIAS	Son características permanentes de la persona, Se ponen de manifiesto cuando se ejecuta una tarea o se realiza un trabajo. Están relacionadas con la ejecución exitosa en una actividad, sea laboral o de otra índole.
EDUCADOR DE LA ERE	Docente capacitado para la Enseñanza Religiosa Escolar (ERE)
EJE TRANSVERSAL	Es un contenido "paralelo" que se vehiculiza a lo largo de todo el currículo, este deber ser abordado durante el desarrollo de las diferentes asignaturas, unidades de aprendizaje o contenidos desarrollados.
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	El concepto de «estrategias de aprendizaje» forma parte de la explicación que la psicología cognitiva proporciona sobre el proceso de aprender. Dicha disciplina destaca el papel del aprendiente en ese proceso y su implicación activa en el mismo. En el éxito del aprendizaje, junto a otros factores personales como la motivación, las aptitudes o la experiencia acumulada, desempeña un importante papel la habilidad de cada persona para aplicar todos sus recursos de la manera más efectiva posible a cada situación de aprendizaje.
INDICADORES DE LOGRO	Los indicadores de logro son los parámetros que ponen de manifiesto el grado y el modo en que el estudiante realiza el aprendizaje de los distintos contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales), y de los que se pueden obtener indicios significativos del nivel de desarrollo de las competencias deseadas
METACOGNICIÓN	Habilidades del pensamiento que implican el nivel cognitivo más alto, las más difíciles de adquirir pero que pueden transferirse de un dominio a otro con más facilidad, tales como la planificación, la organización, el monitoreo, la evaluación y la autorregulación.
MÉTODO DE PROYECTOS	El Método de Proyectos tiene una visión global del conocimiento, que abarca el proceso completo de pensamiento, empezando con el esfuerzo de la idea inicial hasta la solución del problema.
RÚBRICAS	Indicaciones técnicas que aporta el docente a los estudiantes, a modo de criterios, sobre los énfasis en la evaluación; las rúbricas pueden ser orales o escritas, antes de la evaluación o en la evaluación; estas rúbricas evitan los excesos del subjetivismo docente a la hora de emitir juicios de valor o calificaciones.

TIC	Hablar de las Tecnologías de la información y comunicación se alude a un conjunto de artefactos que, ensamblados, configuran un sistema técnico compuesto de telefonía, satélites, redes y computadoras. La materia con la que operan fundamentalmente es la información.
------------	---



7.0 FUENTES DE CONSULTA

Alberich, E. (1992). *La catequesis de la Iglesia*. Madrid: Editorial CCS.

Comisión Internacional Marista de Educación (1998). *Misión Educativa Marista*. Recuperado febrero 13, 2016, de <http://www.champagnat.org/000.php?p=129>

Consideraciones acerca de Internet como recurso educativo recuperado en febrero 13, 2016, de <http://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/valzacchi/ValzacchiCapitulo-19New.pdf>

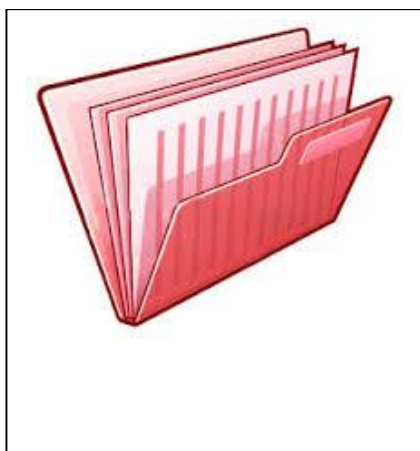
Chacón, A. (2007). *La tecnología educativa en el marco de la didáctica*. En Ortega, J. y Ortega, A. (Eds.). *Nuevas Tecnologías para la Educación en la Era Digital* (pp. 23-40). España: Ediciones Pirámide.

- Fernández, J (2015). *Enseñar a aprender Religión*. Recursos de Pastoral. Madrid: CCS.
- Fernández, M. (2011). *Herramientas digitales y clase de Religión*. Madrid: Fundación SM. Recuperado el 05 de diciembre del 2015 de <http://previewlibros.gruposm.com/9A97DED8-4673-4D52-A111-3CAAD0EDC529.html>.
- García Fraile, J., López, M., López, N., y Aguilar, A. (2012). *Gestión Curricular por Competencias en la Educación Superior: La perspectiva humanística del enfoque socioformativo*. México: Gafra.
- Gómez, M. (2011). *Didáctica de la Religión*. Tesoro Escondido de la Escuela. Madrid: PPC
- Instituto Vasco de Evaluación e Investigación Educativa. (2004). *Integración de las TIC en centros de ESO*. Recuperado el 27 de noviembre de 2015, de <http://www.iseiivei.net/cast/pub/INTEGRATICESO.pdf>.
- Liceo Salvadoreño (s.f.). *Planificación curricular*. Departamento de Educación en la Fe. San Salvador, El Salvador.
- Marco Stiefel, B. (2010). *Competencias Básicas: Hacia un nuevo paradigma educativo*. Madrid, España: Narcea, S. A. de Ediciones.
- Ministerio de Educación del Perú (2011). *Diseño curricular básico nacional de la carrera de profesor de educación religiosa para los niveles de inicial, primaria y secundaria*. Dirección de Gestión Pedagógica. Recuperado el 06 de Diciembre del 2015 de http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wpdescargas/2011/DCBN2011_Educacion_religiosa.pdf
- MINED. (2008). *Evaluación al servicio del aprendizaje: Evaluación por competencias*. San Salvador, El Salvador: MINED.
- Palomo López, R., et al. (2005). *TIC como agentes de Innovación*. Junta de Andalucía. Recuperado el 18 de enero de 2015 de http://www.edubcn.cat/rcs_gene/11_TIC_como_agentes_innovacion.pdf
- Prats, M. A. (2006). *REFLEXIONES EDUCATIVAS: El binomio Educación y Nuevas Tecnologías*. (1ª. Ed.) Barcelona: Infonomia.
- Roncal Martínez, F. (2008). *Psicopedagogía*. Guatemala, Guatemala: Provincia Marista de América Central.
- Santa Sede del Vaticano. 1965. *Declaración Gravissimum Educationis sobre la educación cristiana*. Concilio Vaticano II. Roma, Italia. Recuperado el 07 de Diciembre del 2015 de www.vatican.va
- Universidad Pontificia Gregoriana (2015). *Cyberteología: pensar el cristianismo al tiempo de la red*. Recuperado el 20 de mayo de 2015 desde http://www.unigre.it/home_page_en.php

Sitios Web:

Blog del profesorado de Religión Católica. Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://profesoradoreligion.blogspot.com/2015/10/el-mejor-apoyo-para-tus-clases-se-llama.html>

EREALCALA: Clases de religión, experiencias y Materiales desde Alcalá de Henares. Para una clase diferente. Recuperado el 18 de enero de 2016 de <http://erealcala.blogspot.com/2009/10/articulo-profes-de-religion-y-tic.html>



8. ANEXOS

1. Perfil del profesor de ERE <https://www.google.com/sv/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=Esquema+el+Educador+de+la+ERE>
2. Sobre la función fundamental del profesor de ERE <http://studylib.es/doc/734332/carles-such.-intervenci--n-murcia>
3. El Papa Francisco y su discurso sobre la Educación y videos <https://religionennavarra.wordpress.com/2014/02/28/el-papa-francisco-habla-sobre-la-educacion/>

<https://www.youtube.com/watch?v=6TYqYFs0640>
<https://www.youtube.com/watch?v=oqt-lscbwPc>

4. Competencias en ERE
<http://www.cdlmadrid.org/cdl/htdocs/nuestrossss/religion/clase-religion-competencias.pdf>
5. Metodologías de aprendizaje tecnológicas
<https://www.youtube.com/watch?v=tWTkSL3NzRI>
<https://www.wevideo.com/view/458287651>
https://prezi.com/_5hycfcglinp/untitled-prezi/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

6. Tabla formato de secuencia didáctica

FASE 2: DISEÑANDO LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Problema a resolver: ¿Cómo establecer los métodos y técnicas de manera pertinente para el proceso enseñanza – aprendizaje en la formación de competencias?

COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA:

Problemas a resolver:

TALLERES	Actividades con el docente	Horas	Actividades de los estudiantes	Horas	Recursos	Metacognición
TALLER 1						
TALLER 2						
TALLER 3						

7. Programación de unidad de Educación en la fe del Colegio Marista Liceo Salvadoreño

Liceo Salvadoreño
Hermanos Maristas
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

GRADO: PRIMER AÑO		SECCIONES: ABCDE	ASIGNATURA: EDUCACIÓN EN LA FE
MEDIADOR:			
PERÍODO: Primero	FECHAS: 18/1 – 25/3 ESCOLAR: 2010	CURSO	PÁGINA : 1

CAPACIDAD (DESTREZA)	CONTENIDOS	MÉTODOS (Contenidos Procedimentales)	VALORES (ACTITUDES) Contenido actitudinales	INDICADORES DE LOGRO	TIEMPO	RECURSOS AVALÚO
Analizar (c.2) Dialogar (c.1) Resumir (c.1) Justificar (c.2)	La revelación natural	Mediante lecturas dirigidas, discusiones en clase y elaboración de síntesis y mapas conceptuales: ✓ Reflexionan sobre la presencia de la religión en la historia ✓ Dialogan y discuten sobre la necesidad del ser humano de relacionarse con la dimensión religiosa como elemento cultural y de fe	Aprecio la dimensión trascendente del ser humano Valoro la dimensión religiosa de los seres humanos como parte fundamental de su identidad	Expone por qué el fenómeno religioso no es un hecho aislado, sino que se realiza en todas las sociedades humanas.	3H/C	Participación en discusiones Lectura de textos Explicación de ideas y conceptos principales Elaboración de síntesis Elaboración de mapa conceptual
Distinguir (c.2) Dialogar (c.1) Trabajar en equipo (c.5) Elaborar e interpretar mapas (c.2) Dialogar (c.1)	Vías para llegar al conocimiento de Dios ✓ La revelación sobrenatural de Dios a los hombres. ✓ Psicología y Mística religiosas	✓ Demuestran, mediante una serie de textos, de que el hombre es capaz de descubrir a Dios en las cosas creadas y en su misma naturaleza	Tomo conciencia de la importancia de desarrollar una actitud de búsqueda para fundamentar las propias convicciones.	Conoce y diferencia las vías para llegar al conocimiento de Dios.	3 H/C	Lectura de textos Participación en discusiones

Respetar el punto de vista (c.5)		✓ Elaboran una síntesis con las ideas principales acordadas en clase		Conoce y comprende los estudios humanos que buscan explicar el fenómeno religioso, especialmente la existencia de Dios.	5 H/C	Trabajo en parejas
Diferenciar (c.2)						Elaboración de mapa conceptual
Dialogar (c.1)	✓ El año litúrgico	✓ Leen textos seleccionados del libro	Acepto como importante para la vida que la fe es un don de Dios que supone una respuesta razonable del ser humano.	Explica el origen y sentido de las celebraciones de la Cuaresma y la Pascua	4 H/C	Participación en discusiones
Trabajar en equipo (c.5)	✓ Cuaresma	✓ Discuten en parejas una serie de preguntas que hacen referencia a su propia experiencia				Lectura de textos bíblicos
Resumir (c.1)	✓ Pascua	✓ Comparten en la clase las ideas acordadas en pareja				Elaboración de cuadro comparativo
Temporalizar (c.2)	✓ Judía y Pascua Cristiana	✓ Elaboran un mapa conceptual sobre las vías para llegar al conocimiento de Dios	Valoro e interpreto la importancia de los tiempos especiales en que está dividido el año litúrgico, de modo especial, la Cuaresma y la Pascua			Resolución de cuestionario
Aceptar la importancia (c.6)						Participación en discusiones
Trabajar en equipo (c.5)	✓ Las grandes religiones no cristianas	✓ Dialogan y discuten sobre la existencia o no de milagros y apariciones en la actualidad		Comprende y explica los elementos comunes y diferencias entre las grandes religiones.	10 H/C	Lectura de textos
Distinguir, diferenciar, relacionar (c.4)	✓ Rasgos originales del cristianismo	✓ Comparan lo discutido con textos bíblicos seleccionados				Resolución de ficha de trabajo
Resumir, explicar (c.1)		✓ Diferencian la revelación natural de la revelación sobrenatural				Elaboración de línea de tiempo
Aceptar la importancia (c.6)		✓ Leen y discuten los testimonios sobre Psicología y Mística religiosas	Respeto y estimo otras religiones.			Elaboración de síntesis
		✓ Elaboran un cuadro comparativo	Me intereso por el conocimiento de otras religiones y culturas que			Lectura de guía de trabajo
						Investigación en textos e internet

		entre ambos conceptos Mediante la resolución de cuestionarios y fichas de trabajo, de modo individual o en parejas; la elaboración de líneas de tiempo: ✓ Responden un cuestionario de diagnóstico ✓ Dialogan y aclaran dudas y errores ✓ Leen y resumen en parejas la ficha de trabajo sobre el año litúrgico ✓ Elaboran junto al profesor una línea de tiempo sobre los hitos más importantes de la Historia de la Salvación ✓ Identifican y comprenden el origen judío de la Cuaresma y la Pascua ✓ Elaboran una síntesis de las ideas principales ✓ Comparten sus experiencias sobre la participación en dichas celebraciones cristianas Mediante investigación en internet, realización de síntesis en PowerPoint, exposiciones grupales y elaboración de gráficos:	han influido en la historia de la humanidad. Respeto las creencias de las demás personas			Trabajo en grupo Elaboración de informe grupal Elaboración de presentación en PowerPoint Exposiciones grupales Elaboración de cuadro comparativo
--	--	---	--	--	--	---

		✓ Forman grupos de trabajo de acuerdo a los criterios establecidos por el profesor ✓ Leen y aclaran dudas sobre la guía de investigación sobre las religiones no cristianas ✓ Investigan en otros textos e internet los conceptos y datos requeridos en la guía ✓ Elaboran un informe grupal que sintetice la información requerida (fundador, textos sagrados, porcentaje de creyentes, historia, sentido de la vida y la muerte) ✓ Elaboran una presentación en PowerPoint ✓ Exponen a la clase el tema investigado ✓ Elaboran un cuadro comparativo sobre similitudes y diferencias de las religiones investigadas y expuestas con el cristianismo				
--	--	---	--	--	--	--

8. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y REACTIVOS

Instrumentos de Evaluación

Evaluación formativa

Instrumento de Evaluación 1

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Educación religiosa y tecnología
Nombre del facilitador: Hno. César González	Competencia específica a evaluar: Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación:
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology para la entrega	

Instrucciones:

Presentación de un organizador gráfico de la información que resuma los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista.
Se evalúa a través de una lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Presenta la información mediante un organizador gráfico bien elaborado	1%
2. Destaca claramente los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista	2%
3. Integra la tecnología en la elaboración y presentación del organizador gráfico	1%
4. Establece conclusiones	1%
Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 2

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Actuar para generar cambios significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje
Nombre del facilitador: Hno. César González	Competencia específica a evaluar: Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 50 min
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Instrucciones:

Participar en foro de discusión en Schoology acerca de los aprendizajes significativos que adquieren los estudiantes mediante el desarrollo de las competencias básicas en el área de ERE Se evalúa a través de una guía de observación

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Participa de acuerdo a la problemática planteada	2%
2. Interactúa con los demás: comenta, pregunta y apoya otras participaciones	1%
3. Expone algún ejemplo que exprese “aprendizajes significativos” que adquieren los estudiantes mediante el desarrollo de competencias en el área de ERE	1%
4. Es respetuoso en sus intervenciones	1%
Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 3

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Áreas de formación y perfil del Educador de ERE
Nombre del facilitador: Hno. César González	Competencia específica a evaluar: Fomentar en el docente una búsqueda de formación permanente y actualizada, que le permita ir a la vanguardia de los nuevos cambios tecnológicos y que desarrolle una capacidad crítica y comprometida con su vida cristiana.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology en línea	

Instrucciones:

Identificación de las áreas de formación que debe cubrir el docente de Educación en la Fe y presentación de un plan de formación personal que fortalezca dichas áreas, y su compromiso en su vida cristiana y evangelizadora mediante un mapa mental.

Se evalúa a través de una lista de cotejo

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Presencia de ideas centrales y secundarias	5%
2. Expresa con claridad las áreas de formación que debe cubrir un docente de ERE, mediante las ideas centrales y secundarias.	5%
3. Relaciona las ideas entre sí como parte de un todo	
4. Establece el plan de formación personal mediante ideas y palabras claves que expresen compromiso según las áreas mencionadas.	5%
5. Utiliza alguna herramienta tecnológica o aplicaciones educativas para la elaboración del Mapa	5%
Resultado	20 %
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 4

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Tecnología educativa aplicada a ERE
Nombre del facilitador: Hno. César González	Competencia específica a evaluar: Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: Presencial y presentación por medio de un video	

Instrucciones:

Investigación sobre aplicaciones educativas que se puedan utilizar en la asignatura de Educación en la fe, en pequeños grupos y presentarlas a los compañeros.

Se evaluará con una guía de observación

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Presenta aplicaciones educativas para la asignatura de educación en la fe	2%
2. Evidencia al menos dos aplicaciones y explica el funcionamiento	1%
3. Valora el uso y da participación para la retroalimentación en clave de validación de dichas aplicaciones.	1%
4. Elabora la presentación mediante un video (creatividad e impacto)	1%
Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 5

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Tecnología educativa aplicada a ERE
Nombre del facilitador: Hno. César González	Competencia específica a evaluar: Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Instrucciones:

Búsqueda en la Web de los recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura y enlistamiento de al menos 15 links con una descripción breve del aporte a la asignatura. Subir el archivo en formato Word mediante la plataforma Schoology.

Se evaluará mediante una lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Muestra 15 recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura de Educación en la Fe.	2%
2. Describe cada recurso	2%
3. Presenta un orden esquemático	1%
Resultado	5%
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 6

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Actuar para generar cambios significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje
Nombre del facilitador: Hno. César González	Competencia específica a evaluar: Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.

Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora y 15 min
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology	

Instrucciones:

Elaboración de un guión de clase con base en la metodología flipped Classroom u otra que sea de su interés.

Se evaluará mediante una lista de cotejo

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Muestra dominio en la comprensión de la metodología elegida	5 %
2. En el guión de clase se muestra claramente los aspectos: conceptuales, procedimentales y actitudinales.	4%
3. En el guión de clase se ve reflejado la aplicación de las herramientas de tecnología educativa.	5%
4. En el guión está expresado con claridad el indicador de logro	2%
5. Se evidencia orden , formato y elementos que identifican el contenido, las competencias y recursos	4%
Resultado	20 %
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 7

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Actuar para generar cambios significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje
Nombre del facilitador: Hno. César González	Competencia específica a evaluar: Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando la plataforma Edmodo	

Instrucciones:

Presentación de una guía para la elaboración de un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe.

Se evaluará mediante una Lista de cotejo

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Contempla actividades atractivas para los estudiantes según la guía presentada	5 %
2. Refleja algunos elementos de aplicación de las herramientas de tecnología educativa en el desarrollo del portafolio digital	5%
3. Señala espacios para la reflexión, interioridad que el estudiante pueda realizar en el desarrollo de su portafolio	5%
4. Relaciona la competencia trascendente y la competencia digital en los puntos requeridos en la guía	5%
Resultado	20 %
Nivel de dominio alcanzado	

Instrumento de Evaluación 8

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Actuar para generar cambios significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje
Nombre del facilitador: Hno. César González	Competencia general a evaluar: Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando la plataforma Edmodo	

Instrucciones:

Presentación de una guía de evaluación con batería de reactivos que permita reconocer los saberes de los participantes en el módulo mediante la plataforma educativa edmodo.

REACTIVOS

Verdadero/falso		
N°	Reactivo	Ponderación
1	La escuela marista es un lugar de aprendizaje, de vida, de evangelización.	1%
2	La escuela marista enseña a los alumnos “a aprender a conocer, a hacer, a vivir juntos, a ser”.	1%
3	Las escuelas maristas están abiertas solamente a los estudiantes que profesen la religión católica, siempre que sus familias acepten el proyecto educativo.	1%
4	El educador marista vive su misión como una auténtica vocación de servicio.	1%
Múltiples opciones		
5	La frase célebre de Marcelino Champagnat aplicada a la Educación es: a) Educar en solidaridad a los niños y jóvenes b) Para educar a los niños hay que amarlos c) Todo a Jesús por María y todo a María para Jesús d) La pedagogía de la presencia es la mejor herramienta para enseñar	1.5 %
6	Metodología de aprendizaje que consiste en asignar a los alumnos las tareas menos activas para realizar en casa, y reservar para el trabajo en el aula, las actividades que requieren una mayor participación e interacción: a) Maker education b) Flipped classroom c) Flipped learning d) Hard Stuff	1.5 %
Respuesta abierta		
7	Mencione tres actividades que integren la relación de la competencia “Tratamiento de la información y competencia digital con la competencia “Trascendente” del currículo de Educación en la Fe del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.	3 %
8	Mencione tres aplicaciones educativas que ayuden como herramienta de aprendizaje en la asignatura de Educación en la Fe y justifique su aplicación.	3 %
9	Mencione tres criterios que ayudan a determinar los niveles y ámbitos de participación de la comunidad educativa.	3 %
10	Escriba una valoración personal del módulo	2 %
11	Señale elementos de aprendizaje adquiridos durante el desarrollo.	2 %
Resultado		20%
Nivel de dominio alcanzado		

CLAVE – RESPUESTAS - CUESTIONARIO

1	Verdadero
2	Verdadero
3	Falso
4	Verdadero
5	Opción b: Para educar a los niños hay que amarlos
6	Opción b: Flipped classroom
7	• Rastrear fuentes de información religiosa en la Red • Aplicar criterios establecidos previamente para seleccionar y organizar la información • Procesamiento y aprendizaje de la información sobre hechos de la Religión obtenida en la Red • Aplicación de técnicas y criterios para hacer significativa la información • Investigación, interpretación y selección de temas religiosos • Producción y comunicación del mensaje y experiencia religiosa por medios informáticos • Utilización ética y eficiente de las TIC's • Búsqueda de aplicaciones que ayuden al cultivo de la oración y espiritualidad • Búsqueda de textos bíblicos en Biblias electrónicas
8	- Rezando voy (Fomentar la experiencia de oración y cultivar la espiritualidad) - One note (Ordenar apuntes de la clase, construir un portafolio, tomar notas= - Aplicación Edmodo (Visualizar mediante tabletas o celulares las actividades diseñadas por el profesor en todo momento. - iMisa y The Pope (aplicaciones para seguir la misa, preparar la confesión - Aplicaciones.info.religión (Variedad de actividades interactivas para diferentes contenidos)
9	✓ La finalidad del centro educativo ✓ Corresponsabilidad ✓ Subsidiariedad ✓ Representatividad ✓ Globalidad
10	Respuestas abiertas de acuerdo a las competencias establecidos. Responde al nivel de metacognición
11	Aplicaciones tecnológicas Metodología de aprendizaje Competencias básicas de la clases de Educación en la Fe Elementos esenciales de la Escuela Marista Filosofía de los centros educativos El ser del educador marista Nuevos perfiles para educar en ERE

9. Cuadernillo de Evaluación, lista de cotejos , respuestas.

Instrumento de Evaluación 1 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Organizador gráfico de la información que resuma los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista.	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Resumir los elementos de la educación religiosa marista..	Competencia específica a evaluar: Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización.
Nombre del facilitador: Hno. César González	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Escoja un organizador gráfico que se adecue al contenido “elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista”. 2. Elabore el organizado gráfico seleccionado 3. Utilice una herramienta tecnológica que ayude en la presentación del organizador gráfico. 4. Se evalúa a través de una lista de cotejo.	

5. Súbalo a la plataforma Schoology.

Lista de cotejo

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Presenta la información mediante un organizador gráfico bien elaborado	1%		
Destaca claramente los elementos esenciales de la educación religiosa en la escuela marista.	2%		
Integra la tecnología en la elaboración y presentación del organizador gráfico	0.5%		
Sintetiza la información de manera clara	0.5%		
Evidencia orden y presentación en el organizador gráfico	0.5%		
Total	5%		

Instrumento de Evaluación 2 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Foro de discusión acerca de los aprendizajes significativos que adquieren los estudiantes mediante el desarrollo de las competencias básicas en el área de ERE.	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular	Competencia específica a evaluar: Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización.

Participar en el foro de discusión.	
Nombre del facilitador: Hno. César González	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Lea el documento Actualidad de la investigación en la ERE. 2. Ingrese a la plataforma Schoology. 3. Conteste la pregunta planteada por el facilitador. 4. Retroalimente las réplicas enviadas por sus compañeros. 5. Argumente sus ideas con un fundamento teórico comprobable.	

Guía de observación

Reactivos	Ponderación	SI	NO	Observaciones
9. Participa de acuerdo a la problemática planteada	2%			
10. Interactúa con los demás: comenta, pregunta y apoya otras participaciones	1%			
11. Expone algún ejemplo que exprese “aprendizajes significativos” que adquieren los estudiantes mediante el desarrollo de competencias en el área de ERE	1%			
12. Es respetuoso en sus intervenciones	1%			
Resultado	5%			

Instrumento de Evaluación 3 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Elaboración de un mapa mental que presente un plan de formación personal de docente que fortalezca las áreas de formación.	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un

	mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Elaboración de un mapa mental.	Competencia específica a evaluar: Fomentar en el docente una búsqueda de formación permanente y actualizada, que le permita ir a la vanguardia de los nuevos cambios tecnológicos y que desarrolle una capacidad crítica y comprometida con su vida cristiana.
Nombre del facilitador: Hno. César González	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Elabore un mapa mental que exprese un plan de formación personal que integre todas las áreas formativas del educador en la ERE. 2. Utilice la herramienta tecnológica popplet que ayude en la construcción del mapa mental. 3. Integre tecnología en la presentación de su mapa mental 4. Se evalúa a través de una lista de cotejo. 5. Súbalo a la plataforma Schoology.	

Lista de cotejo

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5 %		
Presenta la información mediante un mapa mental bien elaborado	2 %		
Utiliza la herramienta tecnológica Popplet para la construcción del mapa	3 %		
Presencia de ideas centrales y secundarias	2%		
Integra la tecnología en la presentación del mapa mental (prezzi o power point)	3 %		
Expresa con claridad 5 áreas de formación que debe cubrir un docente de ERE, mediante las ideas centrales y secundarias.	3 %		
Establece el plan de formación personal mediante ideas y palabras claves.	3 %		
El plan de formación refleja un compromiso personal por parte del docente	3 %		
Evidencia orden y presentación en el organizador gráfico	0.5%		
Total	20%		

Instrumento de Evaluación 4 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Investigación sobre aplicaciones educativas en la asignatura de Educación en la Fe	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Presentar aplicaciones educativas de forma colaborativa.	Competencia específica a evaluar: Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.
Nombre del facilitador: Hno. César González	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Elabore un video que presente las aplicaciones educativas como apoyo a la asignatura de Educación en la Fe 2. Utilice una herramienta tecnológica para la edición del video 3. Evidenciar el trabajo colaborativo por los integrantes del grupo 4. Retroalimente y válida las aplicaciones presentadas haciendo un análisis de las mismas.	

Guía de observación

Reactivos	Ponderación	SI	NO	Observaciones
1. Presenta aplicaciones educativas para la asignatura de educación en la fe	2%			
2. Evidencia al menos dos aplicaciones y explica el funcionamiento	0.5%			
3. Valora el uso y da participación para la retroalimentación en clave de validación de dichas aplicaciones.	0.5%			
4. Elaboración del video	1.5 %			

5. 4. Participación activa y colaborativa por todos los integrantes del grupo	0.5%			
Resultado	5%			

Instrumento de Evaluación 5 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Búsqueda en la Web de recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura de Educación en la Fe.	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Aplicación de recursos didácticos de la web en la asignatura de Educación en la Fe.	Competencia específica a evaluar: Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa.
Nombre del facilitador: Hno. César González	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Copie quince links en un documento Word que contenga recursos didácticos para la asignatura de Educación en la Fe. 2. Elabore una breve descripción de lo que contiene cada link como recurso.	

3. Subir el documento en la plataforma de Schoology.

Lista de cotejo

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Muestra 15 recursos didácticos para aplicarlos en la asignatura de Educación en la Fe.	2 %		
Describe cada recurso	2%		
Presenta un orden esquemático	0.5%		
Total	5%		

Instrumento de Evaluación 6 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Elaboración de Guion de clase utilizando metodologías de aprendizaje en la aplicación de las TIC	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Innovar en el aula de clase mediante una metodología que aprendizaje que conlleve los usos de la TIC.	Competencia específica a evaluar: Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.
Nombre del facilitador: Hno. César González	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación	

1. Elabore un guion de clase con base en la metodología Flipper classroom u otra que sea de su interés.
2. Suba el documento en la plataforma de Schoology.
3. Se evaluará mediante una lista de cotejo

Lista de cotejo

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5 %		
Evidencia orden lógico y un formato de guión de clase que facilite tener todos los elementos para el desarrollo de clase	1 %		
En el guión de clase está presente el valor del mes señalado por el Departamento de Educación en la fe	1 %		
En el guión está descrita la competencia general y la competencia específica de la unidad	1%		
En el guión de clase se muestra claramente los aspectos: conceptuales, procedimentales y actitudinales.	4%		
En el guión está expresado con claridad el indicador de logro	2%		
En el desarrollo de la clase: Se contempla la innovación de la metodología “seleccionada” y cumple con los elementos esenciales de la misma.	5%		
En el guión de clase se ve reflejado la aplicación de las herramientas de tecnología educativa.	2 %		
En el cierre y conclusiones, según el guión de clase, se encuentra descrita alguna estrategia para evaluar o retroalimentar.	2 %		
En el guión de clase se evidencia claramente los recursos y materiales que utilizara en el desarrollo de la clase.	1 %		
Las actividades señaladas en el guión de clase tienen señalados los tiempos para el desarrollo de cada una.	0.5%		
Total	20%		

Instrumento de Evaluación 7 (Evaluación Formativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe
Nombre de la acción formativa Presentación de una guía para la elaboración de un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe. .
Tipo de acción formativa Módulo

Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Elaboración de una guía para la elaboración del portafolio digital	Competencia específica a evaluar: Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales dentro del aula para retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.
Nombre del facilitador: Hno. César González	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Presentar una guía para la elaboración de un portafolio digital que permita compartir experiencias en la asignatura de Educación en la Fe. 2. Suba la guía en la plataforma de Edmodo y asígnele una ponderación 3. Introducir en la guía una lista de cotejo de los elementos que debe contener el portafolio. 4. Fechas de entrega: 5. Se evalúa a través de una lista de cotejo.	

Lista de cotejo

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5 %		
Evidencia orden lógico en los elementos y productos requeridos que aparece en el portafolio	1 %		
Muestra la primera fase de la estructura básica de un portafolio: Presentación e índice	1 %		
Muestra la segunda fase de la estructura básica de un portafolio: Recogida, selección, reflexión y publicación de diferentes tipos de trabajos que ponen de manifiesto el aprendizaje del estudiante	1%		
Muestra la tercera fase de la estructura básica de un portafolio:	1%		
Contempla actividades atractivas para los estudiantes según la guía presentada	3%		
Refleja algunas elementos de aplicación de las herramientas de tecnología educativa en el desarrollo del portafolio digital	4 %		

Señala espacios para la reflexión, interioridad que el estudiante pueda realizar en el desarrollo de su portafolio	4%		
Relaciona la competencia trascendente y la competencia digital en los puntos requeridos en la guía	4%		
Utiliza la plataforma de Edmodo para enviarlo	0.5%		
Total	20%		

Instrumento de Evaluación 8 (Evaluación sumativa)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Aplicación de tecnología educativa en Educación en la Fe	
Nombre de la acción formativa Guía de evaluación con batería de reactivos que permita reconocer los saberes de los participantes en el módulo mediante la plataforma educativa edmodo..	
Tipo de acción formativa Módulo	
Nombre del participante:	Competencia general : Implementar en la asignatura de Educación en la Fe diversas herramientas de tecnología aplicada a la educación desde enfoque socioformativo, para mejorar el impacto de la vivencia espiritual y personal de los estudiantes, que les permita un mayor compromiso en su vida cristiana, de forma colaborativa, y de acuerdo con la visión Marista del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.
Competencia particular Responder a la guía de Evaluación como actividad de cierre del módulo	Competencia específica a evaluar: • Valorar la vivencia cristiana como un compromiso en su vida, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas eficaces en la evangelización. • Fomentar en el docente una búsqueda de formación permanente y actualizada, que le permita ir a la vanguardia de los nuevos cambios tecnológicos y que desarrolle una capacidad crítica y comprometida con su vida cristiana. • Utilizar las herramientas de tecnología aplicada a la educación como apoyo en la asignatura de Educación en la Fe, de forma colaborativa. • Desarrollar contenidos de la asignatura de Educación en la Fe, a través de diversas metodologías que permitan al docente encontrar espacios reales

	dentro del aula para retroalimentar, reflexionar y compartir la experiencia de fe, consolidando los valores establecidos por el currículo de Educación en la Fe.
Nombre del facilitador: Hno. César González	Fecha de aplicación:
Nivel de dominio:	
Instrucciones generales de aplicación 1. Ingrese a la plataforma Edmodo. 2. Seleccione la ventana “prueba”. 3. Conteste la prueba en línea. 4. Siga la indicación según el tipo de reactor: múltiples opciones, respuesta corta, verdadero/falso, rellenar los huecos (completación). 5. Dé clic en la opción “enviar”.	

REACTIVOS

Verdadero/falso		
N°	Reactivo	Ponderación
1	La escuela marista es un lugar de aprendizaje, de vida, de evangelización.	1%
2	La escuela marista enseña a los alumnos “a aprender a conocer, a hacer, a vivir juntos, a ser”.	1%
3	Las escuelas maristas están abiertas solamente a los estudiantes que profesen la religión católica, siempre que sus familias acepten el proyecto educativo.	1%
4	El educador marista vive su misión como una auténtica vocación de servicio.	1%
Múltiples opciones		
5	La frase célebre de Marcelino Champagnat aplicada a la Educación es: e) Educar en solidaridad a los niños y jóvenes f) Para educar a los niños hay que amarlos g) Todo a Jesús por María y todo a María para Jesús h) La pedagogía de la presencia es la mejor herramienta para enseñar	1.5 %
6	Metodología de aprendizaje que consiste en asignar a los alumnos las tareas menos activas para realizar en casa, y reservar para el trabajo en el aula, las actividades que requieren una mayor participación e interacción: e) Maker education f) Flipped classroom g) Flipped learning h) Hard Stuff	1.5 %
Respuesta abierta		

7	Mencione tres actividades que integren la relación de la competencia “Tratamiento de la información y competencia digital con la competencia “Trascendente” del currículo de Educación en la Fe del Colegio Marista Liceo Salvadoreño.	3 %
8	Mencione tres aplicaciones educativas que ayuden como herramienta de aprendizaje en la asignatura de Educación en la Fe y justifique su aplicación.	3 %
9	Mencione tres criterios que ayudan a determinar los niveles y ámbitos de participación de la comunidad educativa.	3 %
10	Escriba una valoración personal del módulo	2 %
11	Señale elementos de aprendizaje adquiridos durante el desarrollo.	2 %
	Total	20%

CLAVE – RESPUESTAS - CUESTIONARIO

1	Verdadero
2	Verdadero
3	Falso
4	Verdadero
5	Opción b: Para educar a los niños hay que amarlos
6	Opción b: Flipped classroom
7	• Rastrear fuentes de información religiosa en la Red • Aplicar criterios establecidos previamente para seleccionar y organizar la información • Procesamiento y aprendizaje de la información sobre hechos de la Religión obtenida en la Red • Aplicación de técnicas y criterios para hacer significativa la información • Investigación, interpretación y selección de temas religiosos • Producción y comunicación del mensaje y experiencia religiosa por medios informáticos • Utilización ética y eficiente de las TIC's • Búsqueda de aplicaciones que ayuden al cultivo de la oración y espiritualidad • Búsqueda de textos bíblicos en Biblias electrónicas
8	- Rezando voy (Fomentar la experiencia de oración y cultivar la espiritualidad) - One note (Ordenar apuntes de la clase, construir un portafolio, tomar notas= - Aplicación Edmodo (Visualizar mediante tabletas o celulares las actividades diseñadas por el profesor en todo momento. - iMisa y The Pope (aplicaciones para seguir la misa, preparar la confesión - Aplicaciones.info.religión (Variedad de actividades interactivas para diferentes contenidos)
9	✓ La finalidad del centro educativo ✓ Corresponsabilidad ✓ Subsidiariedad ✓ Representatividad ✓ Globalidad

10 Respuestas abiertas de acuerdo a las competencias establecidos. Responde al nivel de metacognición

11 Aplicaciones tecnológicas
Metodología de aprendizaje
Competencias básicas de la clases de Educación en la Fe
Elementos esenciales de la Escuela Marista
Filosofía de los centros educativos
El ser del educador marista
Nuevos perfiles para educar en ERE



MÓDULO IV. INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE



*INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN EN LA FE*

MANUAL DEL FACILITADOR



Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe

CREDITOS

Andrea Eugenia Planas Jovanovic

Coordinadora Técnica

Ministerio de Educación

Módulo formativo

Aplicación en Colegio Marista Liceo Salvadoreño

San Salvador, Julio 2017

MANUAL DEL FACILITADOR

*INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN EN LA FE*

MANUAL DEL FACILITADOR



INDICE

TABLA DE CONTENIDO	PÁG.
PRESENTACIÓN DEL MÓDULO	5
SECUENCIA DIDÁCTICA	10
I. INTRODUCCIÓN Y ACUERDOS	16
II. DESARROLLO DE LOS BLOQUES	22
BLOQUE I: DISEÑO CURRICULAR DESDE EL ENFOQUE SOCIOFORMATIVO	23
1.1 Análisis del contexto	25
1.2 Formulación de Competencias desde el enfoque socioformativo	26
BLOQUE II: PLANEACIÓN DEL CURSO POR COMPETENCIAS INTEGRANDO TECNOLOGÍA EDUCATIVA	32
2.1 Fundamentos de la planificación curricular de la asignatura de educación en la Fe.	32
2.2 Elementos integradores con el uso de tecnología educativa en la planeación didáctica por competencias desde el enfoque socioformativo.	34
2.3 Secuencias didácticas y evaluación desde el enfoque socioformativo	36
BLOQUE III: AUTOEVALUANDO EL DESEMPEÑO Y TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN EN EL CONTEXTO NACIONAL	44
3.1 Elementos del plan de mejora continua en el rol innovador del docente	44
3.2 Reflexión del proceso de formación docente con la integración de tecnología educativa	46
IV. CONCLUSIONES DEL MÓDULO FORMATIVO	49
V. GLOSARIO	51
VI. FUENTES DE CONSULTA	53
VII. ANEXOS	56

PRESENTACIÓN DEL MÓDULO

El presente módulo corresponde al cuarto módulo de formación de integración efectiva de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe, a través del enfoque socioformativo, en el cual se presenta la estructura a seguir.

Módulo Formativo	
Nombre de la acción formativa:	Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe.
Tipo de acción formativa: Módulo formativo.	Semestre/cuatrimestre/trimestre: Formación continua.
Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño.	Número de horas: 30 horas.
Grupo: Docentes de la Asignatura de Educación en la Fe que laboran en los niveles desde Primaria a Bachillerato en la Institución Educativa.	
Problemática a resolver: ¿Cuáles serían las actividades innovadoras a desarrollar en el plan de curso con la integración de Tecnología Educativa desde el enfoque socioformativo en la asignatura de educación en la Fe adaptadas a la realidad estudiantil y con actitud abierta a la transformación de su práctica pedagógica?	
Mensaje de bienvenida a los participantes: Buen día estimados participantes, bienvenidos al módulo formativo denominado “Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe.” Este módulo tendrá una duración de 30 horas distribuidas en 4 semanas semipresenciales. Muchos éxitos en esta nueva aventura de aprendizaje.	
Introducción al Módulo formativo: El Diseño curricular por competencias desde el enfoque socioformativo permite integrar los saberes con idoneidad y compromiso, es un modelo didáctico flexible e integrador que oriente el proyecto ético de vida. En el presente módulo se introducirá al diseño curricular por competencias con la integración de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo para realizar propuestas concretas de adaptación a la planificación del curso correspondiente en cada nivel educativo y así presentar una propuesta de mejora continua, valorando la eficacia y eficiencia de la integración de estas herramientas para contribuir a la innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje.	

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

MANUAL DEL FACILITADOR

Competencias generales a desarrollar por el participante:

Organizar la planificación del curso con actividades integradoras de aprendizaje, utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo en la asignatura de educación en la Fe, para innovar el proceso educativo y transformar de manera continua su práctica docente, con actitud abierta al cambio y conociendo su realidad, trabajando de forma colaborativa, de acuerdo a los lineamientos institucionales.

Competencias específicas a desarrollar por el participante:

- Realizar la planificación didáctica incorporando actividades que integren tecnología educativa para la asignatura de educación en la fe y de acuerdo al contexto nacional en el área educativa.
- Autoevaluar el proceso de formación para validar la eficacia de su labor pedagógica y sus estrategias metodológicas de enseñanza.
- Elaborar un plan de mejora continua con enfoque por competencias desde el enfoque socioformativo en su práctica docente.

Estructura del Contenido:

Bloque I: Diseño curricular desde el enfoque socioformativo

1. 1 Análisis del contexto
- 1.2 Formulación de competencias desde el enfoque socioformativo

Bloque II: Planeación del curso por competencias integrando tecnología educativa

- 2.1 Fundamentos de la planificación curricular de la asignatura de educación en la Fe
- 2.2 Elementos integradores con el uso de tecnología educativa en la planeación didáctica por competencias desde el enfoque socioformativo
- 2.3 Secuencias didácticas y evaluación desde el enfoque socioformativo

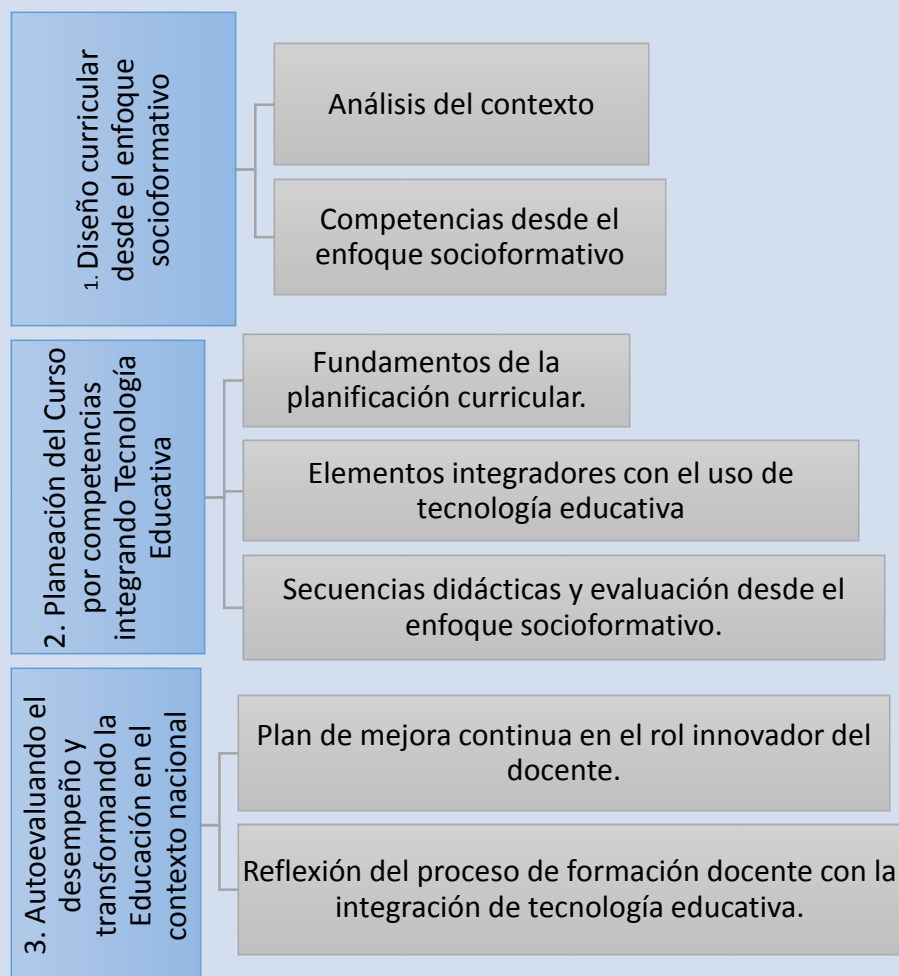
Bloque III: Autoevaluando el desempeño y transformando la Educación en el contexto nacional.

- 3.1 Elementos del plan de mejora continua en el rol innovador del docente
- 3.2 Reflexión del proceso de formación docente con la integración de tecnología educativa.

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

Red conceptual del módulo:

Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe



Metodología:

La estrategia metodológica para abordar el módulo será semipresencial (30% semipresencial y 70% en línea). El proceso presencial del módulo será de 4 jornadas con una duración de 8 horas cada una (30 horas aproximadas) en las instalaciones del Colegio Marista Liceo Salvadoreño, desarrollando clase expositiva, trabajo individual y en equipo, actividades de reflexión y meta cognición, integrando diversas estrategias didácticas y metodológicas.

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

MANUAL DEL FACILITADOR

Así mismo, el seguimiento en línea será a través de un sistema de manejo del aprendizaje en línea (Schoology) <https://app.schoology.com/login>, que facilita la instrucción individualizada, colectiva, manejo de información, repositorio de contenidos y a su vez, es una herramienta de uso gratuito disponible en la web, que permite la interacción entre estudiantes y docentes, envío de archivos, presentaciones, videos y recursos digitales.

Plan de Evaluación: (criterios, técnicas e instrumentos de evaluación y ponderación).

FASES	PONDERACIÓN
Evaluación diagnóstica Consiste en una lluvia de ideas en línea a través de la plataforma Schoology.	0%
Evaluación formativa Consiste en una serie de actividades que se realizarán a lo largo del curso, que incluyen: - Presentaciones en equipo, 15% - Elaboración de elementos integradores al Diseño curricular, 20% - Participaciones en grupo, 15% - Investigaciones, entre otros. 10% Instrumento de evaluación: Lista de cotejo y escala valorativa.	60%
Evaluación sumativa - Presentación del plan curricular por Competencias 20% - Diseño del plan de mejora continua 20% Instrumento de evaluación: Rúbrica de evaluación	40%

Preguntas a responder por el participante al finalizar el módulo:

1. ¿Qué ha significado para usted este módulo?
2. ¿Cómo considera usted que su planificación integrando tecnología será de utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje?
3. ¿De qué manera considera que en sus estrategias de enseñanza es importante el enfoque socioformativo y la tecnología educativa?

4. ¿Cuál fue su experiencia en la elaboración y propuesta de su planificación didáctica y plan de mejora al integrar tecnología desde el enfoque socioformativo?

Fuentes de consulta: (formato APA)

- García Fraile, J., López, M., López, N. y Aguilar, A. (2012). *Gestión Curricular por Competencias en la Educación Superior: La perspectiva humanística del enfoque socioformativo*. México: Gafra.
- Liceo Salvadoreño (s.f.). *Planificación curricular*. Departamento de Educación en la Fe. San Salvador, El Salvador.
- Pimienta, J. (2011). *Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias en educación superior*. Rev. Bordón63(1),77-92. Recuperado el 06 de Diciembre de 2015 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3601028>
- Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias*. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica. 2° Ed. Ecoe Ediciones. Bogotá, Colombia. 310 p.
- Tobón, S. (2008). *La formación basada en competencias en la educación superior: El pensamiento complejo*. Trabajo presentado en el Curso IGLO de la Universidad Autónoma de Guadalajara. No publicado. Recuperado el 06 de Diciembre 2015 de [http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1LVT9TXFX-1VKC0TM-16YT/Formaci%C3%B3n%20basada%20en%20competencias%20\(Sergio%20Tob%C3%B3n\).pdf](http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1LVT9TXFX-1VKC0TM-16YT/Formaci%C3%B3n%20basada%20en%20competencias%20(Sergio%20Tob%C3%B3n).pdf)
- Tobón, S., González, L., Nambo, J. S. y Vásquez, J. M. (2015). *La socioformación: Un estudio conceptual*. Revista Paradigma, 36(1), 7-29. Recuperado el 20 de noviembre de 2015 de <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/paradigma/article/download/2661/1273>.

SECUENCIA DIDÁCTICA

Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño.		
Nombre del módulo: Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe.		
Facilitador: Licda. Andrea Planas Jovanovic (Equipo UDB)		
Duración del módulo: 30 horas (4 Semanas)		
Competencia general: Organizar la planificación del curso con actividades integradoras de aprendizaje, utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo en la asignatura de educación en la Fe, para innovar el proceso educativo y transformar de manera continua su práctica docente, con actitud abierta al cambio y conociendo su realidad, trabajando de forma colaborativa, de acuerdo a los lineamientos institucionales.		
Competencias específicas	Criterio de Evaluación	Evidencia(s) de aprendizaje de la competencia específica:
Realizar la planificación didáctica incorporando actividades que integren tecnología educativa para la asignatura de educación en la fe y de acuerdo al contexto nacional en el área educativa.	Elabora la planificación de una asignatura integrando ambientes de aprendizaje con tecnología aplicada a educación desde el enfoque socioformativo de manera colaborativa ajustando a los requerimientos educativos.	Planificación didáctica por competencias con la integración de tecnología educativa desde el enfoque socioformativo. • Cuadro comparativo • Cartografía conceptual • Exposición oral • Secuencia didáctica
Autoevaluar el proceso de formación para validar la eficacia de su labor pedagógica y sus estrategias metodológicas de enseñanza.	Justifica su desempeño profesional en la labor pedagógica realizada a través del reconocimiento propio de sus capacidades y habilidades.	Plan de mejora continua docente incluyendo instrumento de autoevaluación. • Plan de mejora • Autoevaluación

Elaborar un plan de mejora continua con enfoque por competencias desde el enfoque socioformativo en su práctica docente.	Desarrolla el plan de mejora continua para la práctica docente a nivel personal y colaborativamente.	
Producto integrador del módulo: Plan de curso con la incorporación de actividades integradoras utilizando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo en la asignatura de educación en la Fe.		

Secuencia	Actividades del facilitador	Horas	Actividades del participante	Horas	Recursos y materiales	Estrategia de Metacognición
(Inicio)	1. Presentación del módulo formativo y expectativas de los participantes.	0.5 hrs	2. Los docentes participan activamente en la propuesta de las expectativas.	0.5 hrs	Laptop, Proyector Multimedia, Conexión de banda ancha, Plataforma Schoology, manual del diseño curricular, material didáctico	Actividad oral de reflexión sobre lo conocido y lo nuevo
BLOQUE I: Diseño Curricular desde el enfoque socioformativo	3. Guía de lluvia de ideas de la retroalimentación del módulo anterior.	0.5 hrs	4. Llenado de instrumento en línea sobre retroalimentación del módulo anterior	1 hrs (En línea)		¿Qué elementos conocía anteriormente en el diseño curricular y cuáles son los nuevos a implementar en la planificación?
	5. Jornadas expositivas sobre diseño curricular por competencias.	2 hrs	6. Cartografía conceptual sobre integración de ambientes de aprendizaje.	2 hrs		
	7. Retroalimentación del mapa conceptual.	1 hrs	6. Cartografía conceptual sobre elementos del diseño curricular.			
(Desarrollo)	8. Presentación de la aplicación en Jeopardy.	1 hrs	9. de la aplicación en línea con los elementos curriculares y ambientes de aprendizaje de la asignatura de	2 hrs (En línea)	Laptop, Proyector Multimedia, Conexión de banda ancha, Programa Jeopardy, manual del	Actividad de reflexión sobre la implementación de la planificación didáctica integrando

BLOQUE II: Planeación del curso por competencias integrando Tecnología Educativa	11. Retroalimentación de la presentación a través de una guía de observación.	1 hrs	Educación en la Fe con un trabajo en parejas.	2 hrs	diseño curricular, material didáctico	tecnología educativa
		2 hrs	10. Presentación creativa (video, prezi) de los elementos curriculares a los otros participantes para crear los elementos a tomar en cuenta en la planificación anual y de curso.	4 hrs		¿Cómo la tecnología se integrará en cada una de las actividades planificadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje?
	12. Clase expositiva sobre Secuencia Didáctica, criterios y evidencias desde el enfoque socioformativo.	2 hrs	13. Creación de la propuesta de la planificación didáctica integrando tecnología educativa desde el enfoque socioformativo.			
	14. Retroalimentación de las propuestas curriculares presentadas.					
(Cierre)	15. Presentación expositiva del instrumento de autoevaluación	1 hrs	16. Sistematización en línea de las cualidades, características	2 hrs (En línea)	Laptop, Proyector Multimedia, Conexión de banda ancha,	Actividad escrita de valoración del módulo y del producto integrador.

BLOQUE III: Autoevaluando el desempeño o y transformando la Educación en el contexto nacional.	ón de desempeño laboral.		s y habilidades para la labor pedagógica en la asignatura de Educación en la Fe.		Plataforma Schoology, manual del diseño curricular, material didáctico	¿Cuáles serán mis actitudes y desempeños para mejorar continuamente mi labor pedagógica y mejorar el trabajo en equipo entre mis colegas?
	18. Presentación del esquema de plan de mejora continua.	1 hrs	17. Toma de acuerdos para el trabajo en equipo que contribuyan a la mejora continua en la Institución educativa.	1 hrs		
	20. Retroalimentación del trabajo realizado, valoración final del módulo y agradecimiento a los participantes.	1 hrs	19. Trabajo individual de la creación del plan de mejora continua para ser aplicada en el año escolar.	3 hrs		
Total de horas actividades del facilitador: 13 hrs				Total de horas actividades del participante: 17.5		
Preguntas que el participante deberá responder al finalizar el módulo: 1. ¿Qué ha significado para usted este módulo? 2. ¿Cómo considera usted que su planificación integrando tecnología será de utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje? 3. ¿De qué manera considera que en sus estrategias de enseñanza es importante el enfoque socioformativo y la tecnología educativa?						

4. ¿Cuál fue su experiencia en la elaboración y propuesta de su planificación didáctica y plan de mejora al integrar tecnología desde el enfoque socioformativo?



Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe



*INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN EN LA FE*



I. INTRODUCCIÓN Y ACUERDOS

En la actualidad, los planes de estudios institucionales responden a las necesidades de formación de los estudiantes con las actualizaciones necesarias adaptadas al contexto para un aprendizaje significativo, en donde diferentes enfoques pedagógicos y tecnológicos confluyen para enriquecer el aprendizaje.

Uno de los aspectos importantes a integrar es el uso de la tecnología para fines educativos. La incorporación de tecnologías en el aula es ahora cada vez más frecuente, las dos últimas décadas han mostrado un desarrollo en la utilización de las tecnologías. Litwin (2005) menciona que desde las escuelas elementales hasta las unidades académicas universitarias, las tecnologías se utilizan como herramientas para favorecer las comprensiones, constituyen un entorno en el que pasan de ser soporte a dar cuenta de sus posibilidades de utilización.

En las instituciones educativas se ha querido brindar formación en esta área como una asignatura más de los planes de estudio y de cursos para formar a los estudiantes según las necesidades laborales externas y la era digital que día a día cambia constantemente, pero es necesario que la tecnología se vea como un elemento transversal en los saberes de cada disciplina enfocadas en las asignaturas a cursar, de manera que tanto los docentes y los estudiantes interactúen de modo dinámico y hagan un buen uso de la tecnología.

El presente módulo es parte del proceso de formación denominado “Integración Efectiva de Tecnología Educativa desde el enfoque socioformativo para la Asignatura de Educación en la Fe”, es el cuarto módulo de formación para la integración de tecnología como apoyo en la planificación didáctica de la institución educativa Colegio Marista Liceo Salvadoreño.

Esté módulo es para **uso del facilitador**, el cual contiene los elementos necesarios para guiar a los docentes en formación sobre la integración efectiva de ambientes de

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

aprendizaje en su planificación didáctica, en donde se evidencie el uso de la tecnología educativa como una herramienta para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje propio de la asignatura de educación en la Fe.

El módulo también contiene el desarrollo de los diferentes saberes que se deben desarrollar en cada uno de los bloques de formación, las estrategias didácticas que ayudaran a desarrollar el aprendizaje y el sistema de evaluación, de manera que los docentes a formar guíen su trabajo profesional bajo la supervisión de un conjunto de expertos en diferentes áreas.

A. PRESENTACIÓN DEL FACILITADOR

Este módulo será impartido por Licda. Andrea Planas, Candidata a Máster en Gestión del Currículo, Didáctica y Evaluación por Competencias de la Universidad Don Bosco, El Salvador. Graduada de la Licenciatura en Biología de la Universidad de El Salvador con postgrado en Suiza sobre Educación Intercultural Pestalozzi Children Foundation y curso libre de postgrado en Diseño Curricular por Competencias de la Universidad Don Bosco. Actualmente Coordinadora Técnica en Construcción y Evaluación de Competencias para la investigación Científica de la Gerencia para el Desempeño Sobresaliente-GeDeS-Ministerio de Educación.

B. PRESENTACIÓN DEL GRUPO

Para iniciar el módulo, el facilitador guiará la dinámica con los participantes de “círculos”, se realizarán dos círculos, uno interno y otro externo. El círculo interno girará hacia la izquierda y el externo hacia la derecha. Al decir “Alto” buscarán a la persona que este frente a otro participante y comentarán sobre los aprendizajes de módulos anteriores y expectativas de este nuevo módulo.

C. BENEFICIOS

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

En éste módulo formativo pondrán en práctica los aprendizajes adquiridos sobre los ambientes de aprendizaje y su aplicación en el currículo, conocerán los elementos a integrar en un diseño curricular por competencias en la planificación didáctica de la asignatura de Educación en la Fe para cada nivel. Así mismo, se les dará seguimiento de la propuesta de planificación con integración de tecnología y una autoreflexión sobre su desempeño docente para la mejora continua de la misma, estableciendo un proyecto ético de mejora continua.

Al finalizar el módulo, los participantes serán capaces de:

- Elaborar actividades de aprendizaje que se integren en el diseño curricular de la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa desde enfoque socio formativo.
- Innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Mejorar y transformar su práctica docente.
- Actitud positiva.
- Trabajo colaborativo.

D. REGLAS DEL MÓDULO FORMATIVO

La modalidad semipresencial del módulo requiere de las siguientes reglas:

- Asistir al 85% de las clases presenciales en el módulo.
- Asistir puntualmente a las jornadas de trabajo.
- Mantener en vibrador el celular y utilizarlo en la medida de lo posible o cuando el facilitador lo requiera para fines educativos.
- Participar activamente y respetar los aportes de los demás colegas.
- Cumplir al 100% con las tareas asignadas y entregarlas en los tiempos requeridos.
- Participar en la comunidad virtual con los facilitadores y colegas.

- Realizar valoraciones y críticas constructivas al facilitador y a la metodología del módulo.
1. ¿Te gustaría agregar alguna otra regla?- Escríbela en un cuadro de papel y compártela con el grupo.

Sugerencia metodológica: Brindar al participante espacio para que proponga una regla a considerar en el desarrollo del módulo.

E. CONTRATO DE APRENDIZAJE

El participante debe comprometerse a:

- Cumplir las reglas establecidas por el facilitador.
- Participar activamente en las actividades.
- Escuchar opiniones y respetar a los demás participantes.
- Estar dispuesto a aprender.

El facilitador se compromete a:

Yo, _____ facilitador(a) del módulo “Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la Fe”, me comprometo a:

- Dar a conocer antes de iniciar el módulo, la planificación a desarrollar.
- Mostrar y compartir los criterios y productos de evaluación a los participantes, así como la modificación de algún elemento, si hubiese sugerencias.
- Escuchar y tomar en cuenta las expectativas, sugerencias y observaciones para la metodología de enseñanza del módulo de parte de los participantes.
- Dar retroalimentación a los trabajos entregados así como sugerir bibliografía y esquemas de trabajo para el desarrollo del módulo.

F. METODOLOGÍA

La estrategia metodológica para abordar el módulo será semipresencial (30% presencial y 70% en línea). El proceso presencial del módulo será de 4 jornadas con una duración de 8 horas cada una (30 horas aproximadas) en las instalaciones del Colegio Marista Liceo Salvadoreño, desarrollando clase expositiva, trabajo individual y en equipo, actividades de reflexión y meta cognición, integrando diversas estrategias didácticas y metodológicas.

Así mismo, el seguimiento en línea será a través de un sistema de manejo del aprendizaje en línea (Schoology) <https://app.schoology.com/login>.

G. RECOMENDACIONES

- Seguir el orden de la secuencia didáctica.
- Usar el manual como referencia.
- Buscar referencias adicionales para complementar información.
- Las instrucciones deben ser claramente explicadas a los participantes.
- Atender las dudas o sugerencias con prontitud.
- Dar retroalimentación con base a las listas de cotejo y las rúbricas.
- Mantener el orden en el desarrollo del módulo formativo.
- Leer detenidamente el manual y las referencias presentadas en el manual.

H. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

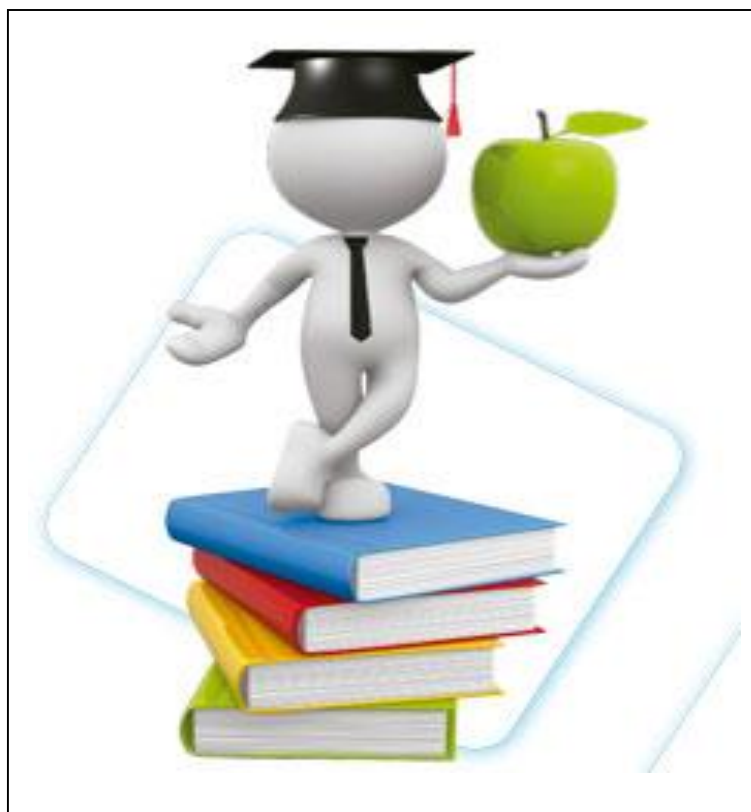
FASES	PONDERACIÓN
Evaluación diagnóstica Consiste en una lluvia de ideas en línea a través de la plataforma Schoology.	0%
Evaluación formativa Consiste en una serie de actividades que se realizarán a lo largo del curso, que incluyen: Presentaciones en equipo, Elaboración de elementos integradores al Diseño curricular,	60% 15% 20%

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

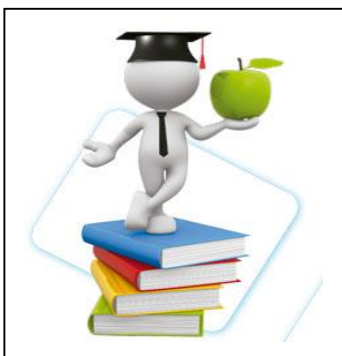
Participaciones en grupo, Investigaciones, entre otros. Instrumento de evaluación: Lista de cotejo y escala valorativa.	15% 10%
Evaluación sumativa Presentación del plan curricular por Competencias Diseño del plan de mejora continua Instrumento de evaluación: Rúbrica de evaluación	40% 20% 20%



BLOQUE I: DISEÑO CURRICULAR DESDE EL ENFOQUE SOCIOFORMATIVO



*INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN EN LA FE*



1. **Diseño Curricular desde el enfoque socioformativo**

Lectura guiada para el facilitador: El currículo planteado desde el enfoque socioformativo, se concibe según García et al. (2012) como ...un proceso integrador y problematizador, de acuerdo y negociación entre los requerimientos de la sociedad, de las instituciones educativas y de las personas, con respecto a la formación integral y el aprendizaje de competencias en las diferentes áreas de actuación, teniendo como propósito la autorrealización, la construcción del tejido social y el desarrollo económico... (p. 209)

El carácter socioformativo del currículo por competencias que se propone está dado por los presupuestos siguientes (Tobón et al. 2010):

- La construcción curricular se hace en el marco de procesos colaborativos y busca la participación de los diversos agentes de la comunidad educativa, para que se trabaje en torno a una visión compartida y los procesos académicos respondan a la diversidad de retos educativos en el contexto.

- Los procesos curriculares tienen en cuenta la dinámica social y cultural de la institución educativa, porque toda institución es una microsociedad que, al igual que la sociedad, se da en el tejido de una serie de representaciones sociales explícitas e implícitas.

- El currículo se realiza mediante el trabajo en equipo, y así se gestiona y se mejora en forma continua. No es el trabajo de uno o de dos expertos, tal y como ha sido muy común en la educación tradicional.

- Los fines y medios del currículo para alcanzar la formación integral de las personas se basan en un continuo análisis y reflexión en torno a las dinámicas sociales, culturales, económicas y organizacionales, considerando las situaciones presentes y las tendencias

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

hacia el futuro. Así se pretende que el currículo sea un macroproyecto formativo en continua evolución que asegure la formación pertinente, pero sin responder de modo sumiso a las demandas —muchas veces generadas de modo no consciente— de la sociedad.

El diseño curricular puede entenderse como una dimensión del Curriculum que revela la metodología, las acciones y el resultado del diagnóstico, modelación, estructuración, y organización de los proyectos curriculares.

- El diseño curricular es metodología en el sentido que su contenido explica cómo elaborar la concepción curricular.
- Es acción en la medida que constituye un proceso de elaboración.
- Es resultado porque de dicho proceso quedan plasmados en documentos curriculares dicha concepción y las formas de ponerla en práctica y evaluarla.

Los elementos básicos del diseño curricular son:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Consulte con los
participantes cuales
elementos conocen
sobre el diseño
curricular

Elementos	Interrogantes
Perfiles	¿A quién educar?
Competencias	¿Para qué educar?
Contenidos - Saberes	¿Qué aprenderán?
Estrategias	¿Cómo aprenderán?
Evaluación	¿Para qué, qué y cómo evaluar?

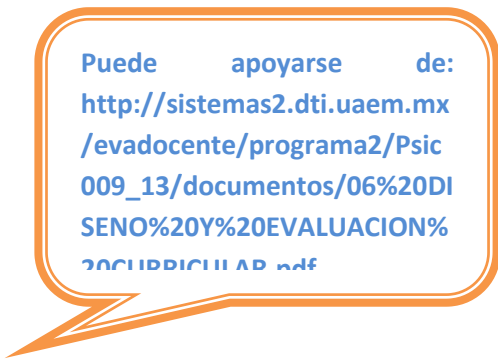
1.1 Análisis del Contexto

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN EN LA FE

El levantamiento de necesidades y demandas es un momento de estudio y preparación del diseñador en el plano teórico para poder enfrentar la tarea de explorar la práctica educativa. El estudio de las bases y fundamentos le permite establecer indicadores para diagnosticar la práctica. El contenido de esta tarea permite la realización de la exploración de la realidad para determinar el contexto y situación existente en las diferentes fuentes curriculares. (Fernández, A. s.f)

Se explora los sujetos del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus cualidades, motivaciones, conocimientos previos, nivel de desarrollo intelectual, preparación profesional, necesidades, intereses, etc. Se incluye aquí la exploración de los recursos humanos para enfrentar el proceso curricular.

En general se explora la sociedad en sus condiciones económicas, sociopolíticas, ideológicas, culturales, tanto en su dimensión social general como comunitaria y en particular las instituciones donde se debe insertar el egresado, sus requisitos, características, perspectivas de progreso, etc. Estos elementos deben ofrecer las bases sobre las cuales se debe diseñar la concepción curricular.



Puede apoyarse de:
http://sistemas2.dti.uaem.mx/evadocente/programa2/Psic009_13/documentos/06%20DI SENO%20Y%20EVALUACION%20CURRICULAR.pdf

Debe tenerse en cuenta también el nivel de desarrollo de la ciencia y su tendencia, el desarrollo de la información, esclarecimiento de las metodologías de la enseñanza, posibilidades de actualización, etc. Se diagnostica además el currículum vigente, su historia, contenidos, contextos, potencialidades, efectividad en la formación de los alumnos, la estructura curricular, su vínculo con la vida, etc. Para realizar la exploración se utilizan fuentes documentales, los expertos, los directivos, el proceso de enseñanza-aprendizaje, la literatura científica, etc. (Fernández, A. s.f)

1.2 Formulación de Competencias desde el enfoque socioformativo

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

Las competencias parten de una autorrealización personal, buscando el diálogo y negociación con los requerimientos externos de la sociedad, sociales y profesionales, con sentido crítico y flexibilidad, dentro del marco de un proyecto ético de vida, perspectiva que integra la visión humanista pero sin desconocer el mundo de la producción (Tobón, 2005).

Según Tobón y García Fraile (2008:47), citado por García et al. (2014) plantean que las competencias son “actuaciones integrales ante problemas del contexto con idoneidad y compromiso ético”

- *“Actuaciones integrales para analizar y resolver problemas del contexto”*: en las competencias el desempeño se concibe de manera integral teniendo como referencia la realización de actividades y la resolución de problemas de diferentes contextos. Para ello, se articula de forma sistémica y en tejido la dimensión afectivo-motivacional con la dimensión cognoscitiva y la dimensión actuacional. Estas tres dimensiones forman parte de los tres saberes.
- *“Con idoneidad”*: sabiendo que lo importante no es el resultado sino el proceso de aprendizaje que nos llevará a diferentes posibles soluciones ante la resolución del problema.
- *“Con compromiso ético”*: el alumno deberá elegir una de las posibles soluciones: la que sea más respetuosa con él, con los demás y con el medio ambiente que le rodea. Lo cual es una manera de empezar a ejercitar su *“proyecto ético de vida”*.

Entre las clasificaciones de las competencias se encuentra en dividir las competencias en básicas, genéricas y específicas (Tobón, 2005).

- **Competencias Básicas**: Son las competencias fundamentales para vivir en sociedad y desenvolverse en cualquier ámbito laboral. Se caracterizan por:

- a) Constituyen la base sobre la cual se forman los demás tipos de competencias
 - b) Se forman en la educación básica y media
 - c) Posibilitan analizar, comprender y resolver problemas de la vida cotidiana
 - d) Constituyen un eje central en el procesamiento de la información de cualquier tipo.
- **Competencias Generales:** son aquellas competencias comunes a varias profesiones u ocupaciones. Constituyen en su conjunto el perfil profesional de un egresado. Estas se caracterizan por:
- a) Aumentan las posibilidades de empleabilidad, al permitirle a las personas ser hábiles en diferentes trabajos.
 - b) Favorecen la gestión, consecución y conservación del empleo.
 - c) Permiten la adaptación a diferentes entornos laborales
 - d) No están ligadas a una ocupación en particular
 - e) Se adquieren mediante procesos sistemáticos de enseñanza y aprendizaje.
 - f) Su adquisición y desempeño puede evaluarse de manera rigurosa.
- **Competencias específicas:** son competencias propias de una determinada ocupación o profesión. Tiene un alto grado de especialización, así como procesos educativos específicos, generalmente llevados a cabo en programas técnicos, de formación para el trabajo y en educación superior.

**ESTRATEGÍAS
METODOLÓGICAS.**
Solicite a los
participantes que
revisen la propuesta
curricular de su
asignatura para
identificar las
competencias

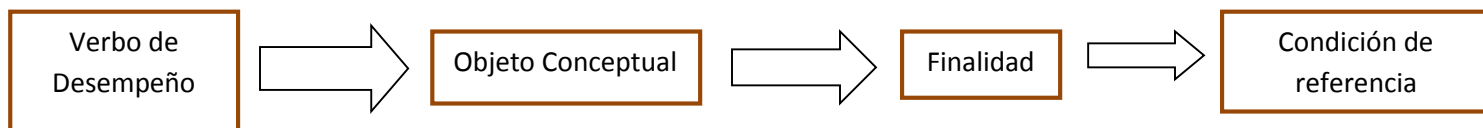
Estructuración de las competencias desde el enfoque socioformativo.

Identificación de problemas del
contexto actual y futuro

INNOVACIÓN E

NATURA DE

EDUCACIÓN EN LA FE



Fuente: Autoría propia

Saberes de la Competencia

El saber	El saber hacer	El saber ser y convivir	El para qué
Referido a conceptos, hechos, datos, principios, definiciones, esquemas, secuencias instruccionales, entre otros.	Son las habilidades, y destrezas que el individuo utiliza en una actuación determinada con base en los conocimientos internalizados.	Comportamiento o conducta observable de un individuo al resolver una tarea. Refleja los valores y las actitudes que se ponen en juego al llevar a cabo la actividad.	Constituido por la finalidad que da sentido a los aprendizajes. Es el objetivo que promueve la motivación del estudiante y que determina la utilidad de los esfuerzos académicos.

Sugerencia metodológica: Dirigir una actividad en el aula sobre la construcción de las competencias retomando la estructura del enfoque socio formativo, que los participantes trabajen con sus planificaciones y reconozcan un tema con el cual se va a crear sus competencias.

Estrategias metodológicas en línea: Colocar en la plataforma Schoology la actividad con un documento de Word compartido en google drive e indicar a los participantes que puedan editarlo y así construir el cuadro en conjunto. Ver en Anexo 1: Instrumento de Evaluación y Lista de Cotejo.

Actividad para los participantes 1:

Llenar el siguiente cuadro y socializarlo con una metodología de lluvia de ideas en línea sobre los diferentes ambientes de aprendizaje, su utilidad y aplicación en los procesos educativos aprendidos en los módulos anteriores.

Ambientes de Aprendizaje	Utilidad	Momento de aplicación en el aula

Actividad para los participantes 2.

Cartografía Conceptual.

La Cartografía Conceptual (CC) es una estrategia de construcción y de comunicación de conceptos basada en el pensamiento complejo, mediante aspectos verbales, no verbales y espaciales. Su fin es servir de apoyo en la construcción del saber conocer dentro del marco general de la formación de competencias cognitivas (Tobón, S. 2004).

Tobón, S. (2004) propone siete ejes para construir de una forma estandarizada los conceptos, los cuales son:

- **Eje nocional:** Se da una aproximación al concepto estableciendo su definición corriente y el origen de la palabra o palabras de las cuales se compone.
- **Eje categorial:** Se describe la clase general de conceptos dentro de la cual está incluido el concepto en cuestión.
- **Eje de diferenciación:** Se establecen una o varias proposiciones en las cuales se muestre la diferencia de ese concepto de otros conceptos similares.

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

- **Eje de ejemplificación:** Se describen proposiciones que ejemplifiquen el concepto con casos específicos.

Eje de caracterización: Se describen las características esenciales del Concepto.

- **Eje de subdivisión:** Se construyen las clases en las cuales se clasifica o divide el concepto.

- **Eje de vinculación:** Se establecen las relaciones de ese concepto con otros que son importantes desde lo semántico o contextual.

Estrategias metodológicas en línea: Indicar a los participantes que lean el documento PDF subido en la plataforma Schoology y que revisen el link de Internet como ejemplo para la elaboración de la propia cartografía conceptual. Ver en Anexo 2: Instrumento de Evaluación y Lista de Cotejo.

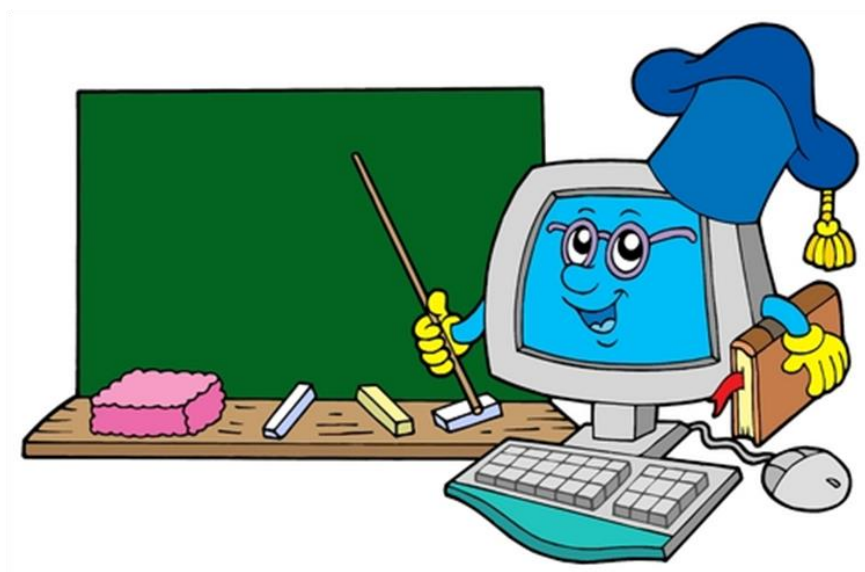
A través de las aplicaciones para diagramar (Cmap tools y Visio), elaborar una cartografía conceptual sobre los elementos a incluir en el diseño curricular por competencias desde el enfoque socioformativo, para la asignatura de educación en la Fe y colocarlo en la plataforma Schoology en la fecha establecida.



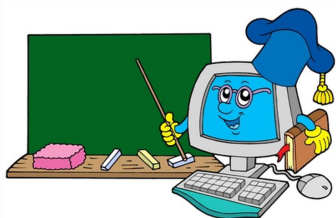
Para ver un ejemplo sobre la forma de diagramar una cartografía conceptual visita:
<https://competenciasycurriculo.wordpress.com/tag/investigacion-formativa/>



BLOQUE II: PLANEACIÓN DEL CURSO POR COMPETENCIAS INTEGRANDO TECNOLOGÍA EDUCATIVA



*INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN EN LA FE*



2. Planeación del curso por competencias integrando tecnología educativa

Lectura guiada para el facilitador: En la segunda parte del bloque se reconocerá los elementos propios de la curricula de la Asignatura de Educación en la Fe del Colegio Marista Liceo Salvadoreño para su abordaje en la construcción de secuencias didácticas como complemento a la planificación didáctica requeridos en la Institución Educativa.

2.1 Fundamentos de la planificación curricular de la asignatura de educación en la Fe.

A partir del 2008, la Provincia Marista de América Central implementó el nuevo currículo basado en competencias, incluyendo las siguientes:

- Comunicación lingüística, matemática, conocimiento y aplicación de la ciencia, salud y medio ambiente, proceso de investigación social, uso de nuevas tecnologías informáticas y de comunicación, cultural y artística, aprender a aprender, sentido trascendente y autonomía e iniciativa personal.

Según la fundamentación curricular del Departamento de Educación de la Fe (s.f.), el currículo tiene su fundamento en las principales teorías de la enseñanza – aprendizaje:

- Las etapas del desarrollo socio-emocional propuestas por Erick Ericsson.
- Las etapas de desarrollo cognitivo de Jean Piaget sobre cómo piensan y aprenden los niños.
- El desarrollo social propuesto por Vygotsky donde se toma en consideración al niño y la integración con su ambiente.
- La teoría de Dewey donde el niño es un ente activo que interactúa con el ambiente para lograr el aprendizaje y donde el trabajo del niño y del joven es la participación activa, ya que aprenden haciendo, mediante la experiencia directa.

- La teoría de Howard Gardner sobre las inteligencias múltiples: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corpóreo-cinética, interpersonal e intrapersonal.
- La teoría de Bruner que persigue el desarrollo de destrezas que sirven para identificar información pertinente, juzgar su calidad, analizar y comparar datos, resolver problemas, ofrecer puntos de vista diferentes y valorarlos.
- La pedagogía de Marcelino Champagnat que busca educar amando al niño y al joven como seres integrales, tratando de desarrollar en ellos y con ellos buenos cristianos y honrados ciudadanos.

Teniendo en cuenta los señalamientos anteriores, los Centros Educativos Maristas crean el currículo de Educación en la Fe en forma constructivista y humanista, partiendo de la premisa de que los niños y jóvenes aprenden por medio del reconocimiento de experiencias y conceptos previos, la observación, experimentación y la interacción con sus semejantes y el medio.

El estilo educativo marista se fundamenta en una visión verdaderamente integral de la educación, que busca conscientemente comunicar valores. A la vez que se comparte esta misma visión con muchos educadores, especialmente en los ámbitos de iglesia, se utiliza una metodología pedagógica peculiar que Marcelino y los primeros Maristas iniciaron y que era innovadora en muchos aspectos. San Marcelino recordaba a los hermanos que el secreto de la educación está en amar a los niños y jóvenes “para educar bien a los niños hay que amarlos, y amarlos a todos por igual” (Provincia Marista de América Central, 2008).



En el Proyecto Educativo Provincial de los hermanos maristas de América Central enfatiza que la aspiración de los centros maristas está íntimamente ligada en una relación entre educación y evangelización: “Educamos evangelizando; evangelizamos educando”. En

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

la conjunción de ambas visiones, se desarrolla lo que deseaba Champagnat: “Dar a conocer a Jesucristo y hacerlo amar”; “buenos cristianos y virtuosos ciudadanos”; para educar hay que amar...preferentemente a aquellos que más lo necesitan” (Provincia Marista de América Central, 2008).

La formación integral de la persona es todo un reto en los sistemas educativos y no es de desestimar todo lo que pueda servir para enriquecer al educando de todas las posibilidades de desarrollo personal y transformación de su alrededor. Por medio de la Educación en la fe se puede inferir en todas las áreas del resto de materias y concebir un todo en lugar de parcializar los contenidos.

2.2 Elementos integradores con el uso de tecnología educativa en la planeación didáctica por competencias desde el enfoque socioformativo.

En el currículo del centro se interrelacionan las competencias, y desde la perspectiva del tema investigado, se relaciona la competencia trascendente con la competencia en tratamiento de la información y la competencia digital. El siguiente cuadro presenta esta interrelación.

Tabla 1.

Competencias currículo Colegio Marista Liceo Salvadoreño (Liceo Salvadoreño, Departamento de Educación en la Fe, 2012)

Competencias básicas interdisciplinarias	Competencias de área	Indicadores de Logro de la competencia	Valores asociados
Tratamiento de la información y competencia digital. Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar	Tratamiento de la información religiosa y competencia digital <i>Definición:</i> Investigación, interpretación y selección	Accede críticamente a fuentes de información religiosa en Internet	Comunicación Respeto

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.	de información religiosa virtual Producción y comunicación del mensaje y experiencia religiosa por medios informáticos Utilización ética y eficiente de las TIC's <i>Capacidades y destrezas asociadas:</i> Aplicar, resolver, ejemplificar, utilizar Analizar: Distinguir, diferenciar, relacionar, seleccionar, subdividir, encontrar/identificar semej. o dif., implicaciones o consecuencias Evaluar: Criticar, contrastar, justificar, a poyar basado en valores (humanos, bíblicos, doctrinales, morales, litúrgicos, históricos o de interés patrimonial) Valorar: Aceptar la importancia, preferir, comprometerse, invitar a compañeros o familiares, unirse, proponer Orientarse en el espacio-tiempo: localizar, elaborar e interpretar mapas, buscar diferencias, temporalizar	Elabora trabajos de contenido religioso utilizando programas de informática	
---	---	---	--

Para integrar la tecnología educativa en el currículo es importante el área de conocimiento, el contexto institucional y el contexto socio demográfico. Todo esto permite un mejor modelo centrado en el alumno (Heredia y Romero, 2007).

Es muy importante el rol que el profesor juega en este nuevo modelo educativo debido a que los profesores son un recurso más que el alumno tiene, sin embargo no es el

centro, como tradicionalmente se ha usado, su importancia es en el diseño instruccional y en la guía para el alumno. Para esto debe contemplarse el área de conocimiento, el contexto institucional y el contexto socio demográfico.

Por otro lado, para lograr desarrollar competencias en los alumnos y que estos mejoren su aprendizaje debe comprenderse que el alumno es el centro del modelo educativo y que todo gira en torno al estudiante. Así mismo, las herramientas tecnológicas disponibles pueden servir para lograr el aprendizaje efectivo de los alumnos, debe tenerse una visión holística del modelo educativo.

2.3 Secuencias didácticas y evaluación desde el enfoque socioformativo

En años recientes, Pimienta (2011) menciona que diversos investigadores de la educación han mostrado un interés muy marcado hacia la planeación de los profesores, en correspondencia con los enfoques didácticos (p. 10). Diversas investigaciones en las que se ha abordado el problema dan cuenta de tres cuestiones fundamentales:

- La planeación influye en lo que aprenderán los estudiantes.
- Los maestros planean a diferentes niveles: para el año, el semestre, el mes, la semana y el día.
- Los planes reducen la incertidumbre de la enseñanza, pero no la eliminan.

Puede apoyarse de:
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3601028>

Es indudable que para planear de manera creativa y con flexibilidad, los docentes necesitan desarrollar una serie de conocimientos, habilidades y actitudes, que movilicen para el conocimiento de sus alumnos, de sus habilidades, del contenido de la asignatura, de las formas de aplicar y adaptar textos y materiales, de la manera de integrar todo en una sesión en particular, de cómo evaluar, entre otras (Pimienta, 2011).

Por lo que, se concibe la *Secuencia didáctica* según Pimienta (2011) como “Conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos” (p.11).

Según Pimienta (2011), una secuencia didáctica, siempre debe dirigirse a una situación didáctica, es decir, un espacio de aprendizaje que requiere ser animada conjuntamente con los estudiantes para contribuir al logro de las competencias, es posible estructurarla, atendiendo a los siguientes elementos:

- a) Situación problema del contexto: Problema relevante del contexto por medio del cual se pretende la formación.
- b) Competencias a formar: Se describe la competencia o competencias que se contribuirán a formar.
- c) Actividades de aprendizaje y de mediación de la enseñanza: Se indican las actividades con el docente y las actividades de aprendizaje autónomo de los estudiantes en actividades concatenadas.
- d) Evaluación: Se establecen los criterios y evidencias para orientar la evaluación del aprendizaje, así como la ponderación respectiva. Se anexan las matrices de evaluación, basadas en los niveles de dominio: inicial, básico, autónomo y estratégico.
- e) Recursos: Se establecen los materiales educativos requeridos para la secuencia didáctica, así como los espacios físicos y los equipos.
- f) Proceso metacognitivo: Se describen las principales sugerencias para que el estudiante reflexione y se autorregule en el proceso de aprendizaje.

ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS. Proponer a los participantes, la elaboración de un ejemplo de secuencia didáctica, retomando la temática y competencias planteadas en el bloque anterior para retroalimentación con los demás participantes.

Siendo el enfoque socioformativo una propuesta ética sólida y llena alternativas colaborativas para los seres humanos, se puede observar que es un complemento con la

educación en la fe, y se puede construir un proyecto educativo sólido en relación a la transformación de nuestra sociedad.

Sugerencia metodológica: Indicar a los participantes que en binas reconocerá los elementos de la secuencia didáctica y retomaran las temáticas a impartir con la inclusión de tecnología educativa visto en los módulos anteriores. Este es un esquema adaptado con los principales elementos. Pueden adaptar los instrumentos de planificación curricular que ya tienen en la Institución educativa o crear los suyos propios.

Presentar a los participantes antes de iniciar la actividad, que se les evaluará con criterios y rúbrica de evaluación, para lo cual ver en anexo 5: Instrumento de Evaluación y Lista de Cotejo.

Actividad para los participantes 3.

Elaborar una secuencia didáctica correspondiente a su nivel a impartir de la Asignatura de Educación en la Fe, utilizando herramientas de tecnología educativa visto en los módulos anteriores como ejercicio para la planeación didáctica.

INDICACIONES PREVIAS
1. Cada Tema tendrá un encabezado con los siguientes elementos: (1) Asignatura, (2) Grado, (3) N° de horas proyectadas para trabajar el Tema, (4) Enunciado del Tema y (5) Componentes del tema.
2. Situación problema: Responde a la pregunta ¿Qué situación problema se debe abordar? Reconociendo los saberes previos de los estudiantes y lo que se desea alcanzar.
3. Relevancia: Responde a la pregunta: ¿"por qué incluir el tema particular en este proceso de enseñanza-aprendizaje para despertar su interés por la investigación?"

4. **Competencia:** Responde a la pregunta: "¿para qué enseñar-aprender?" Se describe las competencias generales y específicas, con el dominio de cada competencia:

Competencia General	Competencias específicas

5. **Contenidos por Competencia.** Responde a las preguntas: ¿qué y cuándo enseñar-aprender? Hay tres tipos: (a) Saber, (b) Saber hacer y (c) Saber ser y convivir. Se desglosan los componentes de cada tema.

Saber	Saber hacer	Saber ser y convivir

6. **Orientaciones Metodológica-Recursos-Tiempo.** Responde a la pregunta: "¿cómo enseñar-aprender?" Se describen las intervenciones del docente con sugerencias metodológicas y los tiempos de intervención, así mismo las actividades didácticas a realizar por los estudiantes y su tiempo de dedicación. Se desglosan los recursos a utilizar bajo el trabajo experimental y se mencionan actividades de reflexión individual o grupal.

Actividades del docente/maestro	No. Horas	Actividades de los estudiantes	No. Horas	Recursos	Actividades de metacognición
1		2		(Recursos didácticos, materiales)	
3		4			

7. **Sistema de Evaluación.** Incluye 4 niveles que responden a las preguntas. "¿para qué? ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Cómo?"

- **Criterios**

Pautas o parámetros que dan cuenta de la competencia y posibilitan valorarla de acuerdo con los retos del contexto investigativo. Permiten determinar cuando la actuación de la persona es idónea en determinadas áreas. Los criterios permiten evaluar los aspectos esenciales del desempeño y se abordan en la planeación, ejecución y evaluación. Deben ser concretos y abordan los diferentes criterios de las competencias (saber, saber hacer y saber ser y convivir).
• Evidencias Son pruebas concretas y tangibles de que se aprende una competencia. Se evalúan en base a criterios y se valora en forma integral y no de manera individual. Hay diferentes tipos: -Evidencias de desempeño (Evidencias del hacer) -Evidencias de conocimiento (Conocimiento y comprensión de la competencia) -Evidencias de producto (Resultados puntuales que tiene la persona en la competencia) Para cada competencia específica planteada, se establecen los criterios y evidencias.
• Indicadores Los indicadores se elaboran para mostrar el nivel de dominio en el cual se desarrolla la competencia. Se basan de acuerdo a los criterios y se establecen indicadores en cada nivel. Se miden a través de la Rúbrica de evaluación con el apoyo de las diferentes técnicas e instrumentos de evaluación.
Fuentes bibliográficas y actores estratégicos. Establecer algunas fuentes de consulta como herramienta para los docentes acerca de la solución del problema, así como establecer algunas instituciones nacionales o internacionales que estén manejando ese problema.

Fuente: Tobón, et al. (2010).

Actividad de los participantes 4.

Los participantes presentaran de manera colaborativa y creativa los elementos del diseño curricular integrando tecnología educativa para la actualización e innovación de la propuesta curricular en la asignatura de educación en la Fe para el nivel correspondiente.

La presentación puede apoyarse con los siguientes programas:

Power point:	Prezi
	

Sugerencia metodológica. Para la actividad se les presentará a los participantes con anterioridad los criterios que deben tomar en cuenta a la hora de la presentación de la propuesta. Para lo cual, ver en anexo 3: Instrumento de evaluación y Guía de observación.



CAJA DE HERRAMIENTAS

RECURSOS TECNOLÓGICOS QUE SE UTILIZAN EN EL APRENDIZAJE VISUAL

NOMBRE DE LA APLICACIÓN	DESCRIPCIÓN	LINK DE ACCESO
PADLET	La dinámica de Padlet (ex Wallwisher) es muy simple, se presenta como un tablero en blanco que podremos utilizar a nuestra voluntad con solo arrastrar y soltar los elementos que queremos guardar: imágenes, videos, audio, presentaciones. Podemos integrar contenido desde nuestro equipo, webcam o insertando una URL.	https://es.padlet.com/
MINDOMO	Recurso muy versátil para generar recursos infográficos y crear mapas conceptuales. Es necesario registrarse y ofrece la posibilidad de archivarlos en el ordenador e integrarlo con Google Apps.	https://www.mindomo.com/
GLIFFY	Editor on-line que permite crear y compartir diagramas, planos, diseños y otros dibujos.	http://www.gliffy.com/
BUBBLE.US	Es una herramienta para crear mapas conceptuales de forma online. Su uso es fácil e intuitivo, los mapas creados con Bubbl.us se pueden exportar como imagen y compartir en Internet a través de la URL o	https://bubbl.us/

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

	código embebido. Es una herramienta 2.0 muy adecuada para el trabajo de clase ya que ofrece la posibilidad de realizar los mapas colaborativamente. Bubbl.us se puede utilizar sin registro previo y exportar los trabajos, aunque para obtener un mejor servicio y poder guardar los mapas es conveniente crear una cuenta.	
LOVELYCHARTS	Aplicación gratuita con la que se pueden crear diagramas, organigramas y otros mapas conceptuales con aspecto profesional.	http://www.lovelycharts.com/web
CREATELY	Herramienta que facilita la participación entre los alumnos para crear mapas conceptuales, diagramas y organigramas	http://create.ly/
MINDMEISTER	Aplicación con la que se pueden crear mapas conceptuales e incorporar enlaces y documentos. Para descargar el programa es necesario registrarse.	http://www.mindmeister.com/es
VYM – VIEW YOUR MIND	Es una aplicación para crear, diseñar y desarrollar mapas mentales. Una forma intuitiva, práctica y visual de almacenar la información. Es muy práctico para plasmar gráficamente unas ideas, procesos o diferentes fases de un proyecto.	http://sourceforge.net/projects/vym/
EASELly	Aplicación para crear infografías y marcos gráficos	https://www.easel.ly/



BLOQUE III: AUTOEVALUANDO EL DESEMPEÑO Y TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN EN EL CONTEXTO NACIONAL



*INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN EN LA FE*



3. Autoevaluando el desempeño y transformando la Educación en el contexto nacional.

Cuando se piensa en la práctica curricular, el pensamiento se dirige al nivel que nos es más cercano, el nivel micro, es decir el que se realiza en la institución, en las disciplinas, en las asignaturas y en las clases, los protagonistas principales de esta práctica son los profesores y los alumnos, que por lo general en esta fase pueden desempeñar un rol más o menos activo en dependencia de las concepciones de la institución de que se trate.

Relacionado con esta reflexión, se considera que cada vez más creciente de que el profesor, a partir de una pedagogía y vinculada sistemáticamente al estudio de las propuestas teóricas, pueda aportar y sugerir cambios al currículum.

Esto se logra cuando el profesor involucra a todos los miembros de la comunidad educativa al proceso de desarrollo curricular (Fernandez, A. s.f).

**ESTRATEGÍAS
METODOLOGICAS.**
**Motivar a los
participantes a que
realicen su
autoevaluación con
sinceridad y conciencia.**
**Es totalmente
individual y privada.**

3.1 Elementos del plan de mejora continua en el rol innovador del docente

La labor del profesor en la dimensión del desarrollo curricular se caracteriza por enfrentar constantemente las tareas de diseño, adecuación y rediseño y esto último como el resultado de la reelaboración del diseño donde se valora el modelo inicial en su puesta en práctica a partir de su investigación curricular.

Según Fernández, A. (s.f) existen elementos que pueden resultar muy positivos en el desarrollo curricular. A la vez resulta de vital importancia el desarrollo de actividades

concretas que garanticen la creación de condiciones y ejecución del mismo entre las que podemos citar:

- a. Preparación del personal de apoyo que requiere de una preparación previa antes de la puesta en práctica.
- b. Diseño de todas las actividades de aprendizaje que dan respuesta al contenido del programa teniendo en cuenta los objetivos, el sistema de habilidades y los valores.
- c. Coordinación previa con las organizaciones e instituciones de la comunidad que tienen que ver con el plan.
- d. Presentación del diseño curricular diseñado o reelaborado a la comunidad educativa para escuchar los criterios y reflexiones que permitan su adecuación.
- e. Reflexión de lo que se espera como resultado de la implementación del plan de estudio, así como las principales direcciones del plan metodológico.
- f. Establecimiento de los colectivos de profesores que atenderán los diferentes grados, objetivos y tareas principales en colaboración con la comunidad educativa.
- g. Desarrollo de los contenidos curriculares con sus actividades de aprendizaje tanto los programados como aquellos que surjan por las necesidades estudiantiles.
- h. Vinculación de la actividad investigativa con la actividad de servicio (práctica) desde el propio desarrollo académico.



En varios países de Latinoamérica, algunas instituciones educativas implementan el desarrollo profesional cooperativo, que según Fernández, A. (s.f) se utiliza como método y estilo de trabajo para promover la transformación del sistema educacional, el cual cumple las siguientes funciones:

1. Promueve el trabajo de unos niveles con otros para llevar a cabo la acción transformadora en las diferentes esferas.

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

2. Sirve para organizar la capacitación y adiestramiento del personal de los diferentes niveles, en la búsqueda y valoración de los principales problemas, las insuficiencias metodológicas y la elaboración e implementación de recomendaciones que den solución a ellas, en correspondencia con las condiciones concretas locales, para promover el cambio educativo.
3. Actúa como método universal por el grado de generalidad que tiene en su aplicación a cualquier esfera de la actividad educacional.

Este método se caracteriza por el alto grado de actividad mental y práctica y el nivel de participación conjunta de estudiantes y docentes; va encaminado al desarrollo del estilo reflexivo, por lo que propicia en los docentes el pensamiento anticipado de las acciones a realizar, las alternativas de que dispone para seleccionar las mejores y valorar los posibles resultados; tiene un enfoque preventivo y es flexible en el empleo de procedimientos y alternativas de organización, así como , en las formas de pensar y actuar. Es sistemático, motivador, valorativo y tiene efecto multiplicador de las experiencias y los resultados positivos alcanzados en diferentes lugares. La estructura lógica del método, generalmente es: el diagnóstico, la demostración, la consolidación, el control y la evaluación (Fernandez, A. s.f).

Puede apoyarse de:
http://sistemas2.dti.uaem.mx/eivadocente/programa2/Psic009_13/documentos/06%20DISENO%20Y%20EVALUACION%20CURRICULAR.pdf

3.2 Reflexión del proceso de formación docente con la integración de tecnología educativa

La adecuación es un proceso que se realiza a nivel meso y se concreta en la elaboración de diseños curriculares que respondan a las características concretas de la comunidad educativa, no se trata de elaborar un nuevo currículum, sino de enriquecer el existente con el aporte que ofrece la realidad inmediata de forma tal que cumpla con las exigencias nacionales en términos de comprensión e incorporación al currículum de las realidades culturales locales.

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

La educación no condicionada por el tiempo y el espacio, posibilita el aprendizaje individual y colectivo, esto requiere un nuevo rol de los protagonistas, los profesores y los alumnos. La utilización de la tecnología depende en un gran porcentaje de la actitud del docente hacia las mismas, de su creatividad y de su formación tecnológica y pedagógica (Martín, 2005).

El papel del docente es cada vez en lugar de restrictivo, ampliado y se hace imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo un actor clave para los estudiantes. La labor del docente se vuelve más profesional, creativa y exigente.

El nuevo docente debe crear un entorno favorable al aprendizaje, basado en el diálogo y la confianza. Como menciona Martín (2005), el docente debe actuar como un gestor del conocimiento y orientar el aprendizaje, tanto a nivel general de toda la clase, como a nivel individual de cada alumno.

Sugerencia Metodológica. Proporcionar una guía con los elementos para el plan de mejora continua el cual pueden adaptar a sus necesidades e incluir otros elementos que los participantes consideren. Socializarlo y tomar notas para su modificación. Ver anexo 6: Instrumento de evaluación y Lista de Cotejo.

Actividad de los participantes 5.

Elaborar del plan de mejora continua anual correspondiente a su nivel respectivo de la asignatura de educación en la Fe.

Para lo cual se utilizará la siguiente propuesta de instrumento:

Plan de Mejora Continua	
Nombre del docente:	
Nivel que imparte la asignatura:	
Tiempo de ejecución del plan de mejora:	
Situaciones detectadas a mejorar	
Metas de mejora a corto plazo	
Metas de mejora a mediano plazo	
Metas de mejora a largo plazo	
Propuestas individuales de reorganización de actividades	
Propuestas colectivas para la mejora de comunicación y trabajo en equipo entre colegas	
Propuestas colectivas para apoyos e integración de otros docentes disciplinares	
Medios de verificación e indicadores de metas definidas a través de logros	
Medios de formación personal y profesional para su desempeño laboral	

Actividad de los participantes 6.

Reflexionar la labor profesional y pedagógica a través de la innovación del desempeño en el proceso de formación en la asignatura de educación en la Fe para el nivel correspondiente.

Sugerencia metodológica en línea. Para la siguiente actividad, se subirá un instrumento de autoevaluación en la plataforma Schoology referente al desempeño docente, para que cada participante se autoevalúe y considere lo que necesita mejorar. El participante tendrá derecho a una participación con duración de 1 hora aproximadamente. **Ver anexo 4: Instrumento de evaluación y escala de valoración.**



IV. CONCLUSIONES DEL MÓDULO FORMATIVO

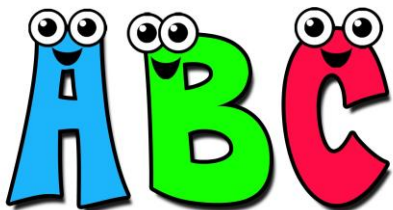
Para la última actividad se realizará un círculo con los facilitadores y participantes para responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué elementos conocía anteriormente en el diseño curricular y cuáles son los nuevos a implementar en la planificación?
- ¿Cómo la tecnología se integrará en cada una de las actividades planificadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cuáles serán mis actitudes y desempeños para mejorar continuamente mi labor pedagógica y mejorar el trabajo en equipo entre mis colegas?

Así mismo se utilizará un instrumento de evaluación escrito para valorar el desarrollo del módulo y del facilitador utilizando los siguientes criterios:

Indicadores	5	4	3	2	1
Aspectos Pedagógicos					
Presentados objetivos y expectativas de las Jornadas					
Temas impartidos interesantes					
Temas impartidos prácticos					
Metodologías novedosas					
Oportunidades de participación y debates					
Ejemplos y oportunidad de práctica					
Material audiovisual adecuado					
Material de apoyo enriquecido					
Espacio de reflexión y valoración					
Espacio de retroalimentación y propuesta de mejora					
Facilitación					
Seguridad y dominio del tema					
Moderación de voz y gestos					
Interacción con el público					
Atendieron inquietudes o dudas					
Motivaron la participación y trabajo en equipo					
Logística					

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN EN LA FE



Puntualidad y tiempo establecido					
Ambiente de trabajo adecuado					
Espacios adecuados					
Tiempos adecuados					
Programación y comunicación con prontitud					

V. GLOSARIO

Término	Significado
Integrar	Hacer que alguien o algo pase a formar parte de un todo (Real Academia Española, 2015).
Tecnología educativa	Se entiende como “retorno al estudio de los medios pero desde posiciones no instrumentalistas, desde un uso racional y crítico de los medios integrados en el currículo” (Bautista et al., 1997, citados por Chacón, 2007, p. 27).
Enfoque Socioformativo	Centrado en concebir la formación de las competencias como parte de la formación humana integral, a partir del proyecto ético de vida de cada persona, dentro de escenarios educativos colaborativos y articulados con lo social, lo económico, lo político, lo cultural, el arte, la ciencia y la tecnología. (García et al., 2012).
Proceso enseñanza-aprendizaje	Se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida (Universidad Marista de Mérida, s.f.).
Educación de la fe	Mediaciones humanas que pueden facilitar, ayudar o quitar obstáculos en orden al crecimiento de la actitud de fe y siempre fuera de toda posible intervención directa sobre la fe misma, que depende de la acción gratuita de

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

	Dios y de la libre respuesta del hombre (Alberich, 1992)
--	---



VI. FUENTES DE CONSULTA

Alberich, E. (1992). *La catequesis de la Iglesia*. Madrid, España: Editorial CCS.

Chacón, A. (2007). La tecnología educativa en el marco de la didáctica. En Ortega, J. y Ortega, A. (Eds.). *Nuevas Tecnologías para la Educación en la Era Digital* (pp. 23-40). España: Ediciones Pirámide.

Fernandez Lomelín, A. (s.f). *El diseño curricular: la práctica curricular y la evaluación curricular*. Recuperado el 06 de febrero del 2016 de http://sistemas2.dti.uaem.mx/evadocente/programa2/Psic009_13/documentos/06%20DISENO%20Y%20EVALUACION%20CURRICULAR.pdf

García Fraile, J., López, M., López, N., y Aguilar, A. (2012). *Gestión curricular por competencias en la educación superior: La perspectiva humanística del enfoque socioformativo*. México: Gafra.

García Fraile, J.A; López Rodríguez, N.M y Del Ángel Zúñiga, R. (2014). *Aprendizaje y vida: construcción, didáctica, evaluación y certificación de competencias en educación desde el enfoque socioformativo*. México: Pearson.

Heredia, Y. y Romero, M. (2007). Un nuevo modelo educativo centrado en la persona: Compromisos y realidades. En Lozano A. y Burgos J. (Eds.), *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona* (pp. 53-75). México D.F.: LIMUSA.

Liceo Salvadoreño (2012). *Planificación curricular*. Departamento de Educación en la Fe. San Salvador, El Salvador.

Martín, R. (2005). *Las nuevas tecnologías en educación*. Madrid, España: Fundación AUNA.

Recuperado el 2 de septiembre de 2010 en

http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf

Pimienta, J. (2011). Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias en educación superior. *Rev. Bordón* 63 (1),77-92. Recuperado el 06 de Diciembre de 2015 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3601028>

Provincia Marista de América Central (2008). *Proyecto Educativo Provincial*. Guatemala.

Real Academia Española. (2015). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 16 de noviembre de 2015 de www.rae.es

Ruiz, M. (s.f). La evaluación basada en competencias. Centro de Internacionalización de Competencias Educativas y Profesiones, Monterrey, México. 22 pp.

Universidad Marista de Mérida. (s.f.). *Modelo educativo: Proceso de enseñanza aprendizaje*. Mérida Yucatán, México: Universidad Marista de Mérida. Recuperado el 26 de noviembre de 2015 de <http://www.marista.edu.mx/p/6/proceso-de-ensenanza-aprendizaje>.

Tobón, S. (2004). La Cartografía Conceptual. *Curso sobre estrategias didácticas para formar competencias en IV Congreso Internacional Virtual de Educación* celebrado en Islas Baleares, España.

Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá, Colombia. Ecoe Ediciones. 2° Ed.

Tobón, S., Pimienta, J.H y García Fraile, J. (2010) *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. México. Pearson Educación.



VII. ANEXOS

Evaluación Formativa

Anexo 1: Instrumentos de Evaluación

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe.	
Nombre del participante: (Docentes de la Asignatura de Educación en la Fe desde Primaria a Bachillerato)	Dominio de la competencia: Tecnología educativa y planificación curricular
Nombre del facilitador: Andrea Planas Jovanovic	Competencia específica a evaluar: Identificar e integrar ambientes de aprendizaje en el proceso de planificación curricular para la innovación del proceso educativo
Fecha de aplicación: (Fase de Inicio del Módulo)	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: Plataforma Educativa Schoology	

Instrucciones:

Elaborar una lluvia de ideas a través de cuadro comparativo sobre la aplicación de los diferentes ambientes de aprendizaje a utilizar en los diferentes momentos del proceso educativo. Se evaluará a través de una lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo	SI	NO	TOTAL
1. Propone términos concretos referidos a los ambientes de aprendizaje	3%			
2. Relaciona los ambientes de aprendizaje con el espacio de aplicación en el proceso educativo mencionando su aplicación para cada etapa del proceso de enseñanza aprendizaje	3%			
3. Propone ideas en un orden secuencial y van de lo general a lo específico, tomando en cuenta las ideas propuestas por los demás colegas	2%			
4. Presenta al menos cinco herramientas de ambientes de aprendizaje para integrar tecnología educativa desde el enfoque socioformativo	2%			
Resultado:	10%			

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

Nivel de dominio alcanzado:

Lista de Cotejo:

Criterio	%	SI	NO
Se inscribe en línea para la participación activa.	1%		
Aporta conceptos cortos y precisos sobre ambientes de aprendizaje.	2%		
Menciona conceptos de los generales a específicos.	1%		
Relaciona conceptos con los propuestos de otros compañeros.	2%		
Presenta al menos 5 herramientas de ambientes de aprendizaje.	2%		
Muestra la utilidad de cada una de ellas y las relaciona en el cuadro comparativo.	2%		
Total	10%		

Anexo 2: Instrumento de evaluación

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe.	
Nombre del participante: (Docentes de la Asignatura de Educación en la Fe desde Primaria a Bachillerato)	Dominio de la competencia: Tecnología educativa y planificación curricular
Nombre del facilitador: Andrea Planas Jovanovic	Competencia específica a evaluar: Identificar e integrar ambientes de aprendizaje en el proceso de planificación curricular para la innovación del proceso educativo
Fecha de aplicación: (Fase de Inicio del Módulo)	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: Programa para la creación de cartografía conceptual (Cmap, Mircrosoft Visio 2013)	

Instrucciones:

Elaborar una cartografía conceptual sobre los principales elementos del diseño curricular por competencias con la integración de tecnología educativa para los diferentes niveles de la asignatura de educación en la Fe. Se evaluará a través de una lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo	SI	NO	TOTAL
1. Identifica los principales conceptos y subconceptos del diseño curricular por competencias expresados en palabras claves	5%			
2. Relaciona los conceptos generales con conceptos específicos determinando cada elemento del diseño curricular a implementar en la planificación curricular	5%			
3. Muestra un orden al relacionar los conceptos de manera jerarquizada y conectados de forma lógica, mostrando la innovación a implementar en el diseño curricular	5%			
Resultado:	15%			
Nivel de dominio alcanzado:				

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

Lista de cotejo:

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada e identificación del participante.	1%		
Identifica la idea central.	2%		
Identifica y señala las ideas secundarias.	2%		
Jerarquiza las ideas y conceptos en orden de importancia del proceso curricular.	2%		
Utiliza palabras claves relacionadas al diseño curricular.	2%		
Relaciona cada uno de los conceptos con proposiciones conectivas correctamente.	2%		
Muestra ejemplos del proceso del diseño curricular.	2%		
Utiliza programas digitales para la elaboración de la cartografía.	1%		
Incluye fotografías/imágenes/ayudas visuales	1%		
Total	15%		

Anexo 3: Instrumento de evaluación

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe.	
Nombre del participante: (Docentes de la Asignatura de Educación en la Fe desde Primaria a Bachillerato)	Dominio de la competencia: Demostración de los elementos en el diseño curricular
Nombre del facilitador: Andrea Planas Jovanovic	Competencia específica a evaluar: Presentar los elementos del diseño curricular integrando ambientes de aprendizaje con tecnología educativa
Fecha de aplicación: (Desarrollo del Módulo)	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: Presentación en Prezi o Powerpoint de los elementos a incluir en el diseño curricular con la integración de Tecnología Educativa	

Instrucciones:

Presentar de manera colaborativa y creativa los elementos del diseño curricular integrando tecnología educativa para la actualización e innovación de la propuesta curricular en la asignatura de educación en la Fe para el nivel correspondiente. Se evaluará a través de una Guía de observación.

Reactivos	Ponderación del reactivo	SI	NO	TOTAL
1. Presenta ejemplificaciones de los elementos necesarios a incluir en el diseño curricular con enfoque por competencias para integrar en la planificación del curso con herramientas tecnológicas	4%			
2. Demuestra dominio del tema, interactúan con los demás participantes y responden con seguridad las inquietudes a resolver	4%			
3. Desarrolla la presentación en un orden lógico (Introducción, Desarrollo y Cierre) respetando los tiempos establecidos	4%			
4. Utiliza medios gráficos y/o interactivos para realizar la presentación, captando la atención de los participantes	3%			
Resultado:	15%			
Nivel de dominio alcanzado:				

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

Guía de observación:

Categorías	Criterios	Puntuación	E	B	SR
Aspectos generales	Utilizan el tiempo correctamente para la presentación	1%			
	Participan todos los miembros del grupo en la presentación	1%			
	La presentación no contiene errores ortográficos	1%			
Contenido	Se evidencia una secuencia lógica y ordenada en cada una de las partes	1%			
	Muestran dominio del contenido expresado	2%			
	Ejemplifica y argumenta cada concepto	1%			
	Evita limitarse a leer lo que está contenido en la presentación	1%			
	Menciona sus valoraciones personales con respecto al contenido tratado	1%			
Presentación	Utilizan un tono de voz moderado para la presentación	1%			
	Se utiliza vocabulario correcto y adecuado	1%			
	Hacen contacto visual con la audiencia	1%			
	Procura la atención de sus compañeros	2%			
	Se aprecian muy bien las diapositivas con ayudas visuales y texto necesario	1%			
TOTAL		15%			

Escala

Excelente:	Se desempeñan en el rasgo de una manera superior a lo esperado
Bien:	Se desempeñan en el rasgo de la manera esperada
Sin realizar	Se desempeñan en el rasgo de una manera inferior a lo esperado

Anexo 4: Instrumento de evaluación

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe.	
Nombre del participante: (Docentes de la Asignatura de Educación en la Fe desde Primaria a Bachillerato)	Dominio de la competencia: Autoevaluación del aprendizaje
Nombre del facilitador: Andrea Planas Jovanovic	Competencia específica a evaluar: Autoevaluar el proceso de formación para validar la eficacia de su labor pedagógica
Fecha de aplicación: (Cierre del Módulo)	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: Plataforma en línea Schoology	

Instrucciones:

Reflexionar la labor profesional y pedagógica a través de la innovación del desempeño en el proceso de formación en la asignatura de educación en la Fe para el nivel correspondiente. Se evaluará a través de un instrumento de autoevaluación.

Reactivos	Ponderación del reactivo	SI	NO	TOTAL
1. Relaciona los conocimientos con la didáctica disciplinaria en el marco del currículo institucional, integrando saberes con enfoque por competencias	5%			
2. Construye relaciones profesionales y de equipo con los colegas institucionales y agentes involucrados para la mejora continua del desempeño laboral	5%			
3. Presenta estrategias de enseñanza coherentes y significativas para el aprendizaje de los estudiantes promoviendo el pensamiento crítico, la creatividad y autonomía de los estudiantes	5%			
4. Evalúa y monitorea el proceso de comprensión y apropiación de los saberes adquiridos por los estudiantes,	5%			

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

resaltando procesos de retroalimentación y metacognición				
Resultado:	20%			
Nivel de dominio alcanzado:				

Escala de valoración:

Criterios	Ponderación	Escala de evaluación				
		5	4	3	2	1
Demuestro la planificación del curso del área curricular asignada	3%					
Modero el lenguaje con los estudiantes de manera clara, comprensible y respetuosa	2%					
Relaciono los nuevos conceptos con los saberes e intereses previos de los estudiantes	2%					
Motivo a los estudiantes a utilizar tecnología en las clases	3%					
Ejecuto estrategias didácticas para promover procesos de aprendizaje significativos	3%					
Muestro el plan de evaluación de cada actividad a los estudiantes	2%					
Promuevo la evaluación formativa y sumativa, utilizando la autoevaluación y coevaluación en los estudiantes	2%					
Manejo diversas estrategias para consolidar y retroalimentar los aprendizajes logrados	3%					
TOTAL	20%					

Evaluación Sumativa

Anexo 5: Instrumento de evaluación

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe.	
Nombre del participante: (Docentes de la Asignatura de Educación en la Fe desde Primaria a Bachillerato)	Dominio de la competencia: Integración de Tecnología educativa en la planificación curricular
Nombre del facilitador: Andrea Planas Jovanovic	Competencia específica a evaluar: Elaborar la planificación curricular integrando ambientes de aprendizaje con tecnología educativa
Fecha de aplicación: (Desarrollo del módulo)	Tiempo de aplicación: 4 horas
Condiciones de aplicación: Guías de diseño curricular por competencias en documento escrito	

Instrucciones:

Elaborar una serie de guías que incluyan la formulación de competencias, secuencia didáctica, instrumentos de evaluación para la planificación didáctica por niveles de la asignatura de educación en la Fe con la integración de Tecnología Educativa desde el enfoque socioformativo, presentando la propuesta en línea para retroalimentación y validación. Se evaluará a través de una Rúbrica.

Reactivos	Ponderación del reactivo	SI	NO	TOTAL
1. Estructura competencias bajo el enfoque por competencias y especifica los aprendizajes en función de los estudiantes	4%			
2. Sugiere competencias Generales y Específicas para el desarrollo de criterios de evaluación y producto integrador	4%			
3. Menciona los indicadores de logro, criterios y evidencias para cada competencia específica	4%			
4. Plantea el esquema de secuencia didáctica en un orden secuencial, en zigzag, con una diversidad de estrategias metodológicas	4%			
5. Presenta el sistema de evaluación para cada competencia y actividades integradoras, haciendo uso de instrumentos variados	4%			
Resultado:	20%			

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

Nivel de dominio alcanzado:

Lista de Cotejo:

Propuesta Planificación Curricular			
Criterio	%	SI	NO
Contiene portada e identificación del participante.	0.5%		
Contiene nombre de la Institución	0.5%		
Contiene grado y nivel a impartir	0.5%		
Contiene número de horas	0.5%		
Redacta las competencias generales a desarrollar por los estudiantes	2%		
Redacta las competencias específicas a desarrollar por los estudiantes	2%		
Muestra los saberes integrados a desarrollar con la integración de tecnología educativa	3%		
Menciona las sugerencias metodológicas a desarrollar tanto presenciales y en línea	3%		
Menciona los recursos a utilizar en cada actividad	2%		
Resalta los criterios y evidencias de evaluación	2%		
Resalta las estrategias de metacognición y retroalimentación para los participantes	2%		
Fundamenta los recursos bibliográficos a utilizar	2%		
Total	20%		
Observaciones			

Anexo 6: Instrumento de evaluación

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Innovación e integración curricular de tecnología educativa en la asignatura de educación en la fe.	
Nombre del participante: (Docentes de la Asignatura de Educación en la Fe desde Primaria a Bachillerato)	Dominio de la competencia: Mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje
Nombre del facilitador: Andrea Planas Jovanovic	Competencia específica a evaluar: Elaborar un plan de mejora continua con enfoque por competencias desde el enfoque socioformativo
Fecha de aplicación: (Cierre del módulo)	Tiempo de aplicación: 3 horas
Condiciones de aplicación: Propuesta escrita del plan de mejora continua	

Instrucciones:

Elaboración del plan de mejora continua anual correspondiente a su nivel respectivo de la asignatura de educación en la Fe. Presentación en línea de la plataforma Schoology para validación. Se evaluará a través de una lista de cotejo.

Reactivos	Ponderación del reactivo	SI	NO	TOTAL
1. Presenta una propuesta de mejora continua con metas claras a corto, mediano y largo plazo	4%			
2. Incluye en el plan de mejora continua las partes significativas del planteamiento del problema, propuesta y solución	4%			
3. Presenta propuestas individuales de organización, líneas de trabajo, responsabilidades y tiempos	4%			
4. Demuestra propuestas colectivas de trabajo en equipo, reorganización, establecimiento de labores profesionales	4%			
5. Propone medios de verificación e indicadores de metas definidas a través del logro esperado	4%			

INNOVACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN EN LA FE

Resultado:	20%			
Nivel de dominio alcanzado:				

Lista de Cotejo:

Criterio	%	SI	NO
Presenta nombre del docente	0.5%		
Presenta nivel que imparte la asignatura	0.5%		
Presenta horas de ejecución del plan de mejora	1%		
Menciona situaciones detectadas a mejorar	2%		
Menciona metas de mejora a corto plazo	2%		
Menciona metas de mejora a mediano plazo	2%		
Menciona metas de mejora a largo plazo	2%		
Presenta propuestas individuales de reorganización de actividades	2%		
Presenta propuestas colectivas para la mejora de comunicación y trabajo en equipo entre colegas	2%		
Presenta propuestas colectivas para apoyos e integración de otros docentes disciplinares	2%		
Propone medios de verificación e indicadores de metas definidas a través de logros	2%		
Propone medios de formación personal y profesional para su desempeño laboral	2%		
Total	20%		



Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo



Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo

Tipo de acción formativa: Módulo

Fecha de elaboración: Junio 2017

Lugar de elaboración: Colegio Marista Liceo Salvadoreño

Nombre del autor del manual: César González, Rocío Guidos de López, Mariella Paz de González y Andrea Planas Jovanovic

**ÍNDICE**

TABLA DE CONTENIDO	PÁG.
Módulo Formativo	5
Presentación del módulo de la acción formativa. Secuencia didáctica.	12
ENCUADRE	22
1. Introducción	23
2. Presentación	23
BLOQUE 1: Evaluación por competencias	31
1. La evaluación por competencias	32
2. Características de la evaluación por competencias	37
3. Tipos de evaluación según su finalidad	42
4. Evidencias	47
5. Criterios e indicadores de evaluación	49
6. Instrumentos de evaluación	51
7. Recomendaciones para el diseño y realización de las pruebas de evaluación	57
BLOQUE 2: Valoración de las competencias	60
1. Aplicación de la evaluación	61
2. Criterios generales para valorar las competencias	65
3. Niveles de dominio en las competencias	67
4. Diseño y validación de instrumentos de evaluación	73
5. Evaluación de los saberes específicos	80
BLOQUE 3: Evaluación tecnología educativa	86
1. Entornos virtuales de aprendizaje	87
2. Aprendizaje colaborativo como estrategia de evaluación	88
3. Evaluación utilizando plataformas virtuales	97
4. Portafolio digital como medio de evaluación	105

Módulo Formativo	
Nombre de la acción formativa: Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo.	Semestre/cuatrimestre/trimestre: Formación continua
Tipo de acción formativa: Módulo	Grupo: Docentes del Colegio Marista Liceo Salvadoreño de la asignatura de Educación en la Fe
Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	Número de horas del Módulo Formativo: 37 horas 35 minutos (12 horas con 5 minutos presencial, 25 horas con 30 minutos en línea)
Problemática a resolver (redactar en forma de pregunta): ¿Qué herramientas y elementos son necesarios para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando tecnología educativa desde enfoque socio formativo?	
Mensaje de bienvenida a los participantes: Bienvenidos al módulo formativo “Evaluación formativa utilizando tecnología”. Somos: Rocío Guidos de López, César González, Mariella Paz de González y Andrea Planas Jovanovic, estaremos trabajando en este módulo durante 4 semanas. Esperamos sea de mucho aprendizaje y éxito para todos. Quedamos a sus órdenes.	
Introducción al Módulo Formativo: La evaluación es útil como herramienta para el mejoramiento de la calidad educativa, ya que a través de la misma se puede obtener información para tomar decisiones efectivas (Ruiz, s.f.). En este módulo se les brindarán herramientas tecnológicas prácticas y elementos esenciales en la evaluación del aprendizaje significativo. Para esto es necesario comprender las estrategias y los instrumentos de evaluación en proceso de enseñanza-aprendizaje, a través actividades formativas integrando tecnología educativa.	
Competencia general a desarrollar por el participante: Implementar estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.	
Competencias específicas a desarrollar por el participante: • Elaborar estrategias innovadoras de evaluación utilizando tecnología. • Aplicar instrumentos de evaluación trabajando en equipo tomando en cuenta el enfoque socioformativo.	

Contenido: (el participante deberá desarrollar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del módulo)

ENCUADRE

BLOQUE 1: Evaluación por competencias

1. La evaluación por competencias
2. Características de la evaluación por competencias
3. Tipos de evaluación según su finalidad
4. Evidencias
5. Criterios e indicadores de evaluación
6. Instrumentos de evaluación
7. Recomendaciones para el diseño y realización de pruebas de evaluación

BLOQUE 2: Valoración de las competencias

1. Aplicación de la evaluación
2. Criterios generales para valorar las competencias
3. Niveles de dominio en las competencias
4. Diseño y validación de instrumentos de evaluación
5. Evaluación de los saberes específicos

BLOQUE 3: Evaluación con tecnología educativa

1. Entornos virtuales de aprendizaje
2. Aprendizaje colaborativo como estrategia de evaluación
3. Evaluación utilizando plataformas virtuales
4. Portafolio digital como medio de evaluación

Red conceptual del módulo formativo:



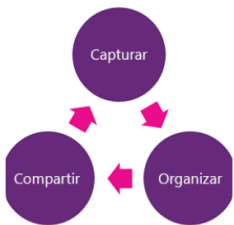
Evaluación por competencias

- La evaluación por competencias
- Características de la evaluación por competencias
- Tipos de evaluación según su finalidad
- Evidencias
- Criterios e indicadores de evaluación
- Instrumentos de evaluación
- Recomendaciones para el diseño y realización de pruebas de evaluación



Valoración de las competencias

- Aplicación de la evaluación
- Criterios generales para valorar las competencias
- Niveles de dominio en las competencias
- Diseño y validación de instrumentos de evaluación
- Evaluación de los sabers específicos



Evaluación con tecnología educativa

- Entornos virtuales de aprendizaje
- Aprendizaje colaborativo como estrategia de evaluación
- Evaluación utilizando plataformas virtuales
- Portafolio digital como medio de evaluación

Metodología:

La estrategia metodológica para el desarrollo del módulo es semipresencial (30% presencial y 70% en línea), se utiliza la herramienta Schoology (<https://www.schoology.com/>), que es un sistema de manejo del aprendizaje en línea, permite instrucción individualizada, colectiva, manejo de información, repositorio de contenidos. La herramienta es de uso gratuito y está disponible en la web.

Schoology permite interacción entre estudiantes y docentes, y permite el envío de archivos de imagen, presentaciones, texto y video. Esta herramienta se conoce como microblog.

Este módulo está orientado al desarrollo de las competencias para el diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa desde enfoque socioformativo.

Plan de Evaluación: (el participante deberá describir el plan de evaluación, indicando criterios, técnicas e instrumentos de evaluación y ponderación).

Evaluación diagnóstica

0%

Consiste en un cuestionario que se realizará en línea en Schoology.	
Evaluación formativa	70%
Consiste en una serie de actividades que se realizarán a lo largo del curso, que incluyen:	
1. Caso: evaluar aprendizaje por competencias	10%
Entrega en línea a través de schoology, Archivo PDF	
2. Mapa mental: características evaluación por competencias	10%
Entrega en línea a través de schoology, Archivo PDF Utiliza GoCongr	
3. Infografía: Tipos de evaluación según su finalidad	10%
Entrega en línea a través de schoology, Archivo PDF	
4. Investigación: formas de evaluación su aplicación	10%
Entrega en línea a través de Schoology Archivo PDF	
5. Coloquio: dominios de las competencias	10%
Presencial	
6. Recapitulación: Diseño y validación de instrumentos de evaluación	10%
Presencial	
7. Socio drama: Características guía de observación	10%
Entrega en línea a través de Schoology Archivo PDF	
Evaluación sumativa	30%
Consiste en una actividad que pretende integrar el módulo formativo	
1. Portafolio digital estrategias de aprendizaje	30%
Se entrega en línea a través de Schoology Utiliza One Note	
Preguntas a responder por el participante al finalizar el módulo:	
1. ¿Qué ha significado para usted este módulo?	
2. ¿Cree usted que la tecnología educativa le será de utilidad para la evaluación?	
3. ¿Considera usted que las evaluaciones bajo el enfoque socioformativo le permiten una mejor retroalimentación al estudiante y al proceso?	

4. ¿Cuál fue su experiencia en el diseño del portafolio digital?

Fuentes de consulta (formato APA):

Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de educación*, 1(10), 1-10.

Campos, Y. (2000). Estrategias didácticas apoyadas en tecnología. *México. Consultado*, 10

Carvalho, G. R. A; Guevara, N.A y Luebbert, O. A. (2016). Formación basada en competencias. *Un enfoque orientado al aprendizaje*. Ed. Pearson Educación, México. 348 pp.

Castillo, A. S y Cabrerizo, J. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias*. Pearson Educación. Madrid, España. 487 pp.

Delgado Fernández, Marianela; Solano González, Arlyne; (2009). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. Mayo-Agosto, 1-21.

Edmodo (2017). www.edmodo.com

Elizade-Lora, L., Pérez-López, C., Olvera-Larios, B. Pérez-Enzástiga, J.A, Villarreal-Hernández, L.O. (2013). *Meta evaluación del proceso de evaluación docente*: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Consultado el 3 de junio 2017 en: http://redaberta.usc.es/aidu/index2.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=385&Itemid=8

Gallego, D., Cacheiro, M., Martín, A., & Angel, W. (2009). El ePortfolio como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 0(30). Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/444/179>.

- García González, E. G. (2011). *Pedagogía constructivista y competencias*. México: Editorial Trillas.
- García Fraile, J.A; López Rodríguez, N.M y Zúñiga, R.d.A. 2014. *Aprendizaje y vida: Construcción, didáctica, evaluación y certificación de competencias en educación desde el enfoque socioformativo*. Pearson Educación, México. 200 pp.
- Latorre, M. (2017). *Evaluación por capacidades y competencias*. Universidad Marcelino Champagnat, Facultad de Educación y Psicología. Lima, Perú.
- López Frías, B.S y E.M Hinojosa K. (2001). *Evaluación del aprendizaje: Alternativas y nuevos Desarrollos*. Ed. Trillas, ITESM, Universidad Virtual. México. 142 pp.
- Maset, P. P. (2008). *9 ideas clave: El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Graó.
- Moodle (2017). <https://docs.moodle.org>
- Nelson E., Barrios Jara. (2005). *El aula como escenario para trabajar en equipo* Recuperado el 6 de mayo 2016, de: <http://www.gestipolis.com/aula-como-escenario-para-trabajar-en-equipo/>
- Obaya, V.A y Ponce, P. R. G. (2010). Evaluación del aprendizaje basado en el desarrollo de Competencias. *Rev. ContactoS* No. 76, (31-37). Revisado el 17 de mayo del 2017 en: <http://www.izt.uam.mx/newpage/contactos/anterior/n76ne/competencias.pdf>
- Office (2017). <https://support.office.com/es-es/article/Introducci%3b3n-a-OneNote-2016-d265f290-2cd2-4c0e-ab53-ee3b7ea98b3a?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES>
- Ruiz Iglesias, M. (s.f.). *La evaluación basada en competencias*. Centro de Internacionalización de Competencias Educativas y Profesionales, Monterrey, México.
- Ruiz Iglesias, M. (2008). *La evaluación de competencias*. Universidad Autónoma de

Nuevo León/Universidad de la Mancha.

Sánchez, A. V., & Ruiz, M. P. (2004). Practicum y evaluación de competencias. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 8(2), 0.

Sánchez, E. R., & Gámiz, Á. M. E. (2011). El portafolio digital un nuevo instrumento de evaluación. *DIM: Didáctica, innovación y multimedia*, (21), 1-10.

Sánchez, J., & Ruiz, J. (2013). Recursos didácticos y tecnológicos en educación. Madrid: Síntesis.

Tobón Tobón, S., Pimienta Prieto, J., & García Fraile, J. A. (2010). *Secuencias didácticas: Aprendizaje y Evaluación de Competencias* (primera ed.). México: Pearson.

PRESENTACIÓN DEL MÓDULO DE LA ACCIÓN FORMATIVA SECUENCIA DIDÁCTICA

Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño		
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa		
Facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González		
Periodo de duración del módulo: 36 horas 35 minutos (12 horas con 5 minutos presencial, 24 horas con 30 minutos en línea)		
Competencia general: Implementar estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.		
Competencia (s) específica (s):	Criterio de Evaluación	Evidencia (s) de aprendizaje de la competencia específica:
Elaborar estrategias innovadoras de evaluación utilizando tecnología.	Identifica y planea estrategias de evaluación desde el enfoque socioformativo utilizando tecnología educativa.	Realizar en equipo un portafolio digital en One Note, donde se describa al menos 4 herramientas e-learning, que pueda utilizar para aplicar estrategias innovadoras de evaluación y establezca el instrumento de evaluación.
Aplicar instrumentos de evaluación trabajando en equipo tomando en cuenta el enfoque socioformativo.	Se aplican instrumentos de evaluación desde el enfoque socioformativo para diferentes estrategias, que integren tecnología educativa.	
Producto integrador del módulo: Portafolio digital realizado en One Note que describa herramientas e-learning para aplicar estrategias innovadoras de evaluación desde el enfoque socioformativo y los instrumentos de evaluación necesarios.		
Preguntas que el participante deberá responder al finalizar el módulo: 1. ¿Qué ha significado para usted este módulo? 2. ¿Cree usted que la tecnología educativa le será de utilidad para la evaluación?		

3. ¿Considera usted que las evaluaciones bajo el enfoque socioformativo le permiten una mejor retroalimentación al estudiante y al proceso?
4. ¿Cuál fue su experiencia en el diseño del portafolio digital?

Secuencia	Actividades del facilitador	Horas	Actividades del participante	Horas	Recursos y materiales	Estrategia de Metacognición
ENCUADRE (Inicio)	1. Bienvenida.	5 min	2. Evaluación diagnóstica.	1 hora (en línea)	Schoolology Laptops Internet	1. Preguntar a los participantes qué les pareció la evaluación diagnóstica. 2. Que los participantes expresen a través de una lluvia de ideas lo más importante que evidenciaron en la introducción.
	3. Presentación del módulo formativo.	20 min	4. Presentación de cada participante, mencionar que espera del módulo formativo.	30 min	Power Point Laptops Internet	
	5. Introducción y retroalimentación de la evaluación diagnóstica.	25 min	6. Formación de equipos de tres integrantes para desarrollar el proyecto integrador.	5 min	Power Point Laptops Internet	
(Desarrollo) BLOQUE 1: EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS	7. Evaluación por competencias en la actualidad. (presentación)	30 min	8. Elaborar en equipo un caso aplicado a la vida en el que se contemple la necesidad de evaluar por competencias.	2 hrs. (en línea)	Power point Schoolology PDF Laptops Internet	Concluir con los participantes lo que no sabían antes acerca de la evaluación por competencias, qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.

	9. Retroalimentación a cada equipo sobre su caso.	30 min			Power point Schoology PDF Internet	
	10. Mencionar las características de la evaluación por competencias.	30 min	11. Elaborar en equipo un mapa mental en GoCongr que ejemplifique las características de la evaluación por competencias.	2 horas (en línea)	GoCongr Power point Videos Schoology Internet	
	12. Video acerca de tipos de evaluación según finalidad.	5 min	13. Realizar 3 mesas de trabajo para realizar lectura dirigida sobre funciones, clases y proceso de evaluación.	25 min	Power point Schoology Internet	

	14. Conclusión de mesas de trabajo con la elaboración de “quotes” que resuman las mesas de trabajo	10 min	15. Realizar en equipo una infografía en easel.ly, que presenta los tipos de evaluación según su finalidad.	2 horas (3n línea)	Schoolology PDF Easel.ly Internet https://www.easel.ly/	
	16. Retroalimentación de la infografía.	1 horas (en línea)				
	17. Realizar una presentación multimedia de las evidencia de desempeño, criterios e indicadores de evaluación.	10 min				
	18. Realizar un taller de instrumentos de evaluación.	30 min	19. Investigación en equipos de diferentes de evaluación (rúbrica de aprendizaje, registro anecdótico, lista de cotejo y guía de observación)	2 horas (en línea)	Schoolology PDF Internet	
	20. Hacer una presentación multimedia	15 min		Laptops		

	sobre las recomendaciones para el diseño y realización de pruebas de evaluación.			Power Point School y Internet		
	21. Concluir el bloque con metacognición.	30 min				
DESARROLLO BLOQUE 2: VALORACIÓN DE LAS COMPETENCIAS	22. Presentar el modulo.	5 min	23. Juego de roles para realizar las aplicaciones de las evaluaciones.	1 hora	Laptops Power Point School y Internet	Que los participantes concluyan y respondan a la pregunta de qué ha sido lo más importante y relevante del bloque, y si piensa que esto es relevante y de qué manera en su práctica educativa.
	24. Presentación multimedia de los criterios generales para valorar las competencias y niveles de dominio de las competencias.	30 min	25. Realizar un coloquio (conversatorio) acerca de los dominios de las competencias desde la socioformación.	1 hora	Laptops Power Point School y Internet	
	26. Presentación acerca del diseño y validación de	45 min	27. Recapitulación de las técnicas abordadas acerca del diseño y	1 hora	Laptops Power Point School y Internet	

	instrumentos de evaluación.		validación de técnicas de evaluación.			
	28. Video acerca de la evaluación y presentación los saberes específicos	25 min	29. Realizar un sociodrama (simulación) de una evaluación a través de guía de observación con las características de la misma, entrega de la guía de observación en PDF.	1 hora	Laptops Power Point Schoolology Visio Internet PDF	
	30. Retroalimentación del sociodrama.	10 min			Laptops Power Point Schoolology Visio Internet	
	31. Realizar metacognición del bloque y conclusiones.	20 min			Laptops Power Point Prezi Schoolology	

DESARROLLO BLOQUE 3: EVALUACIÓN CON TECNOLOGÍA EDUCATIVA	32. Presentación del bloque.	15 min	33. Película acerca de evaluación en línea y participación en foro acerca de el aprendizaje colaborativo como estrategia de evaluación.	3 Hrs. (en línea)	Laptops Power Point Prezi Schoolology Internet	Que los participantes concluyan y respondan a la pregunta de qué ha sido lo más importante y relevante del módulo, y si piensa que esto es relevante y de qué manera en su práctica educativa.
	34. Presentar las conclusiones del foro y “quotes” acerca de aprendizaje colaborativo.	1 hora			Laptops Power Point Prezi Schoolology Visio Internet Word	
	35. Presentación de plataformas virtuales.	20 min	36. Taller en línea acerca de evaluación utilizando plataformas virtuales.	2 horas (en línea)	Laptops Power Point Prezi Schoolology Visio Internet Word	
	37. Retroalimentación del taller en línea y presentación de portafolio digital y	1 hora	38. Realizar un portafolio digital en One Note donde describa al menos 4	10 hrs.	Laptops Power Point Prezi Schoolology One Note	

	herramienta One Note.		herramientas que pueda utilizar para evaluar y aplicar en ellas los instrumentos de evaluación.		Internet	
	39. Conclusión del bloque, metacognición	10 min			Laptops Power Point Prezi Schoology Visio Internet Word	
(Cierre)	40. Dar las gracias.					Preguntar en línea a los participantes una retroalimentación general y si se cumplieron sus expectativas en el módulo formativo
	41. Retroalimentación del proyecto integrador	1 hr (en línea)				

Total de horas actividades del facilitador:	10 horas 5 minutos	Total de horas actividades del participante:	27 horas		
---	--------------------	--	----------	--	--

Antes de Iniciar las sesiones presenciales debe aplicarse la evaluación diagnóstica:

Instrumento de Evaluación 1 (Evaluación Diagnóstica)

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Evaluación formativa utilizando tecnología	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia:
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González Dra. Rocío Guidos de López Lic. César González Lic. Andrea Planas	Competencia específica a evaluar: Implementar estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology.	

Instrucciones:

Responder un cuestionario para hacer un diagnóstico antes de comenzar el módulo.

Evaluación: Cuestionario.

Reactivos	Tipo de pregunta	Opciones de respuesta
1. ¿Cómo considera que la tecnología la evaluación por competencias?	Opción Múltiple	a. Mejora la evaluación. b. Enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. c. Beneficia al estudiante. d. Beneficia al docente.
2. ¿Qué estrategias conoce de evaluación?	Abierta	
3. ¿Qué conoce de las evidencias de aprendizaje?	Abierta	
4. Mencione algunos criterios de evaluación	Abierta	

5. ¿Qué instrumentos de evaluación conoce?	Abierta	
6. ¿Qué metodologías conoce para evaluar las competencias?	Abierta	
7. ¿Qué saberes específicos debe evaluar bajo en enfoque socioformativo?	Opción Múltiple	a. Conocer y Hacer. b. Ser y Conocer. c. Ser y Hacer d. Ser, Hacer y Conocer
8. ¿La tecnología educativa es un elemento que debe en la actualidad considerarse en las estrategias de evaluación del enseñanza-aprendizaje?	Falso/verdadero	
9. ¿Ha realizado en su clase una actividad de evaluación formativa con tecnología educativa?	Selección	a. Si b. No
10. ¿Conoce espacios virtuales de aprendizaje colaborativo?	Selección	a. Si b. No ¿Cuál?
11. ¿Emplea alguna plataforma virtual para evaluar el aprendizaje?	Selección	a. Si b. No ¿Cuál?
12. ¿Maneja alguna plataforma virtual de comunicación?	Selección	a. Si b. No ¿Cuál?
13. ¿Conoce el portafolio digital?	Selección	a. Si b. No ¿Cuál?
Resultado		



ENCUADRE

Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo



1. INTRODUCCIÓN

La evaluación es útil como herramienta para el mejoramiento de la calidad educativa, ya que a través de la misma se puede obtener información para tomar decisiones efectivas (Ruiz, s.f.).

Mientras que en otros modelos de enseñanza la evaluación se circunscribe a apreciar el nivel de dominio de los conocimientos declarativos y procedimentales específicos de la asignatura que se trate, en la evaluación de competencias, además de evaluar tales conocimientos, se toma en consideración el nivel de dominio alcanzado en la adquisición y desarrollo de la competencia, teniendo en cuenta que la competencia no es visible y que por eso debemos aplicar estrategias de evaluación encaminadas a conocer sus manifestaciones, evidencias, realizaciones o logro, porque lo que sí está claro es que es evaluable (Ruiz, 2008).

A. PRESENTACIÓN DE LOS FACILITADORES

Este módulo es impartido por:

- Hno. César Bernal González Torres, nicaragüense, egresado del profesorado en Matemática y Física de la Universidad del Valle de Guatemala. Profesorado en Ciencias religiosas, graduado de la Universidad Rafael Landívar de Guatemala. Licenciado en Ciencias religiosas de la Universidad Rafael Landívar de Guatemala. Ha trabajado desde 1995 con jóvenes como profesor titular, consejería, pastoral juvenil en colegios maristas de El Salvador y Guatemala. Actualmente estudia Maestría en Gestión del currículum, didáctica y evaluación por competencias en la Universidad Don Bosco de El Salvador.
- En este módulo impartido por la Dra. Rocío Guidos de López, estudiante de la Maestría en Gestión de Currículo, Didáctica y Evaluación por Competencias de la Universidad Don Bosco, El Salvador, quien tiene un doctorado en Cirugía dental de la Universidad de El Salvador y además una Maestría en Matrimonio y Familia por la Universidad Anahuac, México DF.
- Mariella Paz de González, Licenciada en Licenciada en Economía y Negocios por parte de la Escuela Superior de Economía y Negocios, tiene una Maestría en Finanzas por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Estudios de doctorado en Ciencias Financieras en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, una Maestría en Tecnología Educativa con acentuación en medios Innovadores para la Educación por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey y actualmente es candidata a graduarse de la Maestría en Gestión del currículum, Didáctica y Evaluación por competencias en la Universidad Don Bosco. Trabaja en la Escuela Superior de Economía y Negocios como catedrática en el área de Contabilidad y Finanzas, asesora en el área de Finanzas, Tecnología y Educación, es consultora áreas de finanzas y de

integración de tecnologías en el aula. Perteneció al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) y a la junta Directiva de Empresarios Juveniles de El Salvador. Trabajó en Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey como consultora y asesora de proyectos de inversión y como catedrática en el área de Finanzas. Es Trainer del Partners in Learning Institute de Microsoft. En el 2009 la Asamblea Legislativa de El Salvador le otorgó un reconocimiento espacial por su aporte a la educación. En 2008 obtuvo el primer Lugar Categoría “Educator Choice” 4to Foro Mundial de Docentes Innovadores de Microsoft.

- Andrea Planas, Candidata a Máster en Gestión del Currículo, Didáctica y Evaluación por Competencias de la Universidad Don Bosco, El Salvador. Graduada de la Licenciatura en Biología de la Universidad de El Salvador con postgrado en Suiza sobre Educación Intercultural Pestalozzi Children Foundation y curso libre de postgrado en Diseño Curricular por Competencias de la Universidad Don Bosco. Actualmente Coordinadora Técnica en Construcción y Evaluación de Competencias para la investigación Científica de la Gerencia para el Desempeño Sobresaliente-GeDeS-Ministerio de Educación.

B. PRESENTACIÓN DEL GRUPO

Actividad grupal



Se pide a cada participante que se presente mencionando:

- Nombre

- Profesión
- Intereses particulares
- Qué expectativa tienen del módulo formativo

C. BENEFICIOS

En este módulo se conocerá:

- Qué es la evaluación por competencias.
- Cuáles son las características y criterios.
- Cuál es la finalidad de la evaluación y los dominios de las competencias.
- Qué son los instrumentos y evidencias.
- Cómo se diseña y aplica la evaluación.
- Entornos virtuales de aprendizaje.
- Evaluación del aprendizaje colaborativo con tecnología.
- Plataformas virtuales y portafolio digital.

Con estos aprendizajes podrán:

- Utilizar y aplicar diferentes instrumentos de evaluación.
- Diseñar diferentes estrategias de evaluación utilizando tecnología.
- Utilizar y diseñar portafolios digitales.

D. REGLAS DEL MÓDULO FORMATIVO

El módulo formativo es semipresencial 12 horas con 5 minutos presencial, 25 horas con 30 minutos en línea.

Se pide que el participante cumpla con las siguientes reglas:

- Asistir a 10 de las 12 horas presenciales.
- Las sesiones presenciales inician puntualmente, por lo que se le pide estar a la hora indicada.
- Dirigirse de manera respetuosa a los demás participantes.
- Participar activamente en las sesiones presenciales y en los foros en línea.
- Entregar las actividades en el tiempo requerido. No se aceptará ninguna actividad fuera de los tiempos establecidos.
- Podrán utilizar dispositivos electrónicos, en el caso del celular deberá mantenerlo en silencio y podrá utilizarlo sólo en caso que el facilitador lo requiera.

- Las actividades se realizarán en equipo a excepción de la evaluación diagnóstica que será realizada de manera individual.

Dar un espacio para que los participantes manifiesten si quieren sugerir alguna otra regla o tiene alguna observación acerca de las reglas presentadas.

E. CONTRATO DE APRENDIZAJE

El participante debe comprometerse a:

- Cumplir las reglas establecidas por el facilitador.
- Participar activamente en las actividades.
- Escuchar opiniones y respetar a los demás participantes.
- Estar dispuesto a aprender.

Contrato de aprendizaje del facilitador

- Explicar claramente las reglas del módulo.
- Explicar al inicio del módulo la planificación a desarrollar.
- Mantener la objetividad en las evaluaciones.
- Aceptar con madurez las críticas que puedan realizar al módulo.
- Dar retroalimentación con prontitud.
- Escuchar opiniones y respetar a los participantes.

F. METODOLOGÍA

La estrategia metodológica para el desarrollo del módulo es semipresencial (30% presencial y 70% en línea), se utiliza la herramienta Schoology (<https://www.schoology.com/>), que es un sistema de manejo del aprendizaje en línea, permite instrucción individualizada, colectiva, manejo de información, repositorio de contenidos. La herramienta es de uso gratuito y está disponible en la web.

Schoology permite interacción entre estudiantes y docentes, y permite el envío de archivos de imagen, presentaciones, texto y video. Esta herramienta se conoce como microblog.

Este módulo está orientado al desarrollo de las competencias para la implementación de estrategias e instrumentos de evaluación desde el enfoque socioformativo utilizando tecnología.

G. RECOMENDACIONES

Este manual es una guía para el módulo formativo “Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo”.

Se recomienda:

- Seguir el orden de la secuencia didáctica.
- Usar el manual como referencia.
- Buscar referencias adicionales para complementar información.
- Las instrucciones deben ser claramente explicadas a los participantes.
- Atender las dudas o sugerencias con prontitud.
- Dar retroalimentación con base a las listas de cotejo y las rúbricas.
- Mantener el orden en el desarrollo del módulo formativo.
- Leer detenidamente el manual y las referencias presentadas en el manual.

H. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Descripción	Tipo de actividad	Medio de entrega	Recursos	Ponderación
Evaluación diagnóstica				0%
	Cuestionario.	Se realizará en línea en Schoology.		
Evaluación Formativa				70%
Consiste en una serie de	1. Caso: Evaluar aprendizaje	Entrega en línea a través		10%

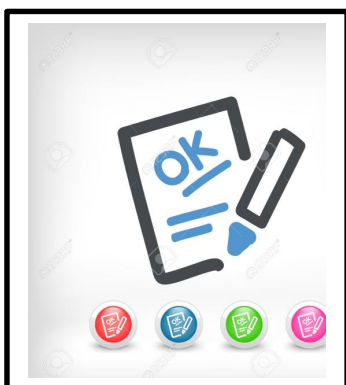
actividades que se realizarán a lo largo del curso	por competencias	de Schoology en formato PDF.		
	2. Mapa mental: características evaluación por competencias.	Entrega en línea a través de Schoology.	GoCongr	10%
	3. Infografía: Tipos de evaluación según su finalidad.	Entrega en línea a través de Schoology.	Easel.ly.	10%
	4. Investigación: Formas de evaluación su aplicación.	Entrega en línea a través de Schoology.	Power Point, etc.	10%
	5. Coloquio: Dominios de las competencias	Presencial		10%
	6. Recapitulación: Diseño y validación de instrumentos de evaluación.	Presencial		10%
	7. Sociodrama: características guía de observación.	Entrega en línea a través de Schoology.	Power Point, etc.	10%
Evaluación Sumativa				30%
Consiste en dos actividades que pretenden integrar el módulo formativo.	1. Realizar en equipo un portafolio digital en One Note, donde se describa al menos 4	Se entrega en línea a través de Schoology.	One Note	15%

	herramientas e-learning, que pueda utilizar para aplicar estrategias innovadoras de evaluación y establezca el instrumento de evaluación.			
--	---	--	--	--



BLOQUE 1

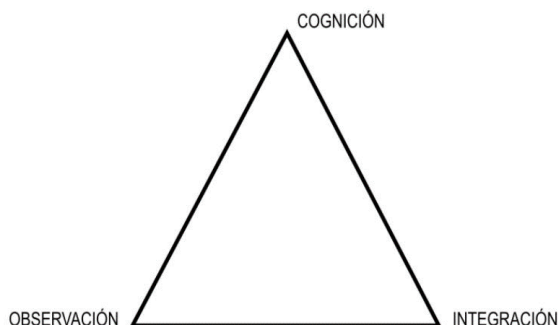
EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS



1. LA EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

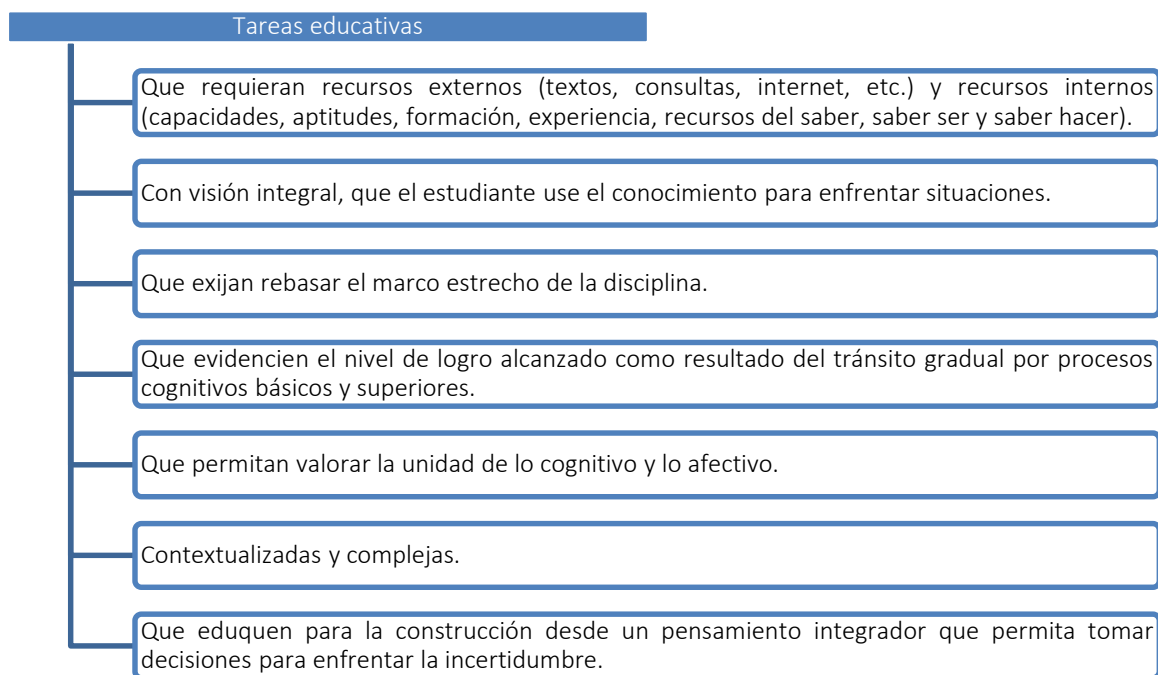
Iniciar el bloque
formando equipos de 3
integrantes.
Estas parejas serán los
equipos que trabajarán

El cambio hacia una evaluación basada en competencias está basado en un modelo triangular, que actúa como referente teórico para guiar las acciones de los maestros a la hora de hacer propuestas innovadoras. Este modelo concibe la evaluación en las tres fases esenciales de la intervención instructiva-educativa: la pre instrucción, la instrucción y la post instrucción. Cada una de esas fases responde a modos de actuación cuyo sustento teórico está en cada uno de los tres ángulos de un modelo triangular (Ruiz s.f.):



Las tareas evaluativas que respondan a las aportaciones de la ciencia de la **cognición** requieren de docentes con desarrollo de la competencia heurístico-creativa, (lo heurístico se da por la selección que se realice de las estrategias o tareas más adecuadas) y lo creativo se

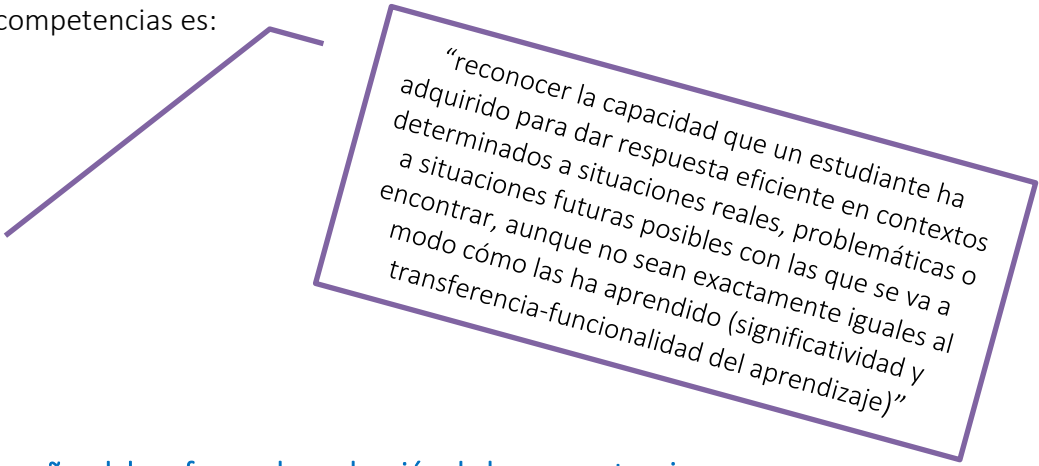
da por la creación o generación de nuevas estrategias, hipótesis y alternativas de solución. El componente cognición indica las características de las tareas educativas (Ruiz, s.f.):



El elemento de observación, centrado en la evaluación formativa, orienta cómo se va a desarrollar el proceso en el cual la autorregulación y metacognición se convierten en base de la evaluación formativa o evaluación para aprender. Se refiere al seguimiento que requiere el proceso de enseñanza-aprendizaje para ir determinando, cuáles son las oportunidades de mejora, requiere atender al papel relevante que tiene en el aprendizaje, la interacción que propicia el trabajo cooperativo, así como a la importancia de organizar procesos adecuados de autorregulación y metacognición, los cuales constituyen la base de la evaluación formativa.

La integración se refiere a las dimensiones cognitiva, afectiva y actitudinal, así como atender a lo cuantitativo y cualitativo. Implica reconocer las evidencias desde el inicio hasta el final y sus niveles de logro.

Para Latorre (2017, p.9) evaluar por competencias es:



“reconocer la capacidad que un estudiante ha adquirido para dar respuesta eficiente en contextos determinados a situaciones reales, problemáticas o a situaciones futuras posibles con las que se va a encontrar, aunque no sean exactamente iguales al modo cómo las ha aprendido (significatividad y transferencia-funcionalidad del aprendizaje)”

La forma de enseñar del profesor y la evaluación de las competencias

El docente debe tener en consideración los siguientes puntos en la intervención en el aula (Latorre, 2017):

- a) Que las competencias y capacidades son habilidades generales que tienen distinto grado de desarrollo en cada momento del aprendizaje.
- b) Las actividades destinadas al desarrollo de competencias deben tener en cuenta que la situación problema sea real, y adecuada al desarrollo mental del estudiante, según su edad.
- c) La información sobre la calidad del desarrollo de las competencias en un estudiante no debe limitarse a la información proporcionada por los exámenes, sino que debe completarse con el resultado de la observación del profesor en el aula y otras herramientas de evaluación.
- e) La valoración de los procesos y de los resultados debe tener en cuenta la evaluación criterial en función de las posibilidades reales de cada estudiante.



Explicar a los participantes la actividad formativa 1 a realizar. Peso de la actividad 10%.

Instrucciones:

Elaborar en equipo un caso aplicado a la vida en el que se contemple la necesidad de evaluar el aprendizaje por competencias.

La actividad deberá entregarla en línea a través de Schoology, en un archivo PDF.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 2 horas.

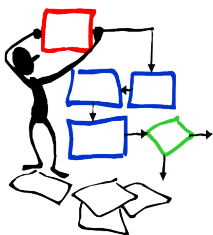
Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo.
Nombre del facilitador: Hno. César González Dra. Rocío Guidos de López MAF, MTE-MI Mariella Paz de González Lic. Andrea Planas	Competencia específica a evaluar: Implementa estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology para la entrega.	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Presenta en el caso las dimensiones cognitiva, afectiva y actitudinal.	2%
2. Caso permite dar respuesta a un contexto determinado de una situación real.	2%
3. El caso contempla la actividad de observación del docente en el aula.	2%
4. Toma en consideración evaluación criterial.	2%
5. Sintetiza la información de manera clara.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

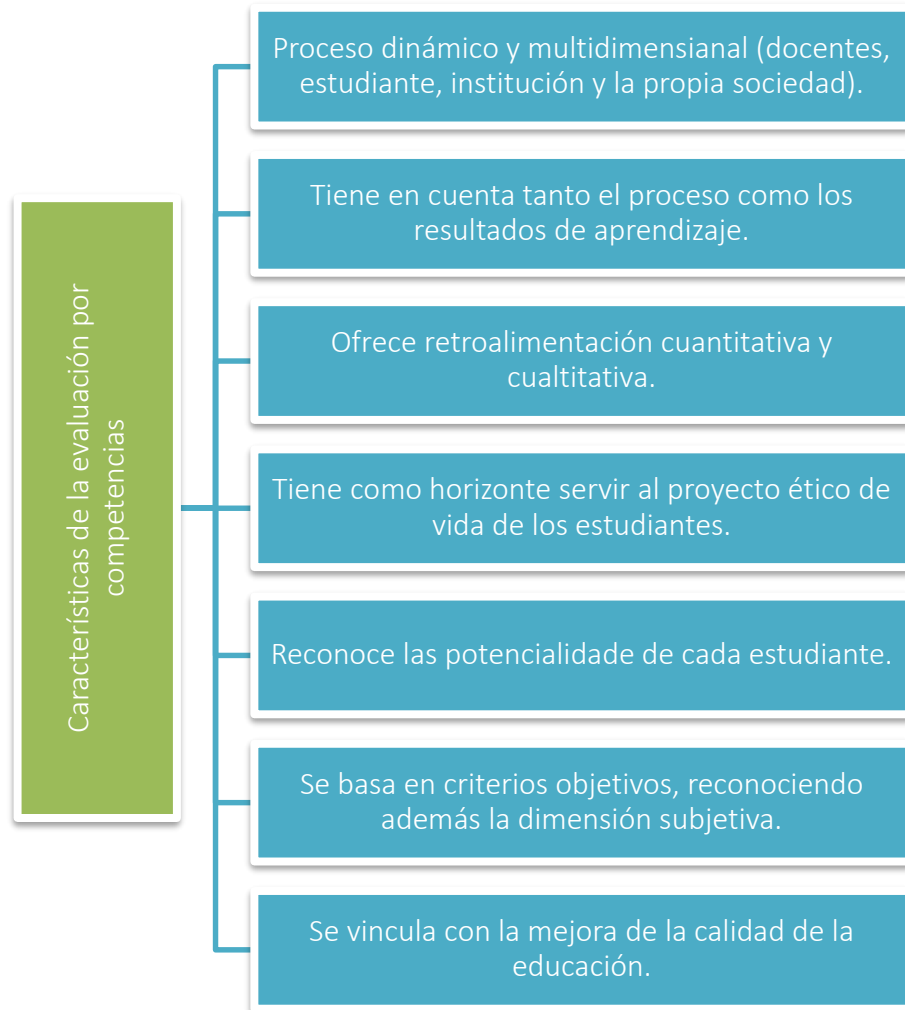
Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%		
Presenta en el caso las dimensiones cognitiva, afectiva y actitudinal.	2%		
Caso permite dar respuesta a un contexto determinado de una situación real.	2%		
El caso contempla la actividad de observación del docente en el aula.	2%		
Toma en consideración evaluación criterial.	2%		
Sintetiza la información de manera clara.	1%		
Total	10%		



2. CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

Según Ruiz (2008) la evaluación por competencias:

- 1) Se orienta a evaluar las competencias en los estudiantes teniendo como referencia el desempeño de estos ante las actividades y problemas del contexto profesional, social, disciplinar e investigativo (producto integrador)
- 2) Toma como referencia evidencia e indicadores, buscando determinar el grado de desarrollo de tales competencias
- 3) Brinda retroalimentación, por eso siempre debe ser participativa, reflexiva y crítica
- 4) Se puede ajustar mediante una revisión, las evidencias del proceso y de los aprendizajes obtenidos, siempre teniendo como referencia los indicadores previamente concertados en el proceso.
- 5) Es un proceso que implica: definir con exactitud las competencias a evaluar con sus respectivas dimensiones, construir los indicadores para evaluar las competencias de forma integral con criterios académicos y profesionales, definir el tipo de evidencias, establecer las estrategias e instrumentos, analizar la información, determinar fortalezas y aspectos a mejorar, retroalimentar de forma oportuna a los estudiantes y generar un espacio de reflexión en ellos tanto sobre el proceso como en torno a los resultados de la evaluación.



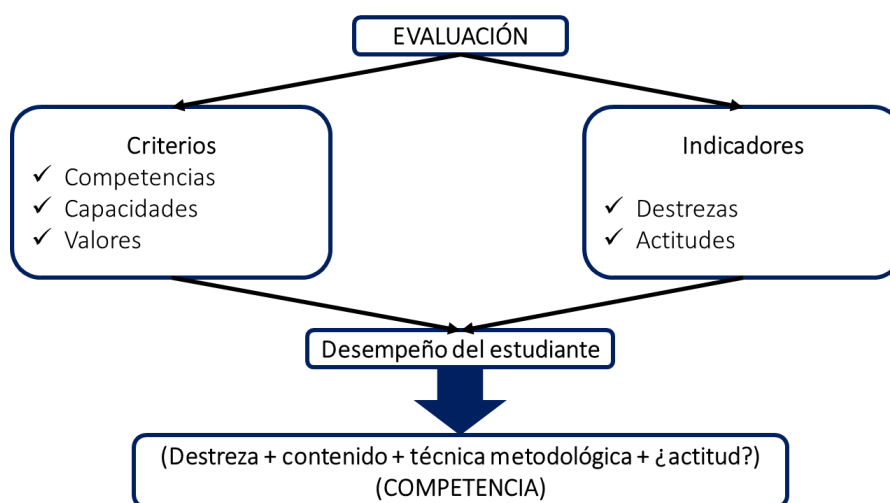
Fuente: La evaluación de competencias (Ruiz, 2008)

El facilitador en este momento puede indicar el material de referencia que es el documento de Ruiz (2008) y Ruiz (s.f.).

Una evaluación es formativa cuando permite reajustes (Ruiz, s.f.)

Ruiz (s.f) menciona que la evaluación por competencias se caracteriza por tres rasgos:

1. El proceso es continuo: Los diferentes momentos de aprendizaje ponen el carácter continuo del proceso como primera prioridad y obligan a que la recuperación de evidencias pase a desempeñar un papel muy importante dentro de este proceso.
2. El proceso es sistemático: implica que desde la entrada del proceso, es decir, en el diseño pre instruccional, ya se concibe cuál será el comportamiento de esa evaluación en la instrucción o fase procesual. Es en esta fase donde adquiere pleno esplendor la evaluación para aprender, es decir la evaluación formativa, que tiene a la autorregulación y la metacognición como ejes. El carácter sistemático de la evaluación del desempeño implica planificar y organizar el proceso, desarrollar las actividades necesarias para recolectar y valorar la información de forma metódica y estructurada, y dar seguimiento a los compromisos que se deriven de la evaluación, para saber si estos tuvieron efectos positivos en el desempeño del evaluado. Estas condiciones garantizan rigor en el proceso, y repercuten, por lo tanto, sobre su objetividad.
3. El proceso está basado en evidencias: La evaluación basada en competencias se ha definido de manera muy operativa y funcional como una evaluación en la cual se aportan evidencias. Abarca todo lo que se pretende estandarizar (criterios, indicadores, evidencias propiamente dichas) para contar con referentes básicos a la hora de evaluar.



Fuente Latorre (2017)



Explicar a los participantes la actividad formativa 2 a realizar. Peso de la actividad 10%.

Instrucciones:

Elaborar en equipo un mapa mental que ejemplifique las características de la evaluación por competencias.

La actividad deberá entregarla en línea a través de Schoology, en un archivo PDF y deberá ser elaborado utilizando la herramienta GoConqr <https://www.goconqr.com/es/mapas-mentales/>

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 2 horas.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo.
Nombre del facilitador: Hno. César González Dra. Rocío Guidos de López MAF, MTE-MI Mariella Paz de González Lic. Andrea Planas	Competencia específica a evaluar: Implementa estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: La actividad deberá entregarla en línea a través de Schoology, en un archivo PDF y deberá ser elaborado utilizando la herramienta GoConqr	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Se identifica la idea o concepto central.	2%
2. Se identifican los conceptos vinculados (características)	2%
3. Utiliza palabras, imágenes o dibujos para representar dichos conceptos.	2%
4. Se emplean flechas para señalar las conexiones entre las diferentes características.	2%
5. El mapa mental es claro y se presenta de forma ordenada.	2%
Resultado	10%

Nivel de dominio alcanzado

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%		
Se identifica la idea o concepto central.	2%		
Se identifican los conceptos vinculados (características)	2%		
Utiliza palabras, imágenes o dibujos para representar dichos conceptos.	2%		
Se emplean flechas para señalar las conexiones entre las diferentes características.	2%		
El mapa mental es claro y se presenta de forma ordenada.	1%		
Total	10%		



3. TIPOS DE EVALUACIÓN SEGÚN SU FINALIDAD

Poner VIDEO Ejemplificador

La evaluación persigue simultáneamente varios propósitos

(Latorre, 2017):

- a) **Función pedagógica:** es la razón de ser de la evaluación, permite reflexionar y revisar los procesos de aprendizaje y de enseñanza con el fin de optimizarlos (Jorba, J. y Sanmartí, N., 2000, pp. 23-24, citados por Latorre, 2017), permite:
 - i. *Función diagnóstica:* determinar cuáles son las potencialidades de los estudiantes y qué aprendizajes serán capaces de conseguir.
 - ii. *Función estimuladora o motivadora:* implica conocer la motivación a los estudiantes para conseguir los nuevos aprendizajes, se privilegia la autoevaluación y la coevaluación.
 - iii. *Función reguladora:* permite hacer el seguimiento oportuno del proceso de enseñanza y aprendizaje para detectar logros o dificultades con el fin de aplicar las medidas pertinentes que conduzcan a su mejoramiento, y para determinar las prácticas que resultaron más eficaces y aquellas que, por el contrario, pueden ser mejoradas.
 - iv. *Función de constatación de resultados:* permite estimar y valorar los resultados alcanzados al término de un período determinado, de acuerdo con los propósitos formulados.
- b) **Función social:** Pretende determinar qué estudiantes han logrado el progreso necesario en sus aprendizajes para otorgarles la certificación correspondiente, requerida por la sociedad en las diferentes modalidades y niveles del sistema educativo.

Dentro de la evaluación para Santos Guerra, M. A. (s.f. citado por Latorre, 2017)2.3. existen finalidades importantes y finalidades presentes:

Fines importantes	Fines espúreos
Aprender	Medir
Dialogar	Calificar
Diagnosticar	Comparar
Comprender	Seleccionar
Comprobar	Jerarquizar
Explicar	Clasificar
Mejorar	Atemorizar
Reorientar	Sancionar
Motivar	Acreditar
Rectificar	Juzgar
Reflexionar	Exigir

Fuente: Santos Guerra, M. A. (Una flecha en la diana)

La retroalimentación en el marco de la evaluación formativa se caracteriza por un proceso de diálogo, intercambio, formulación de preguntas, etc. cuyo objetivo es ayudar al estudiante a:

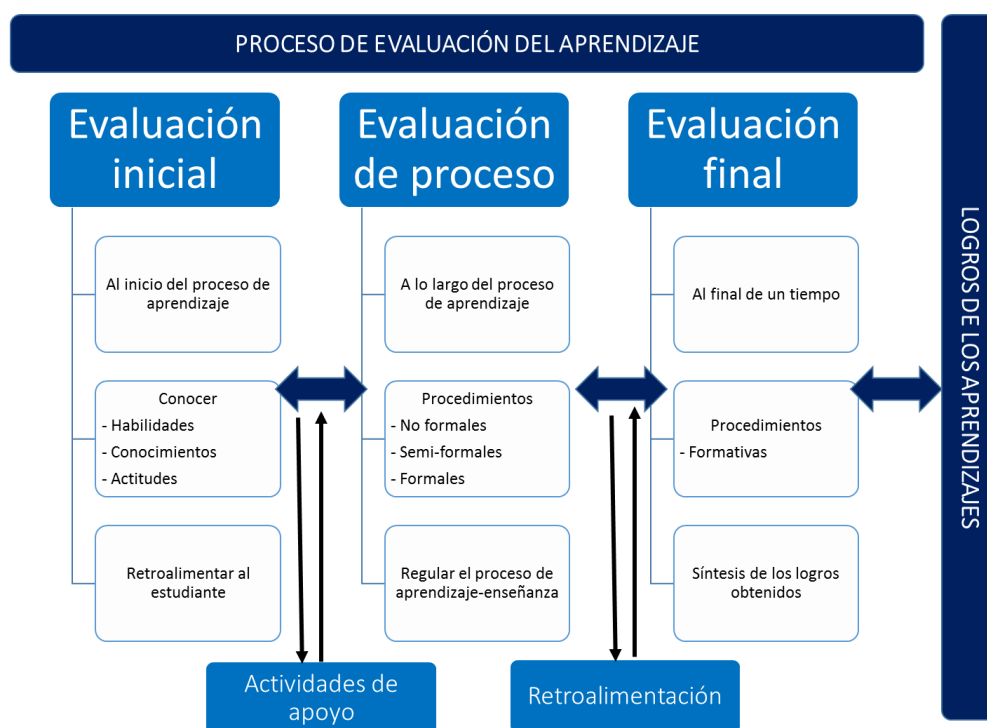
- 1) Comprender sus modos de aprender
- 2) Valorar sus procesos y resultados
- 3) Auto-regular su aprendizaje (Anijovich, R. y González, C. (s.f, p. 24 citado por Latorre, 2017).

Clases de evaluación según su finalidad

Para (Ruiz, s.f.) según la finalidad se establecen tres tipos de evaluación:

- a. Evaluación para aprender
- b. Evaluación para acreditar o promover
- c. Evaluación para certificar

Latorre (2017) menciona el proceso de evaluación del aprendizaje y determina tres clases de evaluación:



- Evaluación inicial o diagnóstica:** consiste en un análisis previo del contexto educativo y diagnosticar las necesidades y carencias antes del proceso de aprendizaje; permite al estudiante conocerse y hacerse partícipe de su proceso de aprendizaje. Proporciona información sobre el estudiante para que el docente pueda tomar decisiones antes de comenzar el proceso de aprendizaje-enseñanza.
- Evaluación formativa o de proceso:** es una actividad sistemática, continua e integrada en el proceso educativo, cuya finalidad es ayudar a perfeccionar y enriquecer, conocer y mejorar el proceso educativo real, mejorando sus resultados. Evalúa actividades, tareas y proyectos educativos que se desarrollan día a día, con el objetivo de mejorarlos. Se realiza durante el proceso aprendizaje-enseñanza y permite al profesor convertirse en guía o mediador del aprendizaje al seguir, de forma permanente, los procesos de aprendizaje que tienen lugar en los estudiantes.
- Evaluación sumativa o final (valorativa):** es el proceso captar, integrar, combinar e interpretar información sobre el proceso aprendizaje-enseñanza, para poder tomar decisiones acerca del aprendizaje conseguido o del funcionamiento de un sistema determinado. Esta evaluación se hace después de terminar todas las evaluaciones formativas. Su finalidad es evaluar la calidad del aprendizaje y la

eficacia de los procesos educativos (programas, proyectos, recursos, etc.). Valora el producto conseguido desde el punto de vista del estudiante y su aprendizaje.

FACILITADOR HACER “QUOTES”



Explicar a los participantes la actividad formativa 3 a realizar. Peso de la actividad 10%.

Instrucciones:

Elaborar en equipo una infografía donde se presenten los tipos de evaluación según su finalidad en Easel.ly.

La actividad deberá entregarla en línea a través de Schoology, en un archivo PDF.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 2 horas.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo.
Nombre del facilitador: Hno. César González Dra. Rocío Guidos de López MAF, MTE-MI Mariella Paz de González Lic. Andrea Planas	Competencia específica a evaluar: Implementa estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology para la entrega e Infogram para la elaboración.	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Presenta cada uno de los tipos de evaluación según (Ruiz, s.f.).	2%
2. Ejemplifica cómo pueden utilizarse cada uno de los tipos de evaluación.	2%
3. Integra las dimensiones fundamentales en la evaluación por competencias.	2%
4. Integra el enfoque socioformativo en los ejemplos de la utilización de los tipos de evaluación.	2%

5. Sintetiza la información de manera clara.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%		
Presenta cada uno de los tipos de evaluación según (Ruiz, s.f.).	2%		
Ejemplifica cómo pueden utilizarse cada uno de los tipos de evaluación	2%		
Ejemplifica cómo pueden utilizarse cada uno de los tipos de evaluación.	2%		
Integra el enfoque socioformativo en los ejemplos de la utilización de los tipos de evaluación.	2%		
Sintetiza la información de manera clara.	1%		
Total	10%		

Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.

4. EVIDENCIAS



Una **evidencia** para Ruiz (s.s.) es una aportación que debe hacer el alumno en función de un criterio. A esto pudiéramos añadir que más específicamente busca la manifestación de una cosa, de manera que no se dude de ella.

Las evidencias se construyen, en primer lugar, porque se establecen a partir de una acción sobre el medio, y no a partir de un inventario de recursos asentados en la tradición o determinados previamente por una instancia dictaminadora. Las evidencias de aprendizaje, en las cuales se pretende demostrar cuáles son las acciones que se requieren para el desempeño como resultado (producto integrador) y luego que el alumno lo demuestre en lo que hace en ese producto integrador, del cual se derivan las evidencias de desempeño, de conocimiento y de producto. De esas evidencias se determinan los contenidos, a diferencia de los modelos tradicionales, donde los contenidos se extraen del índice de un texto, las evidencias determinan también las actividades que se desarrollan en las secuencias didácticas, los medios y los criterios de evaluación, los cuales guiarán la determinación de evidencias de desempeño, de conocimiento y de producto, como parte del análisis del producto integrador (Ruiz, 2008).

El proceso de formación implica lograr avances y cualificación en el terreno de la sensibilidad, la autonomía, la inteligencia y la solidaridad, esferas estas que remiten a las dimensiones cognitivas, actitudinales y procedimentales de las acciones que se realizan como parte del desempeño (Ruiz, 2008).

Las evidencias de **desempeño** son pruebas en torno al manejo que el sujeto hace de procedimientos y técnicas para realizar una actividad o tarea o para resolver un problema. Los estudiantes deben poner en acción recursos cognitivos (del conocer), recursos procedimentales (del hacer) y recursos afectivos (del ser); todo ello en una integración que evidencia que no se está frente a un hacer por hacer, sino en una actuación que evidencia un saber hacer reflexivo (porque se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles, es decir, situaciones que requieren de alternativas propias de un pensamiento divergente) (Ruiz, 2008).

Las evidencias de **conocimiento** deben proyectarse en dos direcciones fundamentales: 1) Cómo se están comportando los niveles de competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, frente a determinados problemas; 2) El conocimiento y comprensión de conceptos, teorías, procedimientos, técnicas y todo aquello que evidencia que el desempeño no ha sido casual, para lo cual debe evidenciar además, que está informado, que ha buscado información para hacer juicios multidisciplinares y combinar el conocimiento. El proceso de autoevaluación es clave y debe arrojar evidencias del nivel de atribuciones causales que tiene el estudiante

Tanto las evidencias de desempeño como las de conocimiento debe atender a evidencia actitudinales relacionadas con el espíritu autocrítico, la adaptación a circunstancias cambiantes, control emotivo, actitud curiosa y observadora, capacidad de abstracción que le permita interpretar y valorar con pensamiento lógico y crítico, así como actuar con responsabilidad y flexibilidad, mostrando cooperación, socialización, respeto a los otros y a la diversidad y todo aquello que eleve los niveles de empatía y comunicación interpersonal (Ruiz, 2008).

Las evidencias de producto están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto no es cualquier producto, sino aquel que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación. Por tanto puede concretarse en planos, ensayos. Diseño de estrategias, etc. Este cuerpo de evidencias debe ser del dominio de los alumnos y constituyen la fuente de la cual se podrán elaborar rúbricas, las cuales están dadas por una matriz de valoración muy útil para la evaluación de tipo promocional y de certificación. Las rúbricas serán objeto de tratamiento en el texto dedicado a la evaluación de competencias (Ruiz, 2008).



5. CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN

Los **criterios** son el conjunto de atributos que debe presentar el resultado obtenido y el desempeño del evaluado.

Pueden ser cuantitativos (tiempos, cantidades, proporciones) o cualitativos (calidades, grados). Son las metas que se proponen evaluador y evaluado frente al resultado deseado. Responden, en definitiva, a lo que el enfoque de competencias hace referencia en cuanto a la articulación entre conocimientos, saber hacer, saber ser (Ruiz, s.f.).

Las características principales de los criterios de evaluación	
Pertinentes	Se da la correspondencia entre lo que dice que se va a evaluar y lo que realmente se evalúa
Jerarquizados	Hay criterios comprometidos con la esencia de la competencia en cuestión, y otros que son para lograr el perfeccionamiento de la misma.
Independientes	Los criterios no deben crear una reacción en cadena.
Pocos	Deben ser pocos pues una propuesta muy larga haría inviable su puesta en práctica como herramienta útil para orientar la planeación y la verificación de resultados.

La información que ofrecen los **indicadores** es para especificar con mayor precisión justamente qué es lo que se pretende evaluar. Un indicador es una señal, un indicio, rasgo o conjunto de rasgos, datos e informaciones, que al ser confrontados con lo esperado e interpretados de acuerdo con una fundamentación teórica, pueden considerarse como evidencias significativas de la evaluación, estado y nivel que en un momento determinado presenta el desarrollo humano (MEN, Bogotá, 1996 citado por Ruiz s.f.) Los indicadores representan aspectos directamente medibles u observables con los cuales se puede hacer seguimiento a la evaluación.

Indicadores de logro

Son habilidades específicas observables y cuantificables que permiten conocer el grado de desarrollo del criterio de evaluación. Como se ve los indicadores son las evidencias concretas que ayudan a construir el juicio de valor acerca del aprendizaje del estudiante (Latorre, 2017).

Características de un indicador (Latorre, 2017):

- a. Suficientemente claro como para que el estudiante pueda saber cuál es el nivel que se le pide y poder demostrar que ha alcanzado el nivel esperado.
- b. Un indicador revela siempre una capacidad específica en acción.
- c. Debe incluir varias dimensiones cualitativas del desempeño: niveles de logro.
- d. Indicadores de las habilidades, más o menos específicas, destrezas y actitudes que expresan el grado de consecución de las metas o fines propuestos.



Desarrollar una actividad que consiste en que los participantes a través de una lluvia de ideas mencionan diferentes tipos de indicadores que han utilizado en sus instrumentos de evaluación y como los han diseñado.

Estimar un tiempo de 30 minutos para esta actividad.



6. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

TALLER (FACILITADOR) INSTRUMENTOS

La evaluación por competencias se concreta en un proceso continuo, sistemático y basado en evidencias, lo que determina que sea un proceso que responda a etapas o fases en las cuales deben desarrollar rigurosamente diferentes actividades encaminadas a obtener información objetiva, válida y confiable. Esta información será sometida a ponderación de acuerdo con los niveles de logro alcanzados.

Las etapas o fases del método responden a tres exigencias básicas de cualquier sistema evaluador en el enfoque de competencias. Esas exigencias son las siguientes:

- Explicitar los criterios evaluadores.
- Proceder a la evaluación por diferentes métodos y/o técnicas.
- Relacionar el análisis de resultados con la toma de decisiones.

Los métodos de evaluación abarcan tanto los cuantitativos como los cualitativos. Ruiz (s.f.) menciona algunas propuestas de instrumentos de evaluación en las diferentes fases del proceso de aprendizaje.



Para Latorre (2017) los instrumentos de evaluación son los recursos o el soporte físico, la herramienta o el aparato concreto, que se utiliza para recoger información sobre los aprendizajes de los estudiantes.

EVALUACIÓN			
Criterios	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Son las competencias. (Capacidades y Valores)	Son las competencias específicas. (Destrezas-actitudes)	- Observación - Autoevaluación - Coevaluación - Entrevista - Heteroevaluación: - escrita - oral - gráfica - corporal	- Escalas de observación o lista de cotejo - Fichas de auto-evaluación y co-evaluación - Formulario de enunciado de preguntas - Dossier de aprendizaje o "carpeta" o "portafolio" - Presentaciones orales - Informes y pruebas escritas - Organizadores gráficos: Marcos, redes y mapas conceptuales - Exámenes prácticos - Debates - Expresión corporal - Observación sistemática: listas de control, guías de observación, diario de clase, anecdotarios, intervenciones en el aula, etc.

Evaluación de diagnóstico	Evaluación de proceso	Evaluación final
- Ficha de matrícula - Diálogo con padres y profesores - Elaboración de trabajos - Prueba escrita - Registro de saberes previos - Ficha de lectura y batería de preguntas - Debate	- Pruebas orales - Pruebas de lápiz y papel. - Pruebas de seguimiento y verificación luego de una sesión de aprendizaje, actividad, proyecto. - Lista de cotejo-control. - Pruebas de progreso (portafolio).	- Pruebas escritas: abiertas y cerradas. - Pruebas de seguimiento y verificación luego de una sesión de aprendizaje, actividades, proyecto, etc. - Lista de cotejo-control. - Pruebas de progreso (portafolio).



Explicar a los participantes la actividad formativa 4 a realizar. Peso de la actividad 10%.

Instrucciones:

Formar 4 grupos para realizar una investigación de las formas de evaluación y mencionar como aplicarlas en por lo menos tres diferentes estrategias de aprendizaje, de la siguiente manera:

Equipo 1: rúbrica o matriz de aprendizaje

Equipo 2: registro anecdótico

Equipo 3: lista de cotejo

Equipo 4: guía de observación

La actividad deberá entregarla en línea a través de Schoology, en un archivo PDF.

La actividad se evalúa con una lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 2 horas.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo.
Nombre del facilitador: Hno. César González Dra. Rocío Guidos de López MAF, MTE-MI Mariella Paz de González Lic. Andrea Planas	Competencia específica a evaluar: Implementa estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 2 horas
Condiciones de aplicación: En línea utilizando Schoology en archivo PDF.	

Reactivos equipo 1	Ponderación del reactivo
1. Evidencia el peso de cada categoría	2%
2. Incluye categorías de aspectos que se pueden evaluar	2%
3. Los descriptores o criterios son graduables	2%
4. Detalla el tipo de desempeño esperado de los estudiantes	2%

5. Contempla la retroalimentación	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio Equipo 1	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%		
Evidencia el peso de cada categoría	2%		
Incluye categorías de aspectos que se pueden evaluar	2%		
Los descriptores o criterios son graduables	2%		
Detalla el tipo de desempeño esperado de los estudiantes	2%		
Contempla la retroalimentación	1%		
Total	10%		

Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.

Reactivos equipo 2	Ponderación del reactivo
1. Contempla la descripción de hechos, sucesos o situaciones concretas.	2%
2. Permite dar cuenta de comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos.	2%
3. Registra hechos significativos del estudiante.	2%
4. Contempla realizar un seguimiento sistemático.	2%
5. Contempla el contexto de la observación, la descripción de lo observado y la interpretación.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio Equipo 2	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		

Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%		
Contempla la descripción de hechos, sucesos o situaciones concretas.	2%		
Permite dar cuenta de comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos.	2%		
Registra hechos significativos del estudiante.	2%		
Contempla realizar un seguimiento sistemático.	2%		
Contempla el contexto de la observación, la descripción de lo observado y la interpretación.	1%		
Total	10%		

Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.

Reactivos equipo 3	Ponderación del reactivo
1. Menciona la utilidad de evaluar capacidades y conocimientos.	2%
2. Permite determinar una conducta observable.	2%
3. Se evidencia el proceso de evaluación.	2%
4. Integra diferentes descriptores.	2%
5. Sintetiza la información de manera clara.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio Equipo 3	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%		
Menciona la utilidad de evaluar capacidades y conocimientos.	2%		
Permite determinar una conducta observable.	2%		
Se evidencia el proceso de evaluación.	2%		
Integra diferentes descriptores.	2%		
Sintetiza la información de manera clara.	1%		
Total	10%		

Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.

Reactivos equipo 4	Ponderación del reactivo
1. Contempla el registro de conductas de forma sistemática	2%
2. Define claramente el instrumento.	2%
3. Contempla la evaluación de elementos actitudinales.	2%
4. Evalúa participación grupal (integración en equipo).	2%
5. Facilita la recogida de datos.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio Equipo 4	%	SI	NO
Contiene portada.	0.5%		
Indica el nombre de la acción formativa.	0.5%		
Contempla el registro de conductas de forma sistemática	2%		
Define claramente el instrumento.	2%		
Contempla la evaluación de elementos actitudinales.	2%		
Evalúa participación grupal (integración en equipo).	2%		
Facilita la recogida de datos.	1%		
Total	10%		

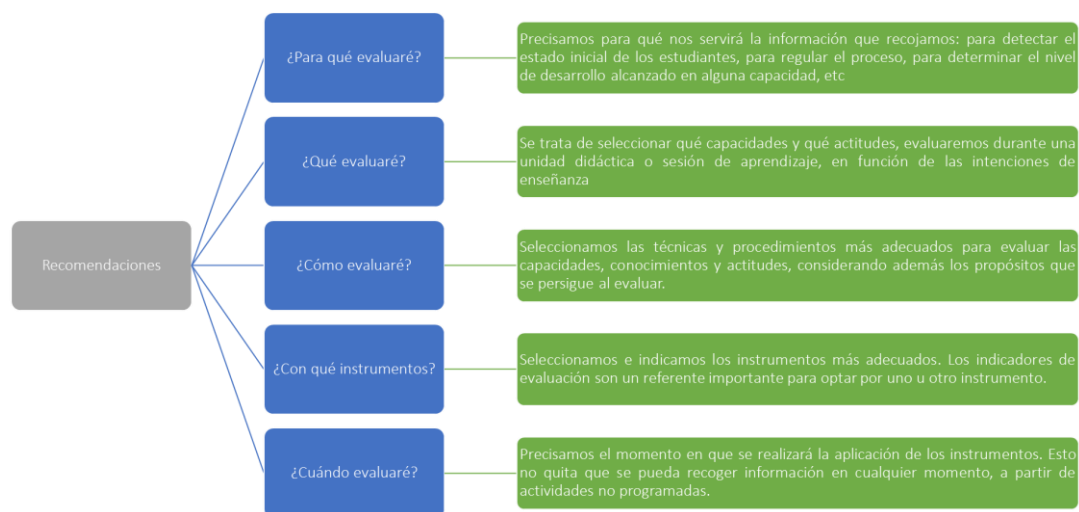
Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.



7. RECOMENDACIONES PARA EL DISEÑO Y REALIZACIÓN DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Aspectos que hay que tener en cuenta al evaluar (Latorre, 2017):

- ¿Cuál es la calidad del instrumento utilizado en la evaluación?
- Tipos de ayudas o información adicional que pueden tener durante el examen. (libros, Internet, apuntes, preguntar a un compañero, etc.). Se trata de evaluar la capacidad para resolver problemas reales en los que el estudiante puede disponer de ayudas y del uso que el mismo hace de esos medios, recursos y ayudas que tiene a su alcance.
- Dar a conocer a los estudiantes en la prueba o antes los indicadores de valoración o corrección de las pruebas (indicadores de logro).
- ¿Se admite la posibilidad de hacer las pruebas en casa, con apuntes, etc.?
- Evaluar el proceso de resolución de la prueba. Ayudan los indicadores de logro.



Fuente Latorre (2017)

Diez claves de la nueva cultura evaluativa

Diez claves la nueva cultura de la evaluación educativa, tomadas de Castillo Arredondo, S (2003, citado por Latorre, 2017).

1. Descartar la evaluación como instrumento o situación con el que hacer valer la autoridad del profesor. Por el contrario, el profesor debe dar a la evaluación una importancia similar a la que da al resto de las acciones del proceso de la enseñanza y del aprendizaje.
2. Cuando hablamos de evaluación educativa nos referimos en primer lugar a la evaluación de los estudiantes, pero sin olvidarnos de la evaluación del profesor, del centro educativo, del entorno y del sistema educativo.
3. La acción evaluadora, como el resto de la acción didáctica, necesita que se le dedique más tiempo, no sólo para su ejecución, sino con anterioridad para su diseño y planificación, y posteriormente para su rápida corrección e información a los estudiantes.
4. La evaluación no es el punto final. Debe ser una actitud permanente que acompañe la acción didáctica en todos los momentos del proceso educativo, desde el inicio, su desarrollo y su resultado.
5. La evaluación ha de valorar productos, pero también procesos. Por lo tanto, se debe ajustar a la individualidad de cada estudiante. No puede ser igual para todos, por principio.
6. Una evaluación educativa debe tener en cuenta al estudiante. Debe implicarle para que le sea significativa y formativa.
7. La auto-evaluación es un potente elemento educativo, ya que hace que el estudiante se enfrente consigo mismo, con su trabajo, con su interés, pues son datos que sólo él conoce; le obliga a ser más objetivo, auto-crítico, ecuánime y responsable.
8. Los cambios en la concepción y en la práctica de la evaluación llevan necesariamente a modificar la forma de desarrollar la enseñanza.
9. La evaluación no debe quedarse en lo que se ha aprendido o cuánto se ha

aprendido, sino que también se ha de buscar el por qué y el cómo. Es importante el rendimiento y los resultados, pero también lo son el proceso y el contexto.

10. Conviene hacer una evaluación de la evaluación –meta-evaluación– como forma de avanzar en el perfeccionamiento y en la mejora del proceso de aprendizaje-enseñanza

Metacognición del bloque:

Concluir con los participantes y que respondan a los siguientes cuestionamientos:

- lo que no sabían antes acerca características, criterios e instrumentos de evaluación.
- Compartir que les ha dejado este bloque de aprendizaje
- Qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.



Evidencias:

- [Actividad formativa Caso](#)
- [Actividad formativa Presentación de Mapa mental](#)
- [Actividad formativa Infografía](#)
- [Actividad formativa investigación](#)

Referencias utilizadas en el BLOQUE 1:

- Latorre, M. (2017). Evaluación por capacidades y competencias. Universidad Marcelino Champagnat, Facultad de Educación y Psicología. Lima, Perú.
- Ruiz Iglesias, M. (s.f.). *La evaluación basada en competencias*. Centro de Internacionalización de Competencias Educativas y Profesionales, Monterrey, México.
- Ruiz Iglesias, M. (2008). *La evaluación de competencias*. Universidad Autónoma de Nuevo León/Universidad de la Mancha.



BLOQUE 2

VALORACIÓN DE LAS COMPETENCIAS



1. APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN

Los procesos formativos de evaluación según los agentes, es decir las personas que se involucran y tienen responsabilidad referente al proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes se dividen en:

FACILITADOR EXPLICAR JUEGO DE ROLES

1.1 Autoevaluación

Los evaluados evalúan su propio trabajo (un alumno su rendimiento, un centro o programa su propio funcionamiento, etc). Los docentes deben enseñarles a sus estudiantes a autoevaluarse, buscando que tomen conciencia por sí mismos de sus logros, errores y aspectos a mejorar durante el aprendizaje de las competencias. Esto genera en los alumnos una actitud más responsable ante su propio aprendizaje (López e Hinojosa, 2001).

La autoevaluación permite la autorregulación, una de las habilidades del pensamiento crítico. Entonces el estudiante auto examina y corrige su pensamiento y este proceso le ayudará a ver sus errores y a darse cuenta de la forma de solucionarlos. La tarea consiste en que aprendan a emitir juicios de valor y a desarrollar su capacidad crítica (López e Hinojosa, 2001).

Ventajas de la autoevaluación

- Permite la formación en metacognición, honestidad y la responsabilidad en el aprendizaje.
- Evalúa habilidades y productos del pensamiento, como el pensamiento crítico, la solución de problemas, las habilidades de razonamiento y el aprender a aprender.
- Estimula la discusión y mejora en los programas de estudio, diseñándolos con miras a mejorar habilidades en los alumnos y diseñar retos apropiados.

1.2 Coevaluación

La coevaluación consiste en que los compañeros del grupo evalúan a un estudiante u otros estudiantes en particular con respecto a la presentación de evidencias y teniendo como base ciertos criterios y propiedades de calidad para cada resultado de

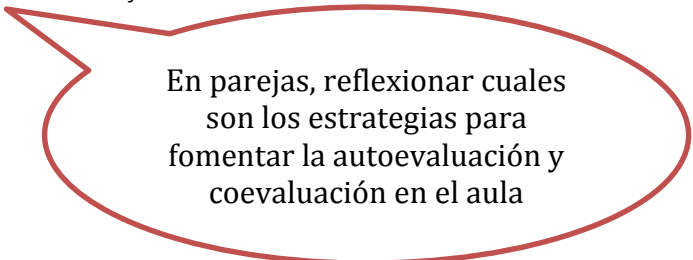
aprendizaje. Los estudiantes participan en la determinación y valoración de los aprendizajes logrados (López e Hinojosa, 2001).

La coevaluación permite contrastar la autoevaluación y desarrolla la formación en justicia al hacer juicios (con información y justificación), cooperar, compartir ideas, criticar las posturas de otros, producir un producto en conjunto y aprender de los demás (López e Hinojosa, 2001).

Forma de coevaluar.

- a. Explicación por pares. Evalúa la habilidad para escuchar y explicar ideas. Primero un estudiante presenta a otro la explicación de su proyecto y luego se intercambian los papeles.
- b. Participación o contribución individual. Consiste en grupos pequeños en el que el docente evalúa el proceso y la presentación en forma individual, pero ofrece una evaluación grupal, promediando las calificaciones obtenidas individualmente.
- c. Distribución interna. Consiste en que el profesor ofrece una calificación al grupo y luego los miembros negocian sus calificaciones individuales para redistribuirlas.
- d. Evaluación del proceso y del producto. El profesor sólo evalúa el producto y da una calificación igual a todos los miembros. La coevaluación se enfoca a la parte del proceso, de acuerdo con la participación que haya tenido cada participante en la elaboración del trabajo. Por último, la presentación del proyecto es evaluada tanto por el profesor como por los otros integrantes del grupo.

Es importante incentivar al estudiante para el desarrollo de habilidades de autoevaluación y de evaluación de compañeros o coevaluación, ya que estas estrategias, logran progresivamente la evaluación autónoma, de autocrítica, de escucha, de responder a la retroalimentación y de evaluar en forma justa.



En parejas, reflexionar cuales son los estrategias para fomentar la autoevaluación y coevaluación en el aula

1.3 Heteroevaluación

La heteroevaluación es la evaluación que realiza una persona de otra: su trabajo, su actuación, su rendimiento, etc. Es un proceso importante dentro de la enseñanza, rico por los datos y posibilidades que ofrece y complejo por las dificultades que supone enjuiciar a otras personas. Por lo anterior, se sugiere que el docente, combine la información cualitativa con la cuantitativa (Obaya y Ponce, 2010).

Es necesario poner gran cuidado en el planteamiento de la retroalimentación de las competencias para que haya un profundo respeto a la dignidad de los alumnos. Por ello, la retroalimentación que se les presentan a los alumnos siempre debe estar redactadas en un lenguaje positivo y motivador, iniciando por los logros, fortalezas y luego considerar las dificultades como aspectos a mejorar (Obaya y Ponce, 2010).

1.4 Metaevaluación

La metaevaluación consiste en analizar el propio proceso de evaluación. La metaevaluación ha sido y es comúnmente conceptualizada como aquella investigación sistemática cuyo objetivo es emitir un juicio acerca de la calidad, la relevancia, la pertinencia o los méritos de una evaluación (Elizade Lora, et al. 2013).

La metaevaluación, del mismo modo que la evaluación, es esencialmente una actividad multidisciplinar. Sin embargo, la primacía de disciplinas como la Pedagogía o la Psicología ha determinado las perspectivas y los criterios dominantes tanto en las propuestas teóricas sobre evaluación como en la metaevaluación misma (Elizade Lora, et al. 2013).

La importancia de la metaevaluación radica en que a través de ella puedan salir a la luz, las posibles fallas, abusos, incongruencias, desajustes y problemas que se presentan durante la evaluación. Con esto se propicia una reflexión profunda que vaya más allá de confirmar si existe validez o no en el proceso, de la calidad de los datos o de la rigurosidad de los métodos que se han utilizado para obtener información (Elizade Lora, et al. 2013).





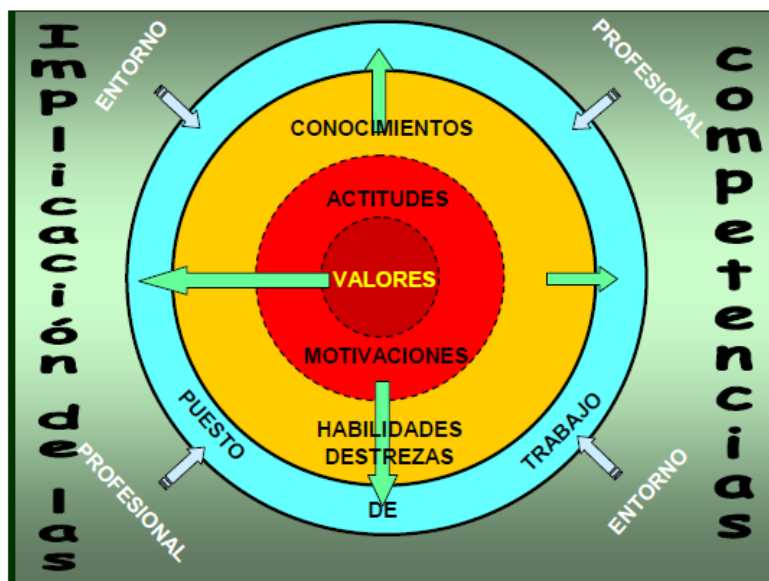
2. CRITERIOS GENERALES PARA VALORAR LAS COMPETENCIAS

Existen muchas metodologías para evaluar competencias. Para una evaluación formativa se propone una matriz de doble entrada para una evaluación formativa que quiere valorar la experiencia de aprendizaje y ofrecer a cada estudiante su crecimiento a nivel académico y personal (García *et al.* 2014)

El proceso se lleva a cabo por cada criterio establecido en la competencia, fijándose niveles de dominio o desarrollo de la competencia.

La evaluación de competencias debe contener la evaluación de lo siguiente para el desarrollo de la misma (Sánchez, A. y Ruiz, M., 2004):

- SABER Datos, hechos, informaciones, conceptos, conocimientos.
- SABER HACER Habilidades, destrezas, técnicas para aplicar y transferir el saber a la actuación.
- SABER SER Normas, actitudes, intereses, valores que llevan a tener unas convicciones y asumir unas responsabilidades.
- SABER ESTAR Predisposición al entendimiento y a la comunicación interpersonal, favoreciendo un comportamiento colaborativo.



Modelo por competencias (Sánchez y Ruiz, 2004)

Sánchez y Ruiz (2004) señalan tres criterios a considerar para la evaluación por competencias:

Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3
Para ser competente en algo, se requiere un cierto conocimiento, que podrá ser mayor o menor en función de la necesidad de dicho conocimiento para resolver el problema o tarea planteada.	Una competencia requiere un nivel de autonomía personal. Si para resolver un problema, la persona necesita constantemente de supervisión, consejo o asesoramiento, se puede afirmar que no es suficientemente competente en ello.	La competencia a demostrar está en función del contexto situacional en el que debe ejercerse la competencia y la complejidad de esta situación es un elemento clave.

,



3. NIVELES DE DOMINIO EN LAS COMPETENCIAS

El proceso de evaluación busca determinar el nivel de dominio de una competencia con base en criterios consensuados y evidencias para establecer los logros y los aspectos a mejorar, buscando que la persona tenga el reto del mejoramiento continuo, a través de la metacognición (García *et al.* 2014).

Dentro del proceso de planificación de la competencia, es necesario establecer previamente por el docente los cinco niveles de dominio para cada criterio, de tal manera que el estudiante pueda reconocer en qué nivel se encuentra y que requisitos se le solicitan para que pueda ascender de nivel (García *et al.* 2014).

Es importante contemplar el ciclo de aprendizaje que dé pie a otro que facilite el desarrollo de la competencia, en el cual el estudiante es el centro de toda la evaluación (Sánchez y Ruiz, 2004), recalcando la importancia de la retroalimentación al estudiante:



Proceso de evaluación (Sánchez y Ruiz, 2004)

Propuesta de niveles de dominio desde la perspectiva socioformativa

Desde el enfoque socioformativo se han establecido cinco niveles de dominio de la competencia, pero su número y nomenclatura pueden variar en función de las necesidades de cada institución. Dentro de cada nivel de dominio, se incluyen referentes a los tres saberes que permiten comprobar la adquisición por el estudiante de los aprendizajes mínimos esperados para ser promovido al siguiente nivel (García *et al.* 2014).

La ponderación parte del porcentaje de cada criterio respecto a la competencia total y se establece su distribución por puntos entre los diferentes niveles de dominio. De esta forma se puede comprobar lo que domina cada estudiante de toda la competencia (lectura vertical) y dentro de cada criterio (lectura horizontal) (Garcia *et al.* 2014).

Características de los niveles de dominio de las competencias según Garcia *et al.* (2014):

MATRIZ DE EVALUACIÓN Competencia a evaluar:						
Criterio	Evidencia	Nivel Preformal	Nivel Inicial-receptivo	Básico	Autónomo	Estratégico
Son los criterios a tener en cuenta para evaluar la competencia	Son las pruebas para evaluar los criterios	Aprendizaje de nociones muy generales sin organización	Hay recepción y comprensión general de la información	Se resuelven problemas sencillos del contexto	Hay autonomía en el desempeño (no requiere de demasiadas asesorías o supervisión)	Se plantean estrategias de cambio en la realidad
		Aprendizaje de algunos conocimientos, pero sin manejo de procedimientos ni de actividades de la competencia.	El desempeño es muy básico y operativo	Se tienen elementos técnicos de los procesos implicados en la competencia	Hay argumentación científica	Hay creatividad e innovación y se tiene compromiso con el bienestar propio y con los demás
		Baja motivación y compromiso	Se tiene nociones sobre el conocer y el hacer	Se poseen algunos conceptos básicos	Se gestionan proyectos y recursos	Hay desempeños intuitivos de calidad
			Hay motivación frente a la tarea	Realiza las actividades asignadas	Se resuelven problemas de diversa índole con los elementos necesarios	Hay altos niveles de impacto en la realidad
					Se actúa en la realidad con criterio propio	Hay análisis prospectivo y sistémico de los problemas
Ponderación (%)		1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Nivel de dominio:		Logros:				
Nota:		Aspectos a mejorar:				

Sánchez y Ruiz (2004) también hacen referencia a los niveles de dominio estableciendo que el nivel de dominio de adquisición de la competencia ayuda a centrar la atención en una gama de comportamientos del desarrollo de la competencia. Los tres niveles de dominio a establecer en la competencia Trabajo en Equipo serían:

1. **PRIMER NIVEL DE DOMINIO:** Participa y colabora activamente en las tareas del equipo y con su actitud fomenta la confianza, la cordialidad y la orientación a la tarea conjunta.
2. **SEGUNDO NIVEL DE DOMINIO:** Contribuye en la consolidación y desarrollo del equipo, favoreciendo la comunicación, el reparto equilibrado de tareas, el clima interno y la cohesión.
3. **TERCER NIVEL DE DOMINIO:** Es capaz de dirigir grupos de trabajo, asegurando la integración de los miembros y su orientación a un rendimiento elevado.

A la hora de evaluar se debe tener en cuenta que condiciones que facilitan la determinación previa del nivel que deseamos establecer la competencia:

	Profundización	Autonomía	Complejidad
Nivel 1	Basándose en normas y criterios básicos de comportamiento demuestra un dominio de los contenidos básicos.	Necesita orientación y supervisión. Canaliza los casos difíciles a otro nivel.	Afronta situaciones sencillas y resuelve problemas habituales en contextos estructurados.
Nivel 2	Selecciona la información más importante de la situación de forma sistemática y fluida, aplicándola con eficacia. Desarrolla todo el curso de la actuación.	Asume riesgos y toma decisiones en el contexto de situaciones nuevas.	Interviene en situaciones menos estructuradas y de creciente complejidad.
Nivel 3	Anticipa, planifica y diseña de manera creativa respuestas y soluciones a situaciones complejas. Asume riesgos y emprende actuaciones	Asume riesgos y emprende actuaciones con total independencia	Se desenvuelve en situaciones complejas, hallando soluciones integrales y globales. Tiene muy en cuenta las interrelaciones y la transferibilidad de las mismas.

Dimensiones para establecer los tres niveles de dominio (Sánchez y Ruiz, 2004)



Explicar a los participantes la actividad formativa 5 a realizar. Peso de la actividad 10%.

Instrucciones:

Elaborar equipos de 3 integrantes.

Realizar un coloquio (Conversatorio) acerca de Dominios de las competencias desde la socioformación.

Se valorará con lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 1 hora.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo.
Nombre del facilitador: Hno. César González Dra. Rocío Guidos de López MAF, MTE-MI Mariella Paz de González Lic. Andrea Planas	Competencia específica a evaluar: Implementa estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: Actividad presencial.	

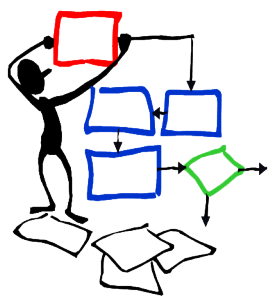
Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Conversación fluida entre el equipo.	2%
2. Las aportaciones tienen fundamento teórico.	2%
3. Apropia el conocimiento a su experiencia personal como docente.	2%
4. Valora las aportaciones y experiencias de sus compañeros.	2%
5. Se expresa claramente.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio	%	SI	NO
Conversación fluida entre el equipo.	2%		
Las aportaciones tienen fundamento teórico.	2%		
Apropia el conocimiento a su experiencia personal como docente.	2%		
Valora las aportaciones y experiencias de sus compañeros.	2%		
Se expresa claramente.	2%		
Total	10%		

Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.



4. DISEÑO Y VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Las técnicas de evaluación son los procedimientos utilizados por el facilitador para obtener información acerca del aprendizaje de los estudiantes; cada técnica de evaluación se acompaña de instrumentos de evaluación, definidos como recursos estructurados y diseñados para fines específicos. Tanto las técnicas como los instrumentos de evaluación deben adaptarse a las características de los estudiantes y brindar información de su proceso de aprendizaje (López & Hinojosa, 2001):

Técnicas	Instrumentos	Aprendizajes que pueden evaluarse		
		Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
Observación	Guía de observación	x	x	x
	Registro anecdótico	x	x	x
	Diario de clase	x	x	x
	Diario de trabajo	x	x	x
	Escala de actitudes			x
Desempeños de los alumnos	Preguntas sobre el procedimiento	x	x	
	Cuadernos de los alumnos	x	x	x
	Organizadores gráficos	x	x	
Análisis del Desempeño	Portafolio	x	x	
	Rúbrica o Matriz de valoración	x	x	x
	Lista de cotejo	x	x	x
Interrogatorio	Tipos textuales: Debate y Ensayo	x	x	x
	Tipos orales y escritas: Pruebas escritas	x	x	

Fuente López & Hinojosa (2001)

4.1 Lista de comprobación o de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento que apoya la observación, pero se utiliza con mayor frecuencia para verificar que un producto o servicio determinado cumpla con ciertas especificaciones previamente establecidas. Los indicadores de determinados comportamientos que se pretenden observar pueden anotarse en una hoja de registro del juicio, que permitirá la evaluación de lo observado (Carvallo, R. et al. 2016):

Criterios a evaluar	Sí	No	Juicio valorativo

Nivel de logro	Juicio valorativo
9-10	Sí
7-8	Sí
5-6	Sí/No
3-4	Sí/No
1-2	No

Por lo general, las columnas que incluye se refieren al cumplimiento o no cumplimiento de las especificaciones que se deben observar en la actividad realizada. La lista “debe reflejar fortalezas y debilidades de los alumnos y promocionar una definición de metas” de tal manera que los resultados de la observación permitan al formador/evaluador preparar y desarrollar estrategias para ayudar a los alumnos a desarrollar sus habilidades (Carvallo, R. et al. 2016).

Recomendaciones para la evaluación

- Identificar cada uno de los comportamientos a ser observados y hacer una lista de ellos.
- Ordenar los comportamientos en la secuencia que se espera que ocurran, si es importante.
- Tener un procedimiento simple para marcar lo observado.

4.2 Escala de rango o categoría

Las escalas de rango consisten en un grupo de características que se deben juzgar mediante un tipo de escala para determinar el grado en el cual está presente dicha característica (López & Hinojosa, 2001). Pueden servir para observar:

- a) Los comportamientos específicos y claramente definidos
- b) La comparación entre dos estudiantes en los mismos grupos de características,
- c) Los juicios de los observadores.

Debe haber una escala separada para cada característica, actitud o comportamiento que se desea medir. Las características y los puntos en la escala deben estar claramente definidos.

Ejemplo de una escala de valoración:

Trabajo en grupo: _____

	5 Mucho	4 Suficiente	3 Insuficiente	2 Poco	1 Nada	Comentarios
Respeto al turno de palabra						
Aporte de sugerencias						
Planteamiento de temas						
Actitud integradora						
Tolerancia						

Recomendaciones para la elaboración

- Preparar una lista con los componentes o características importantes del comportamiento a observar.
- Seleccionar el tipo de escala con categorías para indicar el grado en el cual el comportamiento está presente.
- Incluir instrucciones adecuadas para asignar las categorías de escala.

- Incluir un lugar para comentarios

4.3 Guía de Observación

La guía de observación es un instrumento que permite observar el desempeño del estudiante cuando aplica sus conocimientos en una situación práctica. Este instrumento establece categorías de observación amplias (ítems) que posibilitan al evaluador observar, de manera más integral, al estudiante cuando están llevando a cabo una actividad en un contexto determinado (Carvallo, R. et al. 2016).

En el diseño de la guía de observación se requiere establecer un instrumento que integre los siguientes datos:

- a) Datos de identificación del instrumento: tipo de instrumento y fecha de aplicación, datos de la institución educativa, etc.
- b) Datos de identificación de la persona evaluada: nombre de la persona a la que se evalúa, nombre del docente/evaluador, y datos pertinentes del proceso evaluativo.
- c) Instrucciones de llenado: aprendizajes que se integran a la evaluación y la manera de realizar el registro.
- d) Cuerpo del instrumento: se establecen los ítems asociados con los criterios de evaluación que se evaluarán a través de la observación directa. En las guías de observación se pueden agregar columnas que indique si se requiere más práctica de un ítem.
- e) Observaciones: es recomendable que los instrumentos contengan un espacio para registrar comentarios u observaciones adicionales relacionadas con el proceso de evaluación, los cuales podrán servir al formador/evaluador para realizar el análisis de resultados y como elementos de apoyo en el juicio de evaluación. Esta información puede orientar a la retroalimentación debe proporcionar al estudiante concluido el proceso.

Ejemplo de Guía de Observación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA						
Estudiante:		Asignatura:			Fecha:	
Tema expuesto:						
Instrucciones: Se presentan los aspectos que debe considerar en el desempeño del estudiante durante la exposición. Marque con una "X" en la escala atendiendo a los siguientes parámetros						
Excelente:	Se desempeña en el rasgo de una manera superior a lo esperado					
Muy bien:	Se desempeña en el rasgo de la manera esperada					
Bien:	Se desempeña en el rasgo de una manera inferior a lo esperado					
Mejorable:	Se inicia el logro del rasgo					
Requiere práctica:	Criterio que requiere mayor énfasis a mejorar					
Criterio	Rasgos	E	Mb	B	M	RP
Aspectos generales	Puntualidad					
	Uso del tiempo					
	Originalidad en la presentación					
	Contacto visual					
	Tono de voz					
Contenido	Vocabulario					
	Dominio del contenido					
	Procura la atención de sus compañeros					
	Ejemplifica y argumenta					
Presentación	Claridad del contenido					
	Distribución					
	Ortografía					
Observaciones:						
Evaluado por:		Firma:			Fecha:	



Explicar a los participantes la actividad formativa 6 a realizar. Peso de la actividad 10%.

Instrucciones:

Elaborar equipos de 3 integrantes y designar los roles, uno de ellos expondrá.

Realizar una exposición recapitulando la temática abordada acerca de diseño y validación de instrumentos de evaluación.

Se valorará con lista de cotejo.

La actividad está programada para ser realizada en 1 hora.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo.
Nombre del facilitador: Hno. César González Dra. Rocío Guidos de López MAF, MTE-MI Mariella Paz de González Lic. Andrea Planas	Competencia específica a evaluar: Implementa estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: Actividad presencial.	

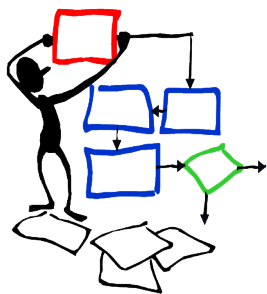
Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Recuerda, repasa y vuelve a explicar.	2%
2. Sintetiza la información ordenadamente.	2%
3. Enriquece y amplía la información.	2%
4. Menciona ejemplos adicionales a los mencionados por el facilitador.	2%
5. Se expresa claramente.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio	%	SI	NO
Conversación fluida entre el equipo.	2%		
Recuerda, repasa y vuelve a explicar.	2%		
Sintetiza la información ordenadamente.	2%		
Enriquece y amplía la información.	2%		
Menciona ejemplos adicionales a los mencionados por el facilitador.	2%		
Total	10%		

Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.



5. EVALUACIÓN DE LOS SABERES ESPECÍFICOS

La realización de un proceso de aprendizaje adecuado y satisfactorio por parte de los estudiantes constituye la finalidad última de todo proceso de enseñanza y la razón de ser de la práctica docente, de modo que evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes supone conocer el nivel de logro conseguido en sus aprendizajes, y los progresos alcanzados (Castillo y Cabrerizo, 2010).

5.1 Valoración del saber ser: valores, actitudes y normas

Los términos como: buena disposición, interés, esfuerzo, curiosidad intelectual, responsabilidad, constancia, creatividad, actitud general, etc., son términos que forman parte de lo que se reconoce como actitud global frente al proceso de aprendizaje, identificándose por tanto con los saberes actitudinales (Castillo y Cabrerizo, 2010).

Estos saberes actitudinales se relacionan con otro concepto que desde el sistema educativo se trasmite con la pretensión de que lo adquiera el alumnado: los valores. Valores de tolerancia, convivencia, participación, comunicación, respeto, etc., han sido y son transmitidos consciente o inconscientemente por los profesores, dentro y fuera de las aulas (Castillo y Cabrerizo, 2010).

La escuela constituye uno de los agentes principales de influencia en la formación de actitudes y valores, lo que justifica a su juicio, que ambos constituyan uno de los contenidos básicos de la formación a ofrecer desde la escuela. Este proceso de formación actitudinal y de educación en valores se realiza desde la escuela, por medio de procesos conscientes (proyectos de formación), y de otros procesos no conscientes relacionados con las actitudes y los valores latentes en el clima de relaciones interpersonales y con las prácticas educativas que se desarrollan en la escuela (Castillo y Cabrerizo, 2010).

La importancia que adquieren las actitudes en el ámbito educativo está justificada desde el momento en que desde todas las áreas del currículum pueden enseñarse y transmitirse actitudes y valores junto a conceptos y estrategias.

5.2 Valoración del saber conocer: conocimientos factuales, nociones, proposiciones, conceptos y categorías

La evaluación del aprendizaje de del saber conocer (conocimientos) es sin duda el ámbito de evaluación mejor conocido por todos los docentes, ya que es el ámbito sobre el que tradicionalmente han desplegado su actividad evaluadora. Para evaluar adecuadamente contenidos conceptuales se hace necesario realizar una evaluación inicial que permita al profesor determinar los conocimientos previos y conocer de este modo el nivel de todos y cada uno de los alumnos en cada materia, lo que ha de servir como punto de partida para desarrollar aprendizajes posteriores (Castillo y Cabrerizo, 2010).

Esos conocimientos previos pueden establecerse en jerarquías de conceptos y determinar de este modo estrategias cognitivas conocidas como mapas conceptuales. Existen dos formas extremas de evaluar los conocimientos de datos o hechos:

- Las tareas de evocación o recuperación de una información sin proporcionar indicios que faciliten el recuerdo.
- Las tareas de reconocimiento de un dato, prestando varias alternativas de respuesta y pidiendo al alumno que marque la correcta.

5.3 Valoración del saber hacer: procedimientos y técnicas

Los saberes procedimentales designan conjuntos de acciones, de formas de actuar y de llegar a resolver tareas. Se trata de conocimientos referidos al saber hacer cosas, hacen referencia a las actuaciones para solucionar problemas, para llegar a objetivos o metas, para satisfacer propósitos y para conseguir nuevos aprendizajes. Con el aprendizaje de técnicas procedimentales se pretende proporcionar al alumno herramientas y habilidades que le permitan construir su propio bagaje cultural y saber desarrollar el trabajo intelectual (Castillo y Cabrerizo, 2010).

Existe una gran cantidad de saberes procedimentales o estrategias a poner en práctica, dependiendo de cada una de las materias o asignaturas a cursar, presentando diferente nivel de complejidad, tanto a nivel cognitivo como de aplicación, como, por ejemplo:

Producciones de alumnos	Intercambios orales	Pruebas específicas
• Monografías • Resúmenes • Trabajo de ampliación y síntesis • Cuadernos de clase • Cuadernos de campo • Resolución de ejercicios y problemas • Textos escritos	• Diálogo • Asamblea • Puestas en común	• Interpretación de datos • Exposición de un tema • Resolución de ejercicios y problemas • Pruebas de capacidad motriz • Grabaciones y su posterior análisis • Observador externo

La evaluación del proceso de aprendizaje de los saberes procedimentales debe realizarse desde la práctica de los mismos en diferentes situaciones, ha de estar integrada en el conjunto del proceso educativo de cada alumno junto a los otros dos tipos de saberes (conceptuales y actitudinales), y el resultado de la evaluación realizada debe tener un carácter global (saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales evaluados conjuntamente) (Castillo y Cabrerizo, 2010).



Explicar a los participantes la actividad formativa 7 a realizar. Peso de la actividad 10%.

Instrucciones:

Elaborar equipos de 3 integrantes y designar los roles.

Realizar un sociodrama (simulación) donde especifiquen una evaluación por medio de una guía de observación aplicando las características de la misma.

Se valorará con lista de cotejo. Debe entregar un archivo PDF donde contenga la guía de observación.

La actividad está programada para ser realizada en 1 hora.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo.
Nombre del facilitador: Hno. César González Dra. Rocío Guidos de López MAF, MTE-MI Mariella Paz de González Lic. Andrea Planas	Competencia específica a evaluar: Implementa estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 1 hora
Condiciones de aplicación: Actividad presencial, entregar PDF por medio de schoology.	

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Aplica las características de una guía de observación.	2%
2. Comprende cada elemento de la guía de observación.	2%
3. Genera soluciones a dificultades que se presenten, por medio de la misma herramienta de evaluación.	2%
4. Logra transmitir la manera de evaluar procedimientos.	2%
5. La guía de observación permite evaluar la competencia demandada a los estudiantes.	2%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.

Peso: 10%

Criterio	%	SI	NO
----------	---	----	----

Aplica las características de una guía de observación.	2%		
Comprende cada elemento de la guía de observación.	2%		
Genera soluciones a dificultades que se presenten, por medio de la misma herramienta de evaluación.	2%		
Logra transmitir la manera de evaluar procedimientos.	2%		
La guía de observación permite evaluar la competencia demandada a los estudiantes.	2%		
Total	10%		

Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.

Metacognición del bloque:

Concluir con los participantes y que respondan a los siguientes cuestionamientos:

- lo que no sabían antes acerca aplicación y validación de instrumentos de evaluación.
- Compartir que les ha dejado este bloque de aprendizaje.
- Qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.



Evidencias:

- Actividad formativa Coloquio
- Actividad formativa Recapitulación
- Actividad formativa Sociodrama (Simulación)

Referencias utilizadas en el BLOQUE 2:

Carvalho, G. R. A; Guevara, N.A y Luebbert, O. A. (2016). *Formación basada en competencias. Un enfoque orientado al aprendizaje*. Ed. Pearson Educación, México. 348 pp.

Castillo, A. S y Cabrerizo, J. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias*. Pearson Educación. Madrid, España. 487 pp.

Elizade-Lora, L., Pérez-López, C., Olvera-Larios, B. Pérez-Enzástiga, J.A, Villarreal-Hernández, L.O. (2013). *Meta evaluación del proceso de evaluación docente*: Universidad

Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Consultado el 3 de junio 2017 en:
http://redaberta.usc.es/aidu/index2.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=385&Itemid=8

García Fraile, J.A; López Rodríguez, N.M y Zúñiga, R.d.A. 2014. *Aprendizaje y vida: Construcción, didáctica, evaluación y certificación de competencias en educación desde el enfoque socioformativo*. Pearson Educación, México. 200 pp.

López Frías, B.S y E.M Hinojosa K. (2001). *Evaluación del aprendizaje: Alternativas y nuevos Desarrollos*. Ed. Trillas, ITESM, Universidad Virtual. México. 142 pp.

Obaya, V.A y Ponce, P. R. G. (2010). Evaluación del aprendizaje basado en el desarrollo de Competencias. *Rev. ContactoS* No. 76, (31-37). Revisado el 17 de mayo del 2017 en:
<http://www.izt.uam.mx/newpage/contactos/anterior/n76ne/competencias.pdf>

Sánchez, A. V., & Ruiz, M. P. (2004). Practicum y evaluación de competencias. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 8(2), 0.



BLOQUE 3

EVALUACIÓN CON TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EVALUACIÓN FORMATIVA UTILIZANDO TECNOLOGÍA
MANUAL DEL FACILITADOR



1. ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

FACILITADOR PONER PELÍCULA Y ABRIR FORO EN SCHOOLOGY

El Dr. Rafael Emilio Bello Díaz (2005 mencionado por Fernández et al, 2009) llama a los entornos virtuales para el aprendizaje “aulas sin paredes” y afirma que es un espacio social virtual, cuyo mejor exponente actual es la Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas.

Para Fernández et al (2009) las TIC no son un medio de transmisión de conocimientos, sino que pueden convertirse en herramientas valiosas, que promueven ambientes de aprendizaje colaborativos, donde el docente deja de ser el centro del proceso para convertirse en un mediador de los temas que se traten en un curso. Por tanto, ser un mediador en entornos virtuales, significa encontrar nuevas estrategias que permitan mantener activos a los estudiantes aun cuando éstos se encuentren en distintas partes del mundo, promoviendo la construcción de conocimientos y la colaboración.

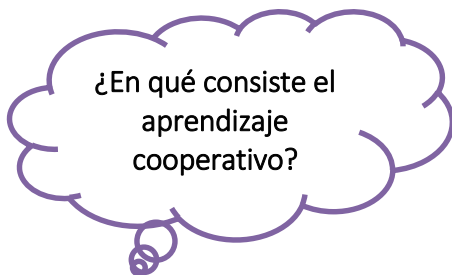
Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio virtual donde se brindan diferentes servicios y herramientas que permiten a los participantes la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros, entre otras características, en el momento que necesiten (Fernández, 2009 p.3).



2. APRENDIZAJE COLABORATIVO COMO ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

2.1 Aprendizaje cooperativo

Respecto a esta estrategia, siempre surgen inquietudes con respecto a la eficacia del aprendizaje esperado por parte de los estudiantes, y los beneficios que puede tener utilizar dicha estrategia. A esto se suma la realidad de muchos centros educativos de El Salvador que presentan una demanda considerable de estudiantes y las aulas se ven saturadas por una cantidad no menor de treinta y cinco alumnos, con características sociales y culturales distintas. Esta cantidad de estudiantes excede al número ideal de estudiantes por docentes para que se dé un buen desarrollo de las competencias. La estrategia es implementar el aprendizaje cooperativo.



“El aprendizaje cooperativo consiste en realizar las tareas de enseñanza–aprendizaje siempre en torno a las tareas ubicadas en el mundo real, en forma tal que les sea posible vincular lo conocido previamente por los estudiantes con la nueva información adquirida en forma conjunta entre los maestros y estudiantes” (González, 2011, p.117). Tobón (2010) manifiesta que para formar una competencia, es deseable el aprendizaje cooperativo, en torno a una idea común, es decir que todos los integrantes deben participar construyendo.



“La cooperación no se da de manera automática cuando los estudiantes se integran en grupos, sino que es un proceso más o menos largo y laborioso que requiere un maestro mediador experto en la creación de ese tipo de equipos de trabajo” (Tobón, 2010, p. 42)

El aprendizaje cooperativo puede resultar una estrategia didáctica muy útil cuando la intención es construir aprendizajes significativos que los estudiantes han de ir adquiriendo, pero a la vez se convierte en un reto cuando se trata de un grupo de clase heterogéneo, es decir con diversas características, intereses, facilidad o dificultad para aprender etc. Maset (2009), establece que son muchos los profesores que atribuyen el fracaso escolar a la diversidad de alumnos que han de atender a sus clases; sin embargo, la diversidad desde un lado negativo puede convertirse en algo más positivo en el proceso enseñanza-aprendizaje, pues el aprendizaje cooperativo promueve el enriquecimiento mutuo y la ayuda de los otros desde el compartir experiencias y conocimientos.

Las estrategias docentes dirigidas a favorecer el aprendizaje cooperativo deben tener en cuenta los efectos positivos que se genera en los estudiantes siempre y cuando el ambiente deseado por el educador lo favorezca; por ejemplo:

- ✓ la confianza que se crea entre los integrantes,
- ✓ los valores como el respeto y la tolerancia,
- ✓ la escucha atenta a las opiniones de los demás,
- ✓ el constante proceso de consenso que los equipos de trabajo deben realizar,
- ✓ la corresponsabilidad, y
- ✓ la cohesión del grupo.

Utilizar de manera adecuada estas estrategias de alguna manera se está capacitando a los estudiantes en el manejo de sus emociones, relaciones interpersonales que son comunes en situaciones propias de la vida, es por ello que cuando se habla de competencias

se hace referencia a los saberes (saber conocer, saber hacer, saber ser y saber convivir) que en el aprendizaje cooperativo debe estar contemplados.

El aprendizaje cooperativo no solamente se debe centrar en lo que se entiende por trabajo en grupo, pues va más allá de la estrategia y tiene que ver con el proceso de enseñanza–aprendizaje que se establece en el aula. “La estructura cooperativa del aprendizaje no necesariamente anula el trabajo individual. Podemos tener estructurada la clase de forma cooperativa y no realizar trabajo en equipo. Trabajo en equipo y trabajo individual no son realidades incompatibles” (Maset, 2009, p. 120).

Es por ello que las actividades deberán estar diseñadas de tal forma que el estudiante conozca y potencie la competencia que se busca desarrollar. “No sólo se desarrollan habilidades relacionadas con la competencia social y ciudadana, en general, y el trabajo en equipo, en particular, sino muchas otras relacionadas con las competencias comunicativas y metodológicas” (Maset, 2009, p. 259).

1.2 Aprendizaje cooperativo y evaluación

Para favorecer las competencias, es esencial que las indicaciones que ofrece el maestro estén claras y que la participación de los integrantes en los equipos esté asegurada. Sin embargo, en la realidad de las aulas el número elevado de estudiantes que hay y la diversidad, se convierten en un obstáculo, por tanto, el docente deberá supervisar constantemente el trabajo y ser un facilitador de ideas y atender a los estudiantes tomando en cuenta la diversidad.

Frente a este tema de grupos numerosos y diversos, una de las convicciones que se tiene, desde la propia experiencia, es que cuando se organice la estructura de la actividad se debe establecer el tiempo idóneo para desarrollarla, asimismo, es importante que los estudiantes presenten una evidencia como producto del aprendizaje cooperativo. De esta manera es indispensable que el maestro cuide de una “planificación cuidadosa, liderazgo, metodologías especiales, intervención diferenciada y análisis posterior a la experiencia.” (Barrios Jara, N., 2005)

Sin duda el aprendizaje cooperativo o colaborativo se presenta como una estrategia para el desarrollo de las competencias desde el enfoque socioformativo.

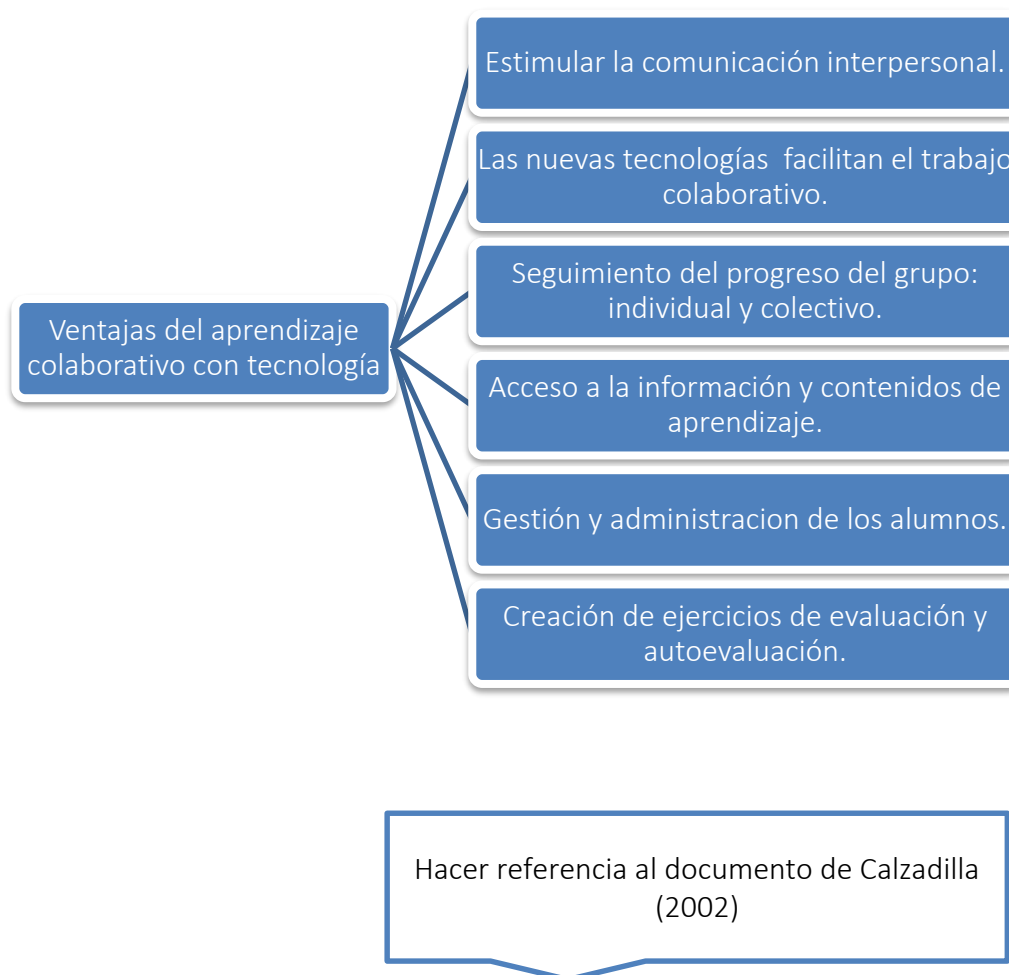


Calzadilla (2002) explica que,

EVALUACIÓN FORMATIVA UTILIZANDO TECNOLOGÍA

Pueden producirse experiencias positivas de aprendizaje cuando los alumnos comparten sus descubrimientos, se brindan apoyo para resolver problemas y trabajan en proyectos conjuntos. Por otra parte esta tecnología interactiva permite desarrollar, extender y profundizar las habilidades interpersonales y penetra las barreras culturales a medida que estudiantes y docentes aprenden a comunicarse mediante las nuevas formas que propone este medio”

De esta manera la integración efectiva de la tecnología en los campos educativos beneficia el aprendizaje y se convierten en herramientas que apoyan la evaluación formativa que desarrolla el docente. Calzadilla (2002) menciona las ventajas que se presentan para el aprendizaje colaborativo:





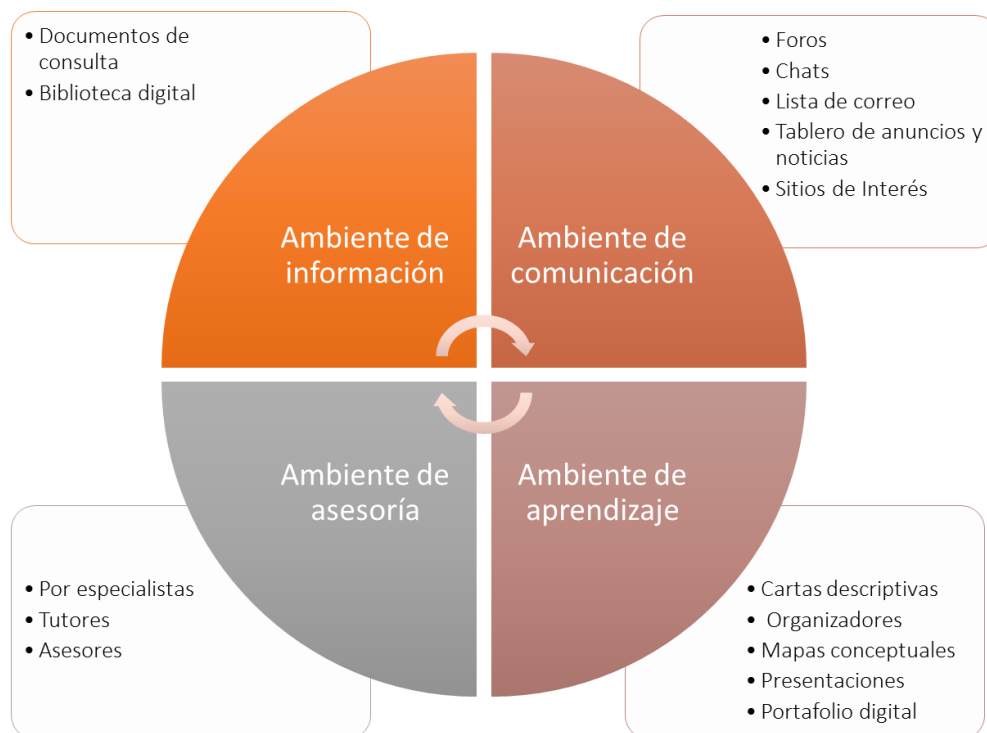
2.4 Estrategias o técnicas con tecnología para el trabajo colaborativo

Buscar una evaluación de los procesos de aprendizajes en la consecución de una o varias competencias, potenciando el trabajo colaborativo, encontramos algunas técnicas que se pueden emplear para valorar el aprendizaje y evaluar las habilidades y destrezas de los estudiantes. Fernández (2009) menciona algunas de estas técnicas que pueden ser de mucha utilidad al momento de la evaluación, por ejemplo:

- ✓ Trabajo en parejas,
- ✓ lluvia de ideas,
- ✓ rueda de ideas, votación,
- ✓ valoración de decisiones,
- ✓ debate y foro,
- ✓ subgrupos de discusión,
- ✓ controversia estructurada,
- ✓ grupos de investigación,
- ✓ juegos de rol,
- ✓ estudio de casos y
- ✓ trabajo por proyectos”

Como estrategia, la conformación de comunidades de aprendizaje, abre la opción de que algunos grupos se interesen por continuar profundizando el conocimiento de alguno de los conceptos, principios, teorías, procedimientos, técnicas, métodos, actitudes, valores, creatividad, etc: estos grupos pueden conformar comunidades de aprendizaje. Para ello, se requiere un grupo de personas interesados en continuar aprendiendo sobre un tema o temas focales; un acuerdo grupal sobre las intenciones que dan origen a la comunidad; una metodología de organización y de comunicación; un ambiente virtual y/o presencial en el

que se intercambie información sobre el tema, se promueva la comunicación; se manifiesten actitudes y valores (Campos, 2000):



Ambientes virtuales de aprendizaje (Campos, 2000)

A continuación, se presentan algunos aspectos de algunas estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales que el docente tomará en cuenta para su aplicación, según menciona Fernández (2009):

Estrategia	Descripción
Glosarios colaborativos	Para la construcción de un glosario colaborativo el facilitador puede utilizar varias estrategias tanto centradas en el trabajo individual como recuperación de información, técnicas centradas en el pensamiento crítico y la creatividad, así como las de trabajo colaborativo, trabajo en parejas y valoración de ideas. Este ejemplo consiste que en lugar de que el facilitador realice un glosario solo, inste a sus estudiantes a que lo vayan construyendo a medida que encuentran términos

	desconocidos. De esta manera, los estudiantes tienen la responsabilidad de aportar las definiciones al glosario y esto ayuda a que recuerden la palabra y la definición correcta. Plataforma Moodle lo tiene como herramienta.
Subgrupos de discusión	Las estrategias de trabajo colaborativo que implican discusión son recursos con un arma que puede utilizar el facilitador para la construcción de conocimiento entre los participantes y observar el avance de los mismos.
Recuperación de información y juego de roles	Esta estrategia de trabajo colaborativo une dos de las técnicas que citamos anteriormente, consiste en asignar al estudiante la investigación y análisis de un determinado tema y abrir un espacio con la herramienta taller para que cada estudiante exponga su trabajo ante los demás compañeros. Para la evaluación se asignarán diferentes estudiantes con responsabilidades vinculadas a sus fortalezas, así por ejemplo, el estudiante que a lo largo del curso demostró buena redacción calificará ese rubro, el que tiene buena ortografía califica ese aspecto, y así sucesivamente con cada uno de los aspectos.
Trabajos de investigación con retroalimentación	La realización de trabajos de investigación puede realizarse como una estrategia didáctica individual o grupal. En cualquiera de los dos casos, la herramienta taller puede ser muy útil, ya que permite establecer varias entregas de avances y recibir retroalimentación de los miembros del grupo, con el fin de culminar con un exitoso producto que de una u otra forma

	ha sido validado. Por ejemplo, el facilitador puede asignar la revisión de los avances dividiéndolos entre los participantes o grupos de los trabajos de investigación, así cada uno de los estudiantes observa los trabajos de investigación de los demás y realiza sus aportes y, de la misma forma, sus compañeros retroalimentan el trabajo de él.
Portafolio digital	La técnica de elaboración de portafolio forma parte de las estrategias de trabajo individual y las centradas en la presentación de información. Para este caso, la herramienta idónea de la plataforma Moodle es un WIKI de forma personal, donde cada alumno dispondrá de un espacio de acceso personal y restringido en la plataforma.



3. EVALUACIÓN UTILIZANDO PLATAFORMAS VIRTUALES

Las plataformas e-learning permiten al docente tener un apoyo en su evaluación y poder experimentar un proceso de enseñanza aprendizaje innovador

FACILITADOR : TALLER UTILIZANDO PLATAFORMAS EN LÍNEA

La definición de plataformas educativas según Sánchez (2013) “se enmarca en un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través de Internet”.

Se da un aprendizaje colaborativo cuando se utilizan métodos de enseñanza basados en el trabajo colaborativos de los estudiantes con una doble dimensión: se colabora para aprender y se aprende a colaborar.

Sanchez explica que “si se pretende incluir Internet en actividades de búsqueda de información el profesorado debe realizar antes un trabajo de selección con objeto de rentabilizar el trabajo del alumnado. Con este tipo de trabajo se logrará que el aprendizaje sea significativo y constructivo:

- a) WebQuest, consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de internet, que promueven la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye la evaluación auténtica.
- b) Las MiniQuests
Consisten en una versión reducida de las WebQuests. Están diseñadas para concluir las en una o dos secciones de clase, lo que contribuye a una mejor introducción dentro de una programación.
- c) La caza del tesoro

Una caza del tesoro es una actividad poco compleja en su diseño y ejecución, ya que se concibe como una página web con preguntas directas y un listado de direcciones web para que los niños puedan contestarlas.



3.1 Plataforma virtual Moodle

Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Con más de 10 años de desarrollo guiado por la pedagogía de constructivismo social. Moodle proporciona un conjunto poderoso de herramientas centradas en el estudiante y ambientes de aprendizaje colaborativo, que le dan poder, tanto a la enseñanza como al aprendizaje. Moodle proporciona el conjunto de herramientas más flexible para soportar tanto el aprendizaje mixto (blended learning) como los cursos 100% en línea (Moodle, 2017).

Wikis (Moodle, 2017, <https://docs.moodle.org>)

Los wikis son una herramienta simple y flexible para la colaboración. Pueden usarse para todo, desde una simple lista de direcciones de Internet hasta para construir enciclopedias completas, como la Wikipedia, que es el wiki más grande del mundo. En su propia clase es importante tener un plan para su wiki, de forma tal que los estudiantes sepan cómo encaja este wiki con su aprendizaje. La gran ventaja del wiki es que todas las ediciones son claramente visibles y reversibles.

Un wiki es una colección de documentos web escritos en forma colaborativa. Básicamente, una página de wiki es una página web que todos en su clase pueden crear juntos, directo desde el navegador de Internet, sin que necesiten saber HTML. Un wiki empieza con una portada. Cada autor puede añadir otras páginas al wiki, simplemente creando un enlace hacia una página (nueva) que todavía no existe.

Los wikis obtuvieron su nombre del término hawaiano "wiki wiki," que significa "muy rápido". Un wiki es, de hecho, un método rápido para crear contenido como grupo. Es un formato tremendamente popular en la web para crear documentos como un grupo. Usualmente no existe un editor central del wiki, no hay una sola persona que tenga el control

editorial final. En su lugar, la comunidad edita y desarrolla su propio contenido. Emergen visiones de consenso del trabajo de muchas personas sobre un documento.

En Moodle, los wikis pueden ser una herramienta valiosa para el trabajo colaborativo. La clase entera puede editar junta un documento, creando un producto de la clase, o cada estudiante puede tener su propio wiki y trabajar en él con Usted (el maestro) y sus compañeros.

Ideas para usar wikis:

a) Notas de apuntes de grupo

Crear un wiki para los apuntes de clase después de una clase tradicional les da a los estudiantes una posibilidad para combinar todos sus apuntes. Aquellos que no captaron toda la información podrán obtenerla de sus compañeros. El grupo también puede decidir cuál información es crítica y darle el énfasis adecuado. Los apuntes grupales de la clase podrían hacerse con todo el grupo, si fuese pequeño; o con equipos pequeños de trabajo. Los grupos también pueden comparar sus apuntes entre sí para una discusión y refinamiento más profundos.

b) Gestión de Proyecto del Grupo

Esto le dará a cada Grupo su propio espacio para grabar sus investigaciones, desarrollar esquemas y borradores, y crear el producto final.

c) Lluvia de ideas

Brainstorming es un proceso creativo de grupo no crítico en el que se alienta a los miembros del grupo a dar voz a cualquier idea que personalmente consideren pertinente para el ejercicio grupal. Las personas pueden añadir ideas a medida que se producen y enlazar con otras páginas para su elaboración.

d) Contribuir a otros wikis

Un maestro puede asignar a su clase la tarea de contribuir a otra Wiki, en cualquier tema de clase, asignando a los estudiantes o a los grupos (o haciendo un proyecto de clase si la clase es lo suficientemente pequeña y el tema lo suficientemente amplio) y desafiarlos a crear colaborativamente un artículo.

e) Narración colaborativa de historias

Los estudiantes más jóvenes pueden ser motivados para que trabajen juntos en un grupo para construir una historia - donde cada estudiante le añade una oración que continúa lo hecho por la contribución anterior

Examen (Moodle, 2017, https://docs.moodle.org/all/es/Actividad_de_examen)

El módulo de actividad de Examen le permite al maestro diseñar y construir exámenes que consisten de una gran variedad de Tipos de preguntas, incluyendo preguntas de opción múltiple, falso-verdadero y respuesta corta. Estas preguntas se mantienen en el Banco de preguntas y pueden ser re-utilizadas en diferentes exámenes.

Características

- a. Características para los estudiantes
 - Identificar cuales objetivos de aprendizaje/preguntas del examen conocen bien y de cuales necesitan aprender más
 - Recibir retroalimentación que se relaciona con su comprensión específica de un tema
 - Mejorar en áreas en donde su comprensión es débil al contestar preguntas similares, cuando se usan lotes de bancos de preguntas.
- b. Características para profesores
 - Identificar temas en donde los estudiantes necesitan más ayuda al revisar el Análisis de ítems del examen
 - Proporcionar el tipo específico de retroalimentación que quieren darle a los estudiantes, dado que hay muchas características para retroalimentación
 - Proporcionar evaluaciones para auto-estudio que no son calificadas
 - Proporcionar exámenes que si son calificadas y proporcionan varias medidas de seguridad que minimizan el riesgo de trampas, tal como la aleatorización de preguntas o respuestas.
 - Los exámenes pueden configurarse para permitir intentos múltiples. Cada intento de contestar una pregunta es calificado automáticamente, y el

maestro puede elegir dar retroalimentación o mostrar las respuestas correctas.

Formas de usar un examen.

- La retroalimentación acerca del desempeño y la auto-evaluación son partes importantes de un entorno de aprendizaje. Hay varias maneras para darles retroalimentación a los estudiantes: en cada pregunta o en forma general. El módulo de examen puede mostrar retroalimentación y puntajes en diferentes momentos durante el examen.
- Una amplia variedad de Reportes de examen (además de las Calificaciones) están disponibles para ser usadas por el maestro. Los reportes del examen no solamente pueden enfocarse en un solo intento del estudiante para responder cada pregunta, sino que también pueden realizar un robusto análisis acerca de la validez de una pregunta, basándose en las respuestas agregadas de los estudiantes.
- Un solo examen puede seleccionar automáticamente preguntas aleatorias y/o específicas desde diferentes categorías de preguntas y aleatorizar el orden en que se muestran las respuestas.
- Existen varias opciones para calificar (puntos-calificaciones) preguntas individuales en un examen específico, calificación de intentos para un examen y para cada tipo de pregunta.
- El maestro puede determinar el número de preguntas en cada página de preguntas que ve el estudiante. El maestro puede cambiar la posición de cualquier pregunta en el examen. Es posible poner una etiqueta con información en cualquier lugar entre las preguntas.
- El maestro puede elegir cómo se comportan las preguntas durante el examen. Pudiera ser como un examen clásico, en donde el estudiante no recibe retroalimentación mientras intenta resolver el examen, solamente después de terminarlo. En forma alterna, Moodle puede revelar las calificaciones y/o retroalimentación al estudiante durante el examen, e

inclusive podría darle otra oportunidad de resolver las preguntas (con menor puntaje) después de leer la retroalimentación.

Tipos de preguntas

Se puede añadir una variedad de tipos diferentes de preguntas en los módulos de Examen y Lección.

a. Calculada

Las preguntas calculadas ofrecen una forma de crear preguntas numéricas individuales mediante el empleo de comodines que son sustituidos con valores individuales cuando se realiza el examen.

b. Calculada multiopción

Las preguntas calculadas multiopción (de opción múltiple) son semejantes a las preguntas de opción múltiple, con la propiedad adicional de que los elementos a seleccionar pueden incluir resultados de fórmulas de valores numéricos que son seleccionados aleatoriamente a partir de un conjunto cuando se realiza el examen. Estas preguntas usan los mismos comodines que las preguntas calculadas y sus comodines pueden compartirse con otras preguntas calculadas multiopción o con preguntas calculadas regulares.

c. Calculada simple

Las preguntas calculadas simples ofrecen una manera de crear preguntas numéricas individuales cuya respuesta es el resultado de una fórmula numérica que contiene valores numéricos variables mediante el uso de comodines (como por ejemplo {x} , {y}) que son sustituidos por valores aleatorios cuando se toma el examen.

d. Ensayo

El tipo de pregunta de ensayo les permite a los estudiantes escribir abiertamente acerca de un asunto en particular y debe de calificarse de forma manual. Es posible que un profesor cree una plantilla para los alumnos la empleen como una guía para contestar la pregunta y así

darles un mayor soporte. La plantilla será entonces reproducida dentro del Editor de texto cuando el alumno comience a contestar la pregunta. También es posible incluir información acerca de cómo calificar las respuestas, para que los profesores que califiquen se puedan referir cuando evalúen los ensayos.

e. Relación de columnas (emparejamiento)

Se proporciona una lista de sub-preguntas, junto con una lista de respuestas. El alumno debe de relacionar (emparejar) la respuesta correcta para cada pregunta.

f. Opción múltiple

Con el Tipo de Pregunta de Opción Múltiple Usted puede crear preguntas de respuesta única y preguntas de respuesta múltiple, incluirles imágenes, sonidos y multimedios dentro de la pregunta y/o de las opciones de respuesta (al insertarles HTML) y puede ponderar las respuestas individuales.

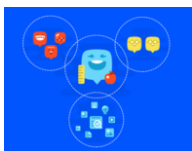
g. Respuesta corta

En respuesta a una pregunta (que puede incluir una imagen), el alumno escribe una palabra o frase corta. Puede haber varias respuestas correctas posibles. con diferentes puntuaciones. Las respuestas pueden o no tener importancia por MAYÚS/minúsculas.

h. Numérica

Desde la perspectiva del estudiante, una pregunta numérica se parece mucho a una pregunta de respuesta corta. La diferencia es que a las respuestas numéricas se les acepta un cierto margen de error, lo que permite que se configure un rango de respuestas aceptable. Más documentación sobre pregunta numérica

Existen otros tipos de pregunta que están descritos en la página de Moodle, donde pueden verificarse como funcionan y para qué pueden ser utilizados https://docs.moodle.org/all/es/Tipos_de_preguntas.



3.2 Edmodo

Es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita, que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging, creado para un uso específico en educación (www.edmodo.com, 2017).



Con características intuitivas y almacenamiento ilimitado, crea grupos rápidamente, asigna tareas, programa exámenes, controla el progreso y más. Con todo en una sola plataforma, Edmodo refuerza y realiza lo que se desarrolla en clase.



Edmodo está diseñado para darte todo el control sobre tu clase digital. Con herramientas que te permiten determinar quien se une a los grupos, asegurarte que se mantiene la privacidad y monitorizar la actividad de cada miembro, todo ello de manera segura.



Da a los estudiantes nuevas formas de involucrarse, participar y expresarse. Con Edmodo, puedes publicar temas de discusión, realizar encuestas, dar insignias como premios, y más, para fomentar la comunicación y hacer que el aprendizaje sea social.



La comunidad de educadores comparte sus recursos en minutos. No importa el nivel o la asignatura.

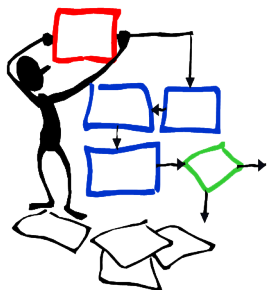


Edmodo ha sido construido con profesores, para profesores. Su recomendación define cada característica, el conocimiento da vida a nuestra comunidad, y el punto de vista de cada profesor te mantiene a ti y a tus estudiantes en el centro de todo lo que hacemos.



Tanto si deseas crear una clase virtual, educar sobre ciudadanía digital, integrar contenidos desde Edmodo Spotlight o perfeccionar tu red de desarrollo profesional, puedes personalizar el uso de Edmodo.

Edmodo (2017)



4. PORTAFOLIO DIGITAL COMO MEDIO DE EVALUACIÓN

La realización de un proceso de aprendizaje adecuado y satisfactorio por parte de los estudiantes constituye la finalidad última de todo proceso de enseñanza y la razón de ser de la práctica docente, de modo que evaluar el proceso de aprendizaje de los

La evaluación por competencias permite establecer unos objetivos/resultados de aprendizaje que orienten el proceso de enseñanza---aprendizaje hacia su consecución. El ePortfolio permite ir constatando y reflexionando sobre las fortalezas y debilidades encontradas en momentos clave (Gallego et al, 2009).

El ePortfolio puede analizarse desde distintas dimensiones (Mellado,2007, p.86, citado por Gallego et al, 2009):

- Recurso pedagógico,
- Inclusión y revisión de evidencias,
- Intervención en el aula,
- Análisis críticos,
- Retroalimentación,
- Evaluación de proceso,
- Autoevaluación,
- Interacción,
- Instrumento de evaluación, etc.

El objetivo del ePortfolio puede ser autoevaluar, documentar el aprendizaje a lo largo del tiempo, documentar el desarrollo profesional, curriculum, evaluación, acreditación para promoción, presentación de logros, reflexión, etc. (Gallego et al 2009).

4.1 Definición

Según Barberà et al (2006, citado por Sánchez, E. y Gámiz, Á., 2011) el e-portfolio se configura como “un sistema de evaluación integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en una selección de evidencias/muestras que tiene que recoger y aportar el estudiante a lo largo de un periodo de tiempo determinado y que responde a un objetivo concreto”(p.2).

Se caracteriza por (Sánchez y Gámiz, 2011):

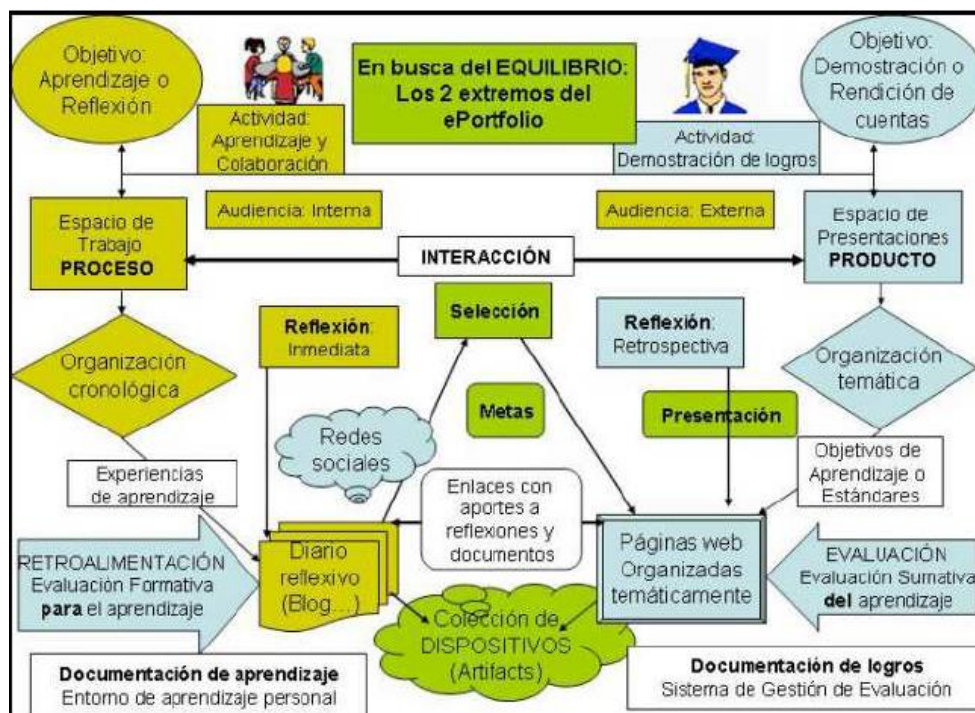
- a) Mostrar la evolución del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- b) Estimular la experimentación, la reflexión y la investigación del alumno.
- c) Reflejar el punto de vista personal del alumno sobre su aprendizaje.
- d) Evidenciar los momentos claves del proceso de enseñanza y aprendizaje: problemas, soluciones, logros.
- e) Reflejar la valoración del profesor sobre el desempeño del alumno en la construcción del aprendizaje.

4.2 Tipos de portafolios digitales

Jones, 2008 citado por Sánchez y Gámiz (2011) menciona los distintos tipos de portafolio digital para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias:

- a) **E-Portfolio de Evaluación.** Permite valorar la consecución de criterios específicos para obtener una titulación o trabajo
- b) **E-Portfolio de Aprendizaje.** Permite ofrecer información sobre los objetivos de aprendizaje incorporando tanto reflexiones y autoevaluación del estudiante como del docente.
- c) **E-Portfolio de “Demostración de las mejores prácticas”.** Permite presentar información o logros a audiencias concretas.
- d) **E-Portfolio de Transición.** Permite aportar evidencias y registros de utilidad en Momentos de transición o paso de un nivel académico a otro.

Barrett (2009 citado por Sánchez y Gámiz, 2011) propone un equilibrio entre todas las posibilidades de uso del E-Portfolio:



Fuente Sánchez y Gámiz (2011, <http://electronicportfolios.org/balance/>)

4.3 Características y utilización

Características (Lankes, 1995; Lorenzo, 2005, citados por Sánchez y Gámiz, 2011)	Utilización (Rico y Rico, 2004, citados por Sánchez y Gámiz, 2001)
• Permite incluir textos, gráficos o elementos multimedia que se pueden consultar en Internet o en otro medio electrónico. • Permite agrupar todo el material en formatos que son mucho más manejables, como un CD, un DVD, etc. • No es una secuencia lineal por lo que los distintos materiales incluidos pueden ser enlazados entre sí de modo que podamos acceder en cualquier momento a reflexiones, enlaces de	• Se centra en el alumno y su proceso de aprendizaje. • Es flexible, ya que el medio digital permite incorporar y actualizar elementos con facilidad. • Hace transparente el proceso educativo. • Evalúa no sólo los productos finales, sino también el proceso que ha llevado al alumno a desarrollarlos. • Permite el seguimiento del profesor en todas las etapas del proceso de

interés sobre un determinado tema, lecturas adicionales, etc. • Posibilita el control y la organización de los trabajos creados en los diferentes medios, sin olvidar que es más que una simple colección de recursos.	aprendizaje y facilita que el desempeño del alumno se vaya ajustando a los objetivos educativos establecidos.
---	--

En definitiva el alumno debe asumir y esforzarse en convertirse en un aprendiz autónomo (Livas, 2000 citado por Sánchez y Gámiz, 2011) y con el uso del portafolio digital se le propone que desarrolle las siguientes competencias:

- Aprender a pensar sobre los contenidos que se aprenden.
- Aprender a cooperar como una manera eficaz de adquirir nuevos conocimientos y nuevas formas de gestionar socialmente el conocimiento.
- Aprender a comunicar sus conocimientos y sus opiniones teniendo claras las diferencias entre ambas.
- Aprender a enfatizar, a gestionar las propias emociones y las de los demás para lograr una comunicación fluida.
- Aprender a ser crítico frente al conocimiento, analizando los argumentos que lo apoyan y evaluando y sopesando la importancia de los datos y de las evidencias, de forma que permitan emitir juicios razonados y tomar decisiones consecuentes.
- Aprender a automotivarse, de forma que los alumnos sean capaces de establecer y gestionar sus metas y motivos.



4.4 Herramienta para portafolio digital

One Note le permite organizar todas sus notas de clase, es un bloc de notas digital. Un bloc de notas de OneNote se organiza en secciones y páginas que resulta fácil llenar de color. Como la mayoría de los blocs de notas, con el tiempo termina llenándose. Pero he aquí

algunos hechos asombrosos. Un bloc de notas de OneNote nunca se queda sin páginas, las



notas:

páginas nunca se quedan sin espacio y puede agregar tantas secciones como quiera.

OneNote ofrece muchas formas de tomar escribir con el teclado, escribir a mano, dibujar, esbozar, hablar, copiar, etcétera. Tomar notas es

facilísimo: basta con escribir. En un dispositivo táctil, también puede escribir notas a mano (Office, 2017).



Explicar a los participantes la actividad sumativa 1 a realizar. Peso de la actividad 30%.

Instrucciones:

Elaborar equipos de 3 integrantes.

Realizar en equipo un portafolio digital en One Note, donde se describa al menos 4 herramientas en línea, que pueda utilizar para aplicar estrategias innovadoras de evaluación y establezca el instrumento de evaluación.

Se valorará con lista de cotejo. Debe entregar un archivo en One Note.

La actividad está programada para ser realizada en 10 horas.

Nombre de la Institución: Colegio Marista Liceo Salvadoreño	
Nombre del módulo: Diseño de ambientes de aprendizaje utilizando tecnología educativa	
Nombre del participante:	Dominio de la competencia: Evaluación formativa utilizando tecnología como herramienta de apoyo.
Nombre del facilitador: MAF, MTE-MI Mariella Paz de González	Competencia específica a evaluar: Implementa estrategias innovadoras de evaluación en la asignatura de Educación en la Fe utilizando tecnología educativa, tomando en cuenta el enfoque socioformativo que compruebe el aprendizaje significativo.
Fecha de aplicación:	Tiempo de aplicación: 10 horas

Condiciones de aplicación:

Actividad virtual, entrega archivo One Note en Schoology

Reactivos	Ponderación del reactivo
1. Contiene, temario, criterios de evaluación y competencia del bloque.	2%
2. Los instrumentos de evaluación están completos.	2%
3. Evidencia por los menos 4 herramientas de evaluación.	2%
4. Toda la información debe estar correctamente citada según normas APA.	2%
5. Evidencia la innovación y la creatividad.	1%
6. Contiene audios, videos, referencias Web y cualquier otro multimedia.	1%
Resultado	10%
Nivel de dominio alcanzado	

Evaluación: Lista de cotejo.**Peso:** 30%

Criterio	%	SI	NO
Contiene, temario, criterios de evaluación y competencia del bloque.	2%		
Los instrumentos de evaluación están completos.	2%		
Evidencia por los menos 4 herramientas de evaluación.	2%		
Toda la información debe estar correctamente citada según normas APA.	2%		
Evidencia la innovación y la creatividad.	1%		
Contiene audios, videos, referencias Web y cualquier otro multimedia.	1%		
Total	10%		

Al evaluar la actividad se debe retroalimentar a cada grupo.**Metacognición del bloque:**

Concluir con los participantes y que respondan a los siguientes cuestionamientos:

- lo que no sabían antes de evaluar utilizando tecnología y las diferentes herramientas existentes
- Compartir que les ha dejado este bloque de aprendizaje.



- Qué cambios creen que pueden realizar con lo aprendido.

Evidencias:

- Actividad formativa Portafolio digital

Referencias utilizadas en el BLOQUE 3:

Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de educación*, 1(10), 1-10.

Campos, Y. (2000). Estrategias didácticas apoyadas en tecnología. *México. Consultado, 10*

Delgado Fernández, Marianela; Solano González, Arlyne; (2009). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. Mayo-Agosto, 1-21.

Edmodo (2017). www.edmodo.com

Gallego, D., Cacheiro, M., Martín, A., & Angel, W. (2009). El ePortfolio como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 0(30). Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/444/179>.

García González, E. G. (2011). *Pedagogía constructivista y competencias*. México: Editorial Trillas.

Maset, P. P. (2008). *9 ideas clave: El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Graó.

Moodle (2017). <https://docs.moodle.org>

Nelson E., Barrios Jara. (2005). *El aula como escenario para trabajar en equipo* Recuperado el 6 de mayo 2016, de: <http://www.gestipolis.com/aula-como-escenario-para-trabajar-en-equipo/>

Office (2017). <https://support.office.com/es-es/article/Introducci%3bn-a-OneNote-2016-d265f290-2cd2-4c0e-ab53-ee3b7ea98b3a?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES>

Sánchez, E. R., & Gámiz, Á. M. E. (2011). El portafolio digital un nuevo instrumento de evaluación. *DIM: Didáctica, innovación y multimedia*, (21), 1-10.

Sánchez, J., & Ruiz, J. (2013). Recursos didácticos y tecnológicos en educación. Madrid: Síntesis.

Tobón Tobón, S., Pimienta Prieto, J., & García Fraile, J. A. (2010). *Secuencias didácticas: Aprendizaje y Evaluación de Competencias* (primera ed.). México: Pearson.