



# “ Competencias Digitales En la Educación

Plan de estudio

# Presentación

La velocidad con la que la innovación tecnológica precipita cambios en el escenario educativo merece especial atención. Esto debido a que desde que se creó, implementó y difundió la informática, la tendencia es que los métodos den respuesta a los diferentes estilos de aprendizaje y necesidades personales y profesionales.

Ante este panorama y para responder a las nuevas formas de aprendizaje en los diferentes niveles educativos, Open World Corporation SAC presenta el Diplomado de Innovación Docente en: “**Competencias Digitales para la Educación**”. Programa dirigido a docentes que deseen acceder a una formación especializada en el uso de tecnologías del aprendizaje que optimicen el desarrollo de sus competencias digitales, promoviendo procesos de autorreflexión para mejorar su quehacer en el aula.

## Dirigido a

Personas que ejercen la docencia, formación o capacitación, en los niveles inicial, primaria y secundaria, superior o empresarial, interesado en seguir fortaleciendo sus capacidades tecnológicas.

## Objetivo

Promover la creación de una comunidad de práctica que reflexione sobre el uso de las tecnologías emergentes en la educación para los próximos años y que aporte a la creación de diseños pedagógicos innovadores para el aprendizaje en línea.

## Estructura y Contenidos

El diplomado tiene una duración de 1200 horas distribuidas en cinco **Módulos** conformada por 10 **Unidades Didácticas** con frecuencia quincenal, haciendo un total de 20 semanas de estudio. La distribución del número de horas efectivas por módulo es variable debido a que se ha dado mayor peso a los dos primeros módulos que servirán de base para la elaboración del diseño de una propuesta de práctica pedagógica con el uso de tecnología y su ejecución. Sin embargo, el diplomado exige una dedicación del participante de no menor de 12 horas a la semana para el estudio y desarrollo de las actividades virtuales.

### **MÓDULO 1**

---

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1.- SCRATCH PARTE I**

1. Introducción a Scratch
2. Acceder a Scratch
3. Interfaz de Scratch

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2.- SCRATCH PARTE II**

1. Bloques
2. Mi primer ejercicio
3. Variables



## **MÓDULO 2**

---

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3.- GEOGEBRA I**

1. Iniciación a GeoGebra
2. Recursos en la red y su aplicación al aula
3. Aplicaciones a la Geometría
  - Movimientos en el plano
  - Rectas y Ángulos
  - Perímetro y Área de Figuras Planas Libro
  - Trigonometría

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4.- GEOGEBRA II**

4. Aplicaciones a la Estadística y Probabilidad
5. Aplicaciones al Álgebra
6. Aplicaciones al Análisis

## **MÓDULO 3**

---

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5.- EXE-LEARNING**

1. ¿Qué es eXe-Learning?
2. Instalación de eXe-Learning
3. Entorno de Trabajo
4. Árbol de contenidos
5. Ventana de edición
6. iDevices (repertorio de herramientas)
7. Estilos que ofrece eXe-Learning
8. Área de trabajo
9. Combinar
10. Formatos de exportación
11. Integración de actividades educativas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6.- XMIND I**

1. El entorno de trabajo
2. Creación de un mapa conceptual básico
3. Tipos de mapas conceptuales
4. Personalización del mapa conceptual

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7.- XMIND II**

5. Inserción de otros elementos
  - Relaciones
  - Límites
6. Inserción de imágenes y marcadores
7. Adjuntar archivos
8. Guardar y exportar el mapa conceptual



## MÓDULO 4

---

### UNIDAD DIDÁCTICA 8.- CAMSTUDIO

1. ¿Qué es?
2. Requerimientos técnicos
3. Descargar e instalación
4. Nociones básicas
5. Área de trabajo
6. Seleccionar la zona a grabar
  - o Grabar
  - o Guardar el vídeo
7. Insertar sonido en el vídeo
8. Insertar una anotación en la pantalla

### UNIDAD DIDÁCTICA 9.- OPENPROJ

1. Acceso al programa
2. Pantalla inicial
3. Iconos
4. Creación del proyecto
5. Crear un archivo
6. Definir el calendario del proyecto
  - o Modificar un calendario laboral
  - o Asignación de horario laboral al calendario
  - o Crear un calendario nuevo
7. Creación de tareas
  - o Creación de tareas desde la vista Gantt
  - o Duración de las tareas
  - o Creación de tareas desde vista uso de tareas
  - o Tareas resumen y sub-tareas
  - o Vínculos entre tareas
8. Recursos
  - o Asignación de recursos
9. Vistas
10. Seguimiento del proyecto y línea de base
11. Informes

## MÓDULO 5

---

### UNIDAD DIDÁCTICA 10.- HOJAS DE CÁLCULO DE GOOGLE

1. Crear una hoja de cálculo
  - o Editar los datos de una celda
  - o Dar formato a una o más celdas
  - o Dar formato a los datos
2. Añadir fórmulas y funciones
3. Editar una hoja de cálculo y darle formato
4. Compartir contenido y trabajar con otras personas
  - o Compartir un único archivo
  - o Compartir varios archivos
  - o Compartir con determinadas personas
  - o Restringir los permisos de un archivo compartido





## Estructura y Contenidos

Módulos	Resumen de Contenido
Módulo 1	Scratch I y II, inicio en programación escolar.
Módulo 2	Geogebra I y II matemáticas para todo.
Módulo 3	ExeLearning. Xmind I y II contenidos y mapas conceptuales
Módulo 4	CamStudio, OpenProj para videos y tareas
Módulo 5	Hoja de Cálculo para automatizar tareas.



**OPEN  
WORLD**  
CORPORATION

*Somos tu socio con la competitividad ✓*