

CURSO TALLER**Tecnologías de Generación-Z
para Educación Superior****MEGAHABILIDADES****DESCRIPCION**

La tecnología en nuestros días avanza vertiginosamente. La disponibilidad y acceso de servicios y dispositivos innovadores en los estudiantes es un común. La llamada “Generación Z” dispone de herramientas que ninguna otra generación ha dispuesto. Los docentes se encuentran con el reto de incluir esta tecnología en sus cátedras en forma didáctica y asertiva, desde el punto de vista educativo. Este curso taller propondrá un método mediante el cual, a partir de un mapa de diseño instruccional de la materia, se analice la pertinencia y aplicabilidad de estas herramientas en sus clases.

AUDIENCIA

Docentes de instituciones de educación media superior y superior.

DURACION

18 horas, distribuidas en 3 días continuos de 6 horas cada uno.

MODALIDAD

- Presencial.

PREREQUISITOS DE IMPARTICIÓN

- Proyector
- Conexión de internet para el facilitador del curso

PREREQUISITOS PARA LOS ASISTENTES

- Todos los asistentes deberán contar con computadora, energía eléctrica (para la computadora) y acceso a internet en el aula.

MATERIALES

- El curso-taller presenta una postura “paperless” por lo que todos los asistentes obtendrán un dispositivo USB con las prácticas, presentaciones y ejercicios.

TEMARIO

DÍA 1	<ol style="list-style-type: none">1. La Generación Z2. El enfoque didáctico y pedagógico de las TIC<ol style="list-style-type: none">a. Usos de las TICs para propósitos académicosb. Consideraciones al momento del uso de las TICs<ol style="list-style-type: none">i. Pertinencia
-------	--

	<ul style="list-style-type: none"> ii. Aplicabilidad iii. Ponderación de los tiempos c. Evaluación en los módulos y los componentes donde se usan TICs d. Alineación de las herramientas TIC en educación e. El punto de partida: El diseño instruccional <ul style="list-style-type: none"> 3. Herramientas de Socialización y Colaboración <ul style="list-style-type: none"> a. Foros b. Facebook 4. Herramientas de productividad <ul style="list-style-type: none"> a. Google Apps & Live Spaces b. Hangouts
DÍA 2	<ul style="list-style-type: none"> 5. Herramientas de Información y Comunicación <ul style="list-style-type: none"> a. Whatsup b. Twitter c. Blogs d. Wikis - Wikipedia e. eBooks – Proyecto Gutemberg f. Skype g. You Tube h. Pinterest i. Instagram 6. Desarrollo Cognitivo y Estructuración <ul style="list-style-type: none"> a. Mapas Conceptuales b. ePortafolios
DÍA 3	<ul style="list-style-type: none"> 1. Apps <ul style="list-style-type: none"> a. De propósito general b. De propósito específico 2. e-Learning <ul style="list-style-type: none"> a. mLearning b. Blended Learning c. LMSs (Moodle) d. CMSs (Objetos de aprendizaje reutilizables) e. MOOCs <ul style="list-style-type: none"> i. Coursera ii. Creación de MOOCs iii. Estrategias de uso en las asignaturas iv. Forma sugerida de evaluación 3. Ejercicio Integrador: Área de conocimiento – Objetivo de aprendizaje vs Metodología vs Herramientas 4. Cierre y conclusiones 5. Evaluaciones