

Innovación educativa y tecnologías emergentes en Educación infantil y primaria

JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, se logra identificar que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha revolucionado la sociedad de tal forma que se han convertido en entes indispensables y necesarios en muchos ámbitos resaltando el académico y/o escolar.

No se puede desconocer que la utilización de estas herramientas tecnológicas permite que se enriquezcan y fortalezcan las prácticas pedagógicas dando espacio a que el docente de aula pueda utilizarlas como mediación en el proceso de enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes.

El presente curso contribuye al fortalecimiento y la adquisición de competencias tecnológicas relacionadas con la implementación de estas tecnologías, como respuesta a los retos que se nos presentan en este siglo relacionados a la innovación desde el campo de la educación. Los docentes deben estar preparados y formados en el uso de estas herramientas que garanticen una educación de calidad haciendo uso de las Robótica, Gamificación y Realidad Aumentada.

DIRIGIDO A

Docentes y profesionales con interés en profundizar en las tecnologías relacionadas a la Robótica, Gamificación y Realidad Aumentada para ser aplicadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación infantil y primaria, y así conocer el impacto que estas tecnologías tienen en el ámbito educativo.

METODOLOGÍA

El curso se desarrollará en metodología virtual, la cual está centrada en procesos autónomos de aprendizaje soportados en actividades sincrónicas y asincrónicas, a partir de los cuales el estudiante, orientado por el facilitador experto, logra potenciar y desarrollar los resultados de aprendizaje propuestos en el curso.

Cada uno de los módulos se desarrolla en un tiempo de ocho (8) horas, y cuenta con una guía preparada por el facilitador, la cual consta de cada una de las actividades que se desarrollaran durante el módulo. Estas actividades contemplan lecturas, revisión de documentos, análisis comparativo, estudios de casos, trabajo colaborativo, etc, con el propósito de construir al final de cada uno de los módulos actividades de aprendizaje para niños y niñas mediadas por las tecnologías emergentes. La evaluación aplicada durante el proceso de formación será formativa.

RESULTADO DE APRENDIZAJE

- Conocer e identificar las posibilidades a nivel educativo que nos presentan las tecnologías emergentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas en edad preescolar y primaria.
- Conocer y utilizar aplicaciones móviles de Realidad Aumentada para el desarrollo de actividades de aprendizaje en niños y niñas.
- Conocer experiencias de educación usando Robótica en los procesos de aprendizaje.
- Conocer y utilizar herramientas de gamificación en entornos y estrategias de aprendizaje activo.
- Comprender las mecánicas y dinámicas de juego que propician el aprendizaje activo en el aula de clase.
- Diseñar experiencias de aprendizaje mediada por las tecnologías emergentes para favorecer competencias y habilidades en niños y niñas en edad preescolar y primaria.

CONTENIDO

MÓDULO I

- Tecnologías Emergentes y su aplicabilidad en la educación

MÓDULO II

- Realidad Aumentada: Recurso Lúdico e interactivo en la educación

MÓDULO III

- La Robótica y su impacto en la educación Infantil y primaria

MÓDULO IV

- Gamificación: elementos de juego y aplicaciones para el desarrollo del aprendizaje activo

DURACIÓN DEL PROGRAMA

24 HORAS

MODALIDAD

REMOTA

EXPERTOS FACILITADORES

Carmen Ricardo

Doctora en Educación en la Línea Modelos didácticos-interculturalidad y TIC de la Universidad Nacional de Educación a Distancia-UNED (España). Ingeniera de Sistemas y magíster, Universidad del Norte (Colombia). Actualmente es profesora y directora del Departamento de Educación del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte. También es coordinadora de la especialización y maestría en Educación mediada por TIC que se ofrece en modalidad virtual. Investigadora y coordinadora del Grupo de Informática Educativa de la Universidad del Norte, en las líneas: Educación y procesos de enseñanza-aprendizaje virtuales, bimodales y presenciales enriquecidos con TIC (formación docente y diseño de AVAS interculturales)

Vanessa Navarro

Candidata a PhD en Humanidades Arte y Educación de la Universidad Castilla de la Mancha (España). Magister en Educación y Licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad del Norte (Colombia). Actualmente es Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación en la Corporación Universitaria Americana. Profesora catedrática del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Norte. Investigadora de los grupos de investigación Informática Educativa en las líneas de bimodales y presenciales enriquecidos con TIC (formación docente, diseño de AVAS interculturales), Tecnologías emergentes, diseño de actividades mediadas por las TIC en educación infantil y diseño instruccional.

Ramón Cozar

Ramón Cózar-Gutiérrez es Doctor por la Universidad de Castilla-La Mancha y Profesor Titular en la Facultad de Educación de Albacete (UCLM), donde también ejercer el cargo de Vicedecano de Investigación, Innovación y Formación Permanente. Dirige el grupo de investigación "LabinTic. Laboratorio de integración de las TIC en el aula" y sus líneas de investigación se centran en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, la formación del profesorado y la tecnología educativa.

Anderson Domínguez:

Doctorando en investigaciones en humanidades, arte y educación, magister en Educación énfasis en Medios aplicados, Psicólogo y docente de Educación superior. Ha colaborado en investigaciones sobre procesos de incorporación de las TIC en contextos educativos y comunitarios, aprendizaje basado en juegos, recursos educativos digitales para fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje. Sus líneas de investigación están centradas en: Digital and mobile technology, Gamification, engagement, diseño instruccional, mediaciones TIC, Serious Games en contextos educativos o empresariales. Actualmente, ha diseñado instruccionalmente y desarrollado entornos gamificados con herramientas web 2.0 y 3.0, apoyando la creación de aulas personalizadas que generan efectos en la motivación intrínseca, pensamiento creativo, aprendizaje activo y student engagement. Este último, hace parte de su tesis doctoral, que busca que el estudiante virtual, semipresencial y presencial, desarrolle compromiso e involucramiento a través de la gamificación, desde entornos web, ya sea asincrónica o sincrónica, su interacción. Dentro de su experiencia, está la participación y ejecución de proyectos de innovación digital, en distintas Universidades, ONG y en entidades como la ONU para mujeres.