



SOBRE NOSOTROS

Somos la empresa líder en el área educacional, con soluciones tecnológicas y servicios técnicos pedagógicos de acompañamiento, orientación y perfeccionamiento, apoyando la tarea educacional de los establecimientos a lo largo de todo el país.



CONTÁCTANOS

-  Área educación: +569 6469 4066
-  Avenida del Valle Sur 576, Piso 7 oficina 706. Ciudad Empresarial, Huechuraba, Santiago.



DESCRIPCIÓN

El servicio de capacitación aporta al desarrollo de la capacidad de diseñar, a partir de la reflexión en la acción, centrado en estrategias didácticas activas como: diseño de proyectos interdisciplinarios, metodología ABP, estrategias de aprendizaje cooperativo y colaborativo, aprendizaje y servicio, entre otras, que promueven el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Todo lo anterior, a partir del diseño de estrategias de enseñanza-aprendizaje potenciando aprendizajes significativos para todos los estudiantes.

DIRIGIDO A:



Docentes que se desempeñen en cualquiera de los niveles educativos; Básica, Media, Párvulos, Técnico profesional, adultos.



MODALIDAD Y DURACIÓN:

Presencial, con 30 horas cronológicas de duración.



REQUISITOS DE INGRESO:

Ejercer actividad laboral en el ámbito educativo escolar y contar con nociones básicas de didáctica general.

“

Estrategias didácticas activas para el desarrollo de aprendizajes de calidad

”



METODOLOGÍA

Se utiliza una metodología participativa y experiencial, centrada en el aprendizaje activo y la aplicación práctica de las estrategias didácticas. Se buscará generar un ambiente de aprendizaje colaborativo y reflexivo, donde los participantes puedan compartir sus experiencias y construir conocimiento de manera conjunta.

Metodologías activas y proyectos aplicados: se implementará metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Diseño y desarrollo de proyectos aplicados, con énfasis en la diversificación de la enseñanza y la calidad de los resultados, aplicado al contexto real de los participantes.

Talleres prácticos: Realización de talleres prácticos enfocados al logro del objetivo del curso permitiendo a los participantes aplicar activamente lo aprendido. Además, se fomenta el trabajo en grupo para estimular la colaboración y el intercambio de ideas.

Trabajo en grupo: Se realizan actividades grupales para fomentar la colaboración y el intercambio de ideas. Además de reflexión grupal / grupo de discusión.

Evaluaciones formativas: Se realizan evaluaciones formativas constantes para medir el progreso de los participantes a lo largo del curso.

Las evaluaciones formativas constantes miden el progreso de los participantes. Como productos evaluados, se destaca la creación y aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje significativo, utilizando la gamificación como estrategia.

Producto final: Creación y aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje significativo.



MATERIAL A DISPOSICIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Los participantes tendrán acceso a contenido digital en la plataforma del curso mediante un usuario y contraseña personalizado. Este contenido incluye:

- Material bibliográfico.
- Presentaciones digitales correspondientes a los diferentes módulos del programa.



REQUISITOS DE APROBACIÓN

Asistencia mínima: 75%.

Evaluación: La exigencia mínima para la aprobación del programa es alcanzar la nota 4.0 en escala de 1.0 a 7.0.

Se realizarán evaluaciones formativas constantes, además de talleres de procesos evaluados y una **actividad grupal final de creación y aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje significativo (gamificación)**.

- Evaluación talleres 70%
- Evaluación producto final 30%



CERTIFICACIÓN OTORGADA

Cada participante recibirá un certificado de aprobación del curso en formato digital.



VALIDACIÓN

El presente curso tiene la siguiente validación:
Registro ATE: **Validado**.



Estrategias didácticas activas para el desarrollo de aprendizajes de calidad



OBJETIVO GENERAL

Aplicar en sus prácticas pedagógicas estrategias didácticas activas que promuevan el desarrollo integral de las habilidades del siglo XXI en sus estudiantes.



OBJETIVOS ESPECIFICOS Y CONTENIDOS

Módulo 1: Educación en el siglo XXI. Nuevas necesidades

Teórico: 2 horas

Práctico: 4 horas

Total: 6 horas

Identificar los aportes y exigencias de la concepción del aprendizaje del siglo XXI y la necesidad de contextualizar los aprendizajes.

Contenidos:

- Claves para el aprendizaje en el sigloXXI, sus aspectos fundamentales.
- Caracterizando a nuestros nuevos estudiantes.
- Análisis de la concepción de aprendizaje contextualizado al siglo XXI.
- Habilidades para el siglo XXI.
- La nueva escuela en el Siglo XXI.
- Retos de la educación del Siglo XXI.
- Competencias docentes para el Siglo XXI.

Módulo 2: Neurociencias y aprendizaje

Teórico: 2 horas

Práctico: 4horas

Total: 6 horas

Objetivo: Comprender los aportes neurocientíficos en la educación actual y la enseñanza diversificada.

Contenidos:

- Bases neuronales del aprendizaje.
- Funciones ejecutivas y aprendizaje.
- Emoción y aprendizaje significativo.
- Aportes neurocientíficos en el currículum.
- Plasticidad neuronal y aprendizaje constante.



Estrategias didácticas activas para el desarrollo de aprendizajes de calidad



Módulo 3: Metodologías Activas y Técnicas Didácticas

Teórico: 2 horas

Práctico: 4 horas

Total: 6 horas

Objetivo: Aplicar metodología de proyectos y ABP, respetando sus estándares de calidad y la diversificación de la enseñanza.

Contenidos:

- Qué son las metodologías activas.
- Aprendizaje y metodología activa.
- Metodología de proyectos.
- Diseño de ABP y sus estándares de calidad.
- Aprendizaje cooperativo y roles de los estudiantes.
- Producto final y evaluación en ABP.

Módulo 4: La gamificación como herramienta educativa emocional

Teórico: 2 horas

Práctico: 4 horas

Total: 6 horas

Objetivo: Incorporar el juego como herramienta básica para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Contenidos:

- Fundamentos de la gamificación.
- Beneficios de la gamificación en entornos educativos.
- Técnicas mecánicas.
- Técnicas dinámicas.
- Recursos tecnológicos para la gamificación.
- Ventajas de la gamificación.

Módulo 5: Aprendizaje Servicio como enfoque pedagógico-solidario

Teórico: 2 horas

Práctico: 4 horas

Total: 6 horas

Objetivo: Aplicar la metodología de aprendizaje servicio como herramienta de responsabilidad social en los estudiantes.

Contenidos:

- Aprendizaje servicio y su función.
- Fundamentos pedagógicos del aprendizaje servicio.
- Beneficios del aprendizaje servicio en los estudiantes.
- Factores que considerar en la aplicación.
- Fases de un proyecto en el aprendizaje servicio.
- Reflexión y evaluación en el aprendizaje servicio.

“

Estrategias didácticas activas para el desarrollo de aprendizajes de calidad

”

Notas:

1. La capacitación debe estar programada con al menos 48 hrs. de anticipación, cuyo requisito será haber emitido una orden de compra por el curso a contratar o bien haber efectuado el depósito bancario por el monto total del mismo.
2. El número mínimo de participantes para impartir los cursos en las instalaciones del cliente es de 25 personas en regiones extremas, 20 en regiones de zona central y de 15 personas en la Región Metropolitana.
3. Los cursos programados en las instalaciones del cliente, no contemplan servicios de coffee break, almuerzo y cena.
4. La actividad de capacitación no otorga un título o grado académico.
5. La actividad de capacitación otorga certificado de aprobación en formato digital.