

SANTIAGO, 8 SEPTIEMBRE 2021

RESOLUCION N° 03097 EXENTA

VISTOS: lo dispuesto en la Ley N° 19.239; en el D.S. N° 86 de 2021; en la letra d) del artículo 11 del D.F.L. N° 2 de 1994, ambos del Ministerio de Educación; en la resolución exenta N° 5339 de 2012; en el correo electrónico de la Directora General de Docencia de fecha 7 de septiembre de 2021; y

CONSIDERANDO:

1. Que, el punto 2.13 de la Resolución Exenta N°05339 de 2012 que aprueba la Operacionalización para el Diseño, Aprobación, Dictación, Administración y Modificación de Planes de Estudios, establece la forma de aprobación de cursos
2. Que, en la presente iniciativa se cuenta con el Informe Técnico Evaluación Curricular: Presentación Planes de Estudio: Cursos; Seminarios; Diplomas y Postítulos, de la Unidad de Innovación Curricular, de fecha 24 de agosto de 2021.
3. Que, el correo electrónico de fecha 07 de septiembre de 2021 de la Directora General de Docencia dirigido al Director Jurídico, se solicita gestionar acto administrativo de creación del curso Flipped Classroom y Entornos Virtuales de Aprendizaje.
4. Que, así las cosas, el Memorándum de fecha 07 de septiembre de 2021 de la Directora General de Docencia, dirigido al Director Jurídico es procedente, por tanto,

RESUELVO:

I. **Apruebase** el Curso **FLIPPED CLASSROOM Y ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**, código 070012, que ofrecerá la Universidad a través de la Unidad de Mejoramiento Docente de la Vicerrectoría Académica, dirigido a académicos y docentes de la Universidad Tecnológica Metropolitana.

II. Los objetivos Generales del Curso son diseñar un aula virtual interactiva en la plataforma CANVAS, con base en el modelo Flipped Classroom (FC) y el uso de diferentes herramientas tecnológicas de la web 2.0, que potencien aprendizajes activos y significativos.

III. El curso se dictará en régimen modular, individual a distancia, E-learning, asincrónica/sincrónica, cerrado, con un duración de 40 horas cronológicas, para un cupo de 30 participantes y cuatro actividades temáticas modulares, cuya descripción, objetivos generales, unidades, contenidos, metodología y sistema de evaluación, son los que se indican en el documento que como Anexo 1, que se acompaña a la presente resolución exenta formando parte integrante de la misma.

Los Módulos y/o Temáticas son las siguientes:

Objetivos Específicos	Contenidos	Horas Cronológicas*			
		T	P	e-l	TH
MÓDULO I					
Estrategias didácticas efectivas basadas en el modelo Flipped Classroom (FC) para la formación virtual		6	4		10
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los Principios y características del Modelo Flipped Classroom como base para el diseño de estrategias didácticas síncronas y asíncronas en la formación virtual 	<p>Tema 1 – Diseño instruccional basado en el Modelo Flipped Classroom</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principios y características del Modelo Flipped Classroom • Elaboración de diseño instruccional (Syllabus) basado en FC. <p>Tema 2 – Técnicas didácticas asíncronas y síncronas que potencian a la formación virtual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas didácticas efectivas para la formación asíncrona • Técnicas didácticas efectivas para la formación síncrona y herramientas de interacción. 				

MÓDULO II					
Diseño de aula virtual en la plataforma de gestión de aprendizajes (CANVAS)		6	4		10
<ul style="list-style-type: none"> Diseñar el aula virtual de la asignatura, considerando los lineamientos del diseño instruccional y en base al 	Tema 1 – Componentes de un entorno de formación virtual. Tema 2 –				
modelo Flipped Classroom	Herramientas y funcionalidades de CANVAS para el diseño del aula virtual				
MÓDULO III					
Uso de herramientas tecnológicas para promover el trabajo activo y colaborativo dentro del aula virtual		6	4		10
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar herramientas tecnológicas de la web 2.0 que permiten el trabajo activo y colaborativo propio de la fase síncrona en el Modelo FC. 	Tema 1: Herramientas tecnológicas de la web 2.0 para la creación de: <ul style="list-style-type: none"> Herramientas web 2.0 Mapas mentales colaborativos (Coggle) Infografías colaborativas (Canvas) Murales colaborativos (Padlet) Pizarra Virtual colaborativa (Jamboard, Miro) Herramientas para intercambio oral (FlipGrid) Gamificación (Socrative / Kahoot) Cómo grabar videotutoriales 				
MÓDULO IV					
Diseño de recursos educativos interactivos		6	4		10
<ul style="list-style-type: none"> Crear recursos educativos que fomenten el aprendizaje y la interactividad; propio de la fase asíncrona en el modelo FC. 	Tema 1 – Componentes pedagógicos, comunicacionales y técnicos a considerar al diseñar recursos educativos interactivos				
	Tema 2 –Diseño de recursos educativos multimedia interactivos usando herramientas tecnológicas de la web 2.0 <ul style="list-style-type: none"> Uso de herramientas tecnológicas de la web 2.0 para la creación de: <ul style="list-style-type: none"> * Recurso educativo (Genially) * Actividad interactiva (Wordwall) * Video interactivo (Vizia) 				
Sub total de horas		24	16	0	40
Total General de horas		24	16	0	40

IV. Los cupos, horas, fechas, horarios y lugar en que se impartirá el Curso se establecerán en las resoluciones exentas que autoricen la dictación de cada una de las versiones del mismo.

Regístrese y Comuníquese,

**LUIS
PATRICIO
BASTIAS
ROMAN**

Firmado digitalmente por
LUIS PATRICIO
BASTIAS ROMAN
Fecha: 2021.09.08
23:08:40 -03'00'

**MARISOL
PAMELA
DURAN
SANTIS**

Firmado digitalmente por
MARISOL PAMELA
DURAN SANTIS
Fecha: 2021.09.08
18:05:54 -03'00'

DISTRIBUCIÓN:

Vicerrectoría Académica

Contraloría Interna

Dirección General de Análisis Institucional y Desarrollo Académico



Dirección Jurídica
Dirección General de Docencia (con antecedentes)
Unidad de Mejoramiento Docente (con antecedentes)
Unidad de Títulos y Grados (con antecedentes)
PCT

PCT/jgcf