

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE

DESARROLLO DE HABILIDADES DOCENTES

ÁREA BÁSICA

CICLO

PED116

CLAVE DE LA ASIGNATURA

FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Al finalizar esta materia, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de enseñanza efectivas y desarrollar competencias pedagógicas clave para desempeñarse exitosamente en el aula. Desarrollará habilidades en planificación, gestión de grupos y uso de recursos didácticos, adaptándose a las necesidades de los estudiantes. Este curso también fortalecerá su capacidad para evaluar su propio desempeño y mejorar continuamente, promoviendo una enseñanza inclusiva, motivadora y de calidad.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Competencias Docentes Básicas

- 1.1 Concepto y clasificación de competencias docentes
- 1.2 Habilidades pedagógicas esenciales para la enseñanza
- 1.3 Rol del docente como mediador del aprendizaje
- 1.4 Ética profesional en la práctica docente
- 1.5 Desarrollo de competencias en entornos educativos diversos

2. Habilidades Comunicativas

- 2.1 Técnicas para una comunicación efectiva en el aula
- 2.2 Estrategias para manejar la dinámica grupal
- 2.3 Uso de la comunicación no verbal en la enseñanza
- 2.4 Promoción del diálogo y la escucha activa con los estudiantes
- 2.5 Solución de conflictos a través de la comunicación asertiva

3. Planificación y Organización Docente

- 3.1 Diseño de secuencias didácticas y planes de clase
- 3.2 Organización del tiempo y los recursos educativos
- 3.3 Uso de herramientas digitales para la planificación docente
- 3.4 Estrategias para gestionar imprevistos en el aula
- 3.5 Evaluación de la efectividad de la planificación

4. Innovación Pedagógica en el Aula

- 4.1 Uso de tecnologías para enriquecer la práctica docente
- 4.2 Gamificación y aprendizaje basado en proyectos
- 4.3 Estrategias para fomentar la creatividad en los estudiantes
- 4.4 Innovación en métodos de evaluación formativa
- 4.5 Tendencias globales en innovación pedagógica

5. Habilidades para la Inclusión Educativa

- 5.1 Diseño de actividades inclusivas para estudiantes con necesidades especiales
- 5.2 Promoción de la equidad y el respeto a la diversidad cultural
- 5.3 Estrategias para trabajar con grupos multiculturales
- 5.4 Uso de recursos accesibles en la enseñanza
- 5.5 Evaluación inclusiva para atender las diferencias individuales

6. Gestión del Aula

- 6.1 Técnicas para mantener un ambiente de aprendizaje positivo
- 6.2 Estrategias para manejar la disciplina en el aula
- 6.3 Diseño de espacios físicos y virtuales para el aprendizaje
- 6.4 Uso de dinámicas grupales para promover la cooperación
- 6.5 Evaluación del clima escolar y su impacto en el aprendizaje

7. Desarrollo Profesional Docente

- 7.1 Importancia de la actualización constante en la práctica docente
- 7.2 Fuentes y recursos para la formación continua
- 7.3 Estrategias para mantenerse al día en tendencias educativas
- 7.4 Participación en comunidades de aprendizaje profesional
- 7.5 Fuentes y recursos para la actualización docente

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

- **Competencias Docentes**
Taller sobre las competencias pedagógicas esenciales
El docente dirige un taller en el que los estudiantes identifican y discuten las competencias pedagógicas necesarias para ser un docente efectivo en el aula.
- **Habilidades Didácticas**
Simulación de clase utilizando diferentes técnicas didácticas
Los estudiantes practican la enseñanza de un tema utilizando diversas técnicas didácticas, como el aprendizaje basado en proyectos o la enseñanza colaborativa.
- **Planificación y Organización del Trabajo Docente**
Elaboración de una planificación anual de clases
Los estudiantes desarrollan una planificación detallada para un semestre o ciclo escolar, considerando los objetivos, métodos, recursos y evaluación.
- **Desarrollo Profesional Docente**
Análisis sobre la importancia de la formación continua
Los estudiantes investigan y analizan los programas de formación continua disponibles para docentes y discuten cómo afectan su práctica educativa.
- **Innovación Educativa**
Taller sobre metodologías innovadoras
Los estudiantes participan en un taller donde diseñan actividades educativas utilizando metodologías innovadoras, como la clase invertida o la gamificación.
- **Ética y Responsabilidad Profesional**
Simulación de dilemas éticos en la docencia
Los estudiantes analizan y discuten dilemas éticos comunes en el aula y proponen soluciones basadas en principios éticos y profesionales.
- **Proyectos de Innovación en la Práctica Docente**
Diseño de un proyecto educativo innovador
Los estudiantes diseñan un proyecto educativo que integre las últimas tendencias en pedagogía y tecnología para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

INDEPENDIENTES

- **Competencias Docentes**
Investigación sobre las competencias docentes
Los estudiantes investigan las competencias docentes más relevantes según los estándares educativos internacionales y redactan un informe.
- **Habilidades Didácticas**
Desarrollo de una actividad didáctica innovadora
Los estudiantes crean una actividad didáctica innovadora para enseñar un tema de su elección, utilizando diferentes estrategias pedagógicas.
- **Planificación y Organización del Trabajo Docente**
Diseño de un programa de unidad
Los estudiantes diseñan un programa de unidad de aprendizaje para un tema específico, incluyendo objetivos, contenidos, recursos y evaluación.
- **Desarrollo Profesional Docente**
Redacción de un plan personal de desarrollo profesional
Los estudiantes elaboran un plan personal de desarrollo profesional, identificando áreas de mejora y recursos para mejorar su práctica educativa.
- **Innovación Educativa**
Elaboración de un informe sobre innovaciones educativas recientes
Los estudiantes investigan las innovaciones educativas más recientes y redactan un informe sobre su implementación y efectividad.
- **Ética y Responsabilidad Profesional**
Redacción de un ensayo sobre ética docente
Los estudiantes escriben un ensayo reflexivo sobre la ética docente, considerando situaciones éticas reales y cómo abordarlas profesionalmente.
- **Proyectos de Innovación en la Práctica Docente**
Diseño de una propuesta para implementar una innovación educativa
Los estudiantes diseñan una propuesta para implementar una innovación educativa en su futura práctica docente, detallando objetivos y metodologías.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Resúmenes, síntesis y organizadores gráficos del material de aprendizaje, entregados puntualmente por medio de la plataforma. **50%**
 - Reportes y reflexiones derivados de debates y discusiones grupales, tanto en presencialmente como en los foros de discusión del aula virtual. **30%**
 - Examen final (en plataforma educativa de manera virtual). **20 %**
- Total: **100%**

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

Para el desarrollo de esta asignatura se utilizarán diversas plataformas tecnológicas y recursos digitales que facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- **Plataforma de gestión educativa (LMS):** Se empleará una plataforma para centralizar los materiales del curso, foros de discusión, tareas y evaluaciones. Esta plataforma también facilitará la comunicación entre estudiantes y docentes.
- **Herramientas de colaboración en la nube:** Se fomentará el uso para almacenar y compartir documentos de manera colaborativa. Estas plataformas permitirán a los estudiantes trabajar en proyectos en tiempo real desde cualquier ubicación.
- **Software de productividad:** Las actividades prácticas se realizarán principalmente con Microsoft Office 365 (Word, Excel, PowerPoint), pero también se incentivará el uso de otras herramientas en línea y software libre que puedan cumplir con las mismas funciones.
- **Aplicaciones móviles:** Los estudiantes podrán emplear aplicaciones complementarias en sus dispositivos móviles, como Google Docs, Microsoft Excel y PowerPoint, para acceder a los contenidos del curso, realizar actividades y colaborar con sus compañeros de manera flexible.
- **Recursos audiovisuales y tutoriales en línea:** El curso contará con el apoyo de videos tutoriales, webinars y recursos interactivos para facilitar la comprensión de los temas más técnicos y ofrecer apoyo visual a las actividades prácticas.
- **Plataformas de comunicación síncrona:** Se emplearán herramientas como Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, para la realización de clases en vivo, asesorías personalizadas y retroalimentación grupal, ofreciendo interacción en tiempo real entre estudiantes y docentes.

- **Recursos en línea:** Acceso a bases de datos académicas para la consulta de fuentes y material documental necesario para las investigaciones.