

AgriNext

Curriculum para el Módulo 2

Formación de Competencias Actualizadas para Docentes en Agricultura Multifuncional

MÓDULO 2: Profesorado innovador

Duración: 8 horas y 45 minutos (6 horas de formación presencial, 2:45 horas de autopreparación)

DESCRIPCIÓN GENERAL

Este módulo tiene como objetivo dotar a los docentes de conocimientos, habilidades y actitudes sobre una enseñanza innovadora adaptada a la educación agrícola. Cubre varias estrategias de enseñanzas novedosas que pueden mejorar la participación de los estudiantes, los resultados del aprendizaje y la eficacia y competencias generales. Los participantes explorarán aplicaciones prácticas de estos métodos innovadores para mejorar las experiencias de aprendizaje en el contexto de la educación agrícola.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Conocimiento

El alumno podrá: Reconocer y describir métodos de enseñanza innovadores como el aprendizaje semipresencial, las aulas invertidas, la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje personalizado y el aprendizaje basado en la investigación. Analizar los beneficios y desafíos de los métodos de enseñanza innovadores, especialmente en contextos de educación agrícola. Adquirir conocimientos sobre las herramientas de gestión del aprendizaje que respaldan los métodos de enseñanza innovadores.

Habilidades

El alumno podrá: Diseñar acciones formativas que incorporen métodos innovadores de enseñanza adaptados a contextos educativos específicos y a las necesidades concretas de los estudiantes. Desarrollar habilidades para facilitar entornos de aprendizaje activo donde los estudiantes participen en actividades prácticas, colaborativas y basadas en la investigación. Diseñar estrategias de evaluación que se alineen con métodos de enseñanza innovadores, permitiendo una evaluación formativa y sumativa del progreso de los estudiantes. Adaptar y modificar métodos de enseñanza innovadores basándose en la retroalimentación de los estudiantes y los resultados del aprendizaje.

Actitudes

El alumno será capaz de: Cultivar una actitud de mente abierta hacia la adopción y experimentación con métodos de enseñanza innovadores. Desarrollar una actitud positiva hacia el cambio y experimentar con nuevos métodos de enseñanza, reconociendo el potencial de éstos para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes. Demostrar un compromiso con el aprendizaje centrado en el estudiante, priorizando métodos que fomenten la autonomía, la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes. Adoptar un enfoque reflexivo en su práctica docente, evaluando periódicamente la eficacia de la enseñanza innovadora e incidir en la búsqueda de nuevas formas de mejorar.

Unidades de aprendizaje

Unidad 1: Aprendizaje semipresencial

Unidad 2: Aula invertida

Unidad 3: Gamificación

Unidad 4: Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Unidad 5: Aprendizaje personalizado

Unidad 6: Aprendizaje colaborativo

Unidad 7: Aprendizaje basado en la investigación

Unidad 8: Sistemas de gestión del aprendizaje

Unidad 1: Aprendizaje semipresencial

Resultados:

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
<p>El alumnado será capaz de:</p> <p>Reconocer la integración entre la enseñanza tradicional presencial junto con aspectos del aprendizaje on line.</p> <p>Seleccionar plataformas, herramientas digitales y recursos utilizados en entornos de aprendizaje combinado o semipresencial.</p>	<p>El alumnado será capaz de:</p> <p>Desarrollar la capacidad de navegar por Internet y utilizar eficazmente sistemas de gestión del aprendizaje y otras plataformas digitales.</p> <p>Organizar las habilidades de gestión del tiempo para equilibrar las actividades de aprendizaje en línea y en presencial.</p> <p>Establecer habilidades de aprendizaje autónomo, incluida la capacidad de organizar, evaluar y sintetizar información de diversas fuentes.</p>	<p>El alumnado será capaz de:</p> <p>Fomentar la adaptabilidad y la apertura al aprendizaje tanto en entornos digitales como físicos.</p> <p>Cultivar un enfoque proactivo en el uso de las tecnologías de la educación, apreciando su papel en la mejora de las experiencias de aprendizaje.</p> <p>Fomentar una mentalidad de mejora continua y autorregulación en el aprendizaje.</p>
<p>Habilidades transversales</p>		
<p>Habilidades digitales El alumno desarrollará la competencia en el uso de sistemas de gestión del aprendizaje (SGA) para acceder, organizar y enviar tareas. Mejorar sus habilidades de comunicación digital a través de foros en línea, correo electrónico y herramientas de colaboración virtual. Desarrollar la competencia en el uso de herramientas multimedia para crear e interactuar con contenido digital (videos, presentaciones, etc.).</p>		
<p>Habilidades verdes Promover prácticas sostenibles en entornos de aprendizaje tanto en línea como sin conexión (por ejemplo, utilizando notas digitales en lugar de papel). Aprender a minimizar el impacto ambiental de las actividades digitales optimizando el uso de energía (por ejemplo, utilizando dispositivos energéticamente eficientes). Comprender las implicaciones ambientales de las tecnologías digitales y adoptar prácticas ecológicas en el uso de la tecnología (por ejemplo, uso responsable de fertilizantes).</p>		

Plan de implementación de actividades pedagógicas:

Fecha:	Ubicación:	Duración: 20 minutos
Descripción de los participantes: Profesorado		
Número esperado de alumnos: 25		

No. de actividad	Duración	Métodos de enseñanza/ actividad	Lo que hago	Qué hacen los participantes
A. 1.1	10 minutos	Introducción y Unidad 1: Aprendizaje semipresencial	Presentación en PowerPoint	Los participantes escuchan
A. 1.2	25 minutos	Ejemplo de programación: una de sesión de clase/actividad de aprendizaje semipresencial	Facilitar la actividad	Los participantes intervienen en aprendizaje semipresencial sobre agricultura de precisión
Material: - Bolígrafos, papel, presentación de PowerPoint, rotafolios y marcadores, ordenador portátil y proyector.				
Referencias/Fuentes: Disponible en el Módulo 2				
Otras notas:				

Unidad 2: Aula invertida

Resultados:

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
<p>El alumnado será capaz de:</p> <p>Describir el modelo de aula invertida, donde el conocimiento fundamental se adquiere fuera de clase y el tiempo en clase se utiliza para el aprendizaje activo.</p> <p>Planificar cómo participar eficazmente en conferencias, lecturas y otros materiales preparatorios pregrabados de forma independiente.</p>	<p>El alumnado será capaz de:</p> <p>Demostrar pensamiento crítico y habilidades para resolver problemas a través de actividades en clase que aplican contenido aprendido previamente.</p> <p>Utilizar habilidades de alfabetización digital para acceder y analizar materiales educativos en línea.</p> <p>Demostrar habilidades colaborativas a través de actividades grupales y debates durante las sesiones de clase.</p>	<p>El alumnado será capaz de:</p> <p>Aceptar la responsabilidad y la autodisciplina al prepararse para la clase completando el trabajo asignado antes de la misma.</p> <p>Fomentar una mentalidad colaborativa, valorando las interacciones entre compañeros y la resolución colectiva de problemas durante las actividades en clase.</p> <p>Formular una actitud positiva hacia el aprendizaje activo y la participación en el aula.</p>
<p>Habilidades transversales</p>		
<p>Habilidades digitales</p> <p>Desarrollar la capacidad de acceder, organizar y evaluar críticamente contenidos digitales, como videoconferencias, libros electrónicos y artículos en línea. Mejorar las habilidades en el uso de herramientas digitales para el trabajo colaborativo durante las actividades en clase (por ejemplo, documentos compartidos, pizarras virtuales). Desarrollar competencias en la gestión eficaz de recursos digitales para la preparación previa a la clase y su aplicación en la misma.</p>		
<p>Habilidades verdes</p> <p>Fomentar la comprensión de cómo reducir la huella de carbono asociada con el aprendizaje digital, optimizando el uso de los dispositivos y el consumo de energía. Fomentar el uso de recursos digitales frente a materiales físicos para reducir el desperdicio de papel. Promover la conciencia sobre las prácticas tecnológicas sostenibles, incluido el uso responsable de las plataformas en línea y la reducción del consumo digital innecesario.</p>		

Plan de implementación de actividades pedagógicas:

Fecha:	Ubicación:	Duración: 20 minutos
Descripción de los participantes: Profesores		
Número esperado de alumnos:		

No. de actividad	Duración	Métodos de enseñanza/actividad	Lo que hago	Qué hacen los participantes
A. 2.1	10 minutos	Unidad 2: Modelo de aula invertida	Presentación en power point	Los participantes escuchan
A. 2.2	20 minutos	Ejemplo una de lección de aula invertida	Facilitar la actividad	Los asistentes participan en un aula invertida sobre agricultura multifuncional
Material: - Bolígrafos, papel, presentación de PowerPoint, rotafolios y marcadores, ordenador portátil y proyector.				
Referencias/Fuentes: Disponible en el Módulo 2				
Otra nota:				

Unidad 3: Gamificación

Resultados:

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
<p>El alumnado será capaz de:</p> <p>Describir los principios de la gamificación, incluido el uso de elementos del juego (puntos, insignias, tablas de clasificación) en entornos educativos.</p> <p>Resumir los factores motivacionales que hacen que el aprendizaje gamificado sea efectivo.</p>	<p>El alumnado será capaz de:</p> <p>Demostrar habilidades para la resolución de problemas y la toma de decisiones a través de actividades de aprendizaje basadas en juegos.</p> <p>Interactuar con plataformas y herramientas de aprendizaje gamificadas.</p> <p>Desarrollar persistencia y resiliencia participando en desafíos basados en juegos que requieren un esfuerzo sostenido.</p>	<p>El alumnado será capaz de:</p> <p>Mostrar entusiasmo y motivación por aprender participando en juegos educativos.</p> <p>Aceptar una mentalidad de crecimiento, reconociendo que los desafíos y los fracasos son parte del proceso de aprendizaje.</p>
<p>Habilidades transversales</p>		
<p>Habilidades digitales</p> <p>Desarrollar competencia para navegar e interactuar con plataformas y aplicaciones de aprendizaje gamificadas. Mejorar las habilidades de resolución de problemas a través de juegos digitales y simulaciones que requieran pensamiento estratégico y toma de decisiones. Desarrollar la alfabetización digital comprendiendo los mecanismos del aprendizaje basado en juegos y cómo aprovecharlos con fines educativos.</p>		
<p>Habilidades verdes</p> <p>Utilizar la gamificación para simular y resolver desafíos ambientales, promoviendo la comprensión de la sostenibilidad a través de juegos digitales. Fomentar el uso de juegos digitales que se centren en prácticas ecológicas y de sostenibilidad, fomentando la conciencia ambiental. Comprender el impacto ambiental de los juegos digitales y adoptar prácticas para reducir el consumo de energía durante el juego.</p>		

Plan de implementación de actividades pedagógicas:

Fecha:	Ubicación:	Duración: 20 minutos
Descripción de los participantes: Profesores		
Número esperado de alumnos: 25		

No. de actividad	Duración	Métodos de enseñanza/actividad	Lo que hago	Qué hacen los participantes
A. 3.1		Unidad 3: Gamificación	Presentación en PowerPoint	Los participantes escuchan
A. 3.2		Programación/actividad de gamificación	Facilitar la actividad	Los asistentes participan en la gamificación sobre la agricultura multifuncional
Material: - Bolígrafos, papel, presentación de PowerPoint, rotafolios y marcadores, ordenador portátil y proyector.				
Referencias/Fuentes: Disponible en el Módulo 2				
Otra nota:				

Unidad 4: Aprendizaje basado en proyectos

Resultados:

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Reconocer los fundamentos del aprendizaje basados en proyectos, donde los estudiantes obtienen conocimientos a través de la exploración activa de desafíos y problemas del mundo real.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Demostrar habilidades de investigación, planificación y gestión de proyectos trabajando en proyectos a largo plazo.</p> <p>Utilizar habilidades de colaboración y comunicación a través del trabajo en equipo y proyectos grupales.</p> <p>Desarrollar pensamiento crítico y habilidades creativas para la resolución de problemas mediante el diseño y ejecución de proyectos.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Adoptar un sentido de propiedad y responsabilidad por los resultados del aprendizaje a través de proyectos autodirigidos.</p> <p>Valorar el aprecio por los esfuerzos colaborativos, las diversas perspectivas y las contribuciones dentro de un equipo.</p> <p>Cultivar la perseverancia y la resiliencia abordando problemas complejos y sorteando los desafíos del proyecto.</p>
<p>Habilidades transversales</p>		
<p>Habilidades digitales</p> <p>Desarrollar habilidades de investigación utilizando herramientas digitales para recopilar, analizar y presentar información. Mejorar las habilidades de colaboración digital utilizando herramientas de gestión de proyectos en línea, documentos compartidos y reuniones virtuales. Desarrollar competencia en la creación de presentaciones e informes digitales que comuniquen eficazmente los resultados del proyecto.</p>		
<p>Habilidades verdes</p> <p>Integrar la sostenibilidad en la planificación y ejecución de proyectos, eligiendo materiales y métodos respetuosos con el medio ambiente. Promover el uso de herramientas digitales para reducir la necesidad de materiales físicos en el trabajo de proyectos, minimizando el desperdicio. Fomentar proyectos que aborden los desafíos ambientales, fomentando una comprensión más profunda de las prácticas verdes y la sostenibilidad.</p>		

Plan de Implementación de Actividades Pedagógicas:

Fecha:	Ubicación:	Duración: 20 minutos
Descripción de los participantes: Profesorado		
Número esperado de alumnos: 25 minutos		

No. de actividad	Duración	Métodos de enseñanza/actividad	Lo que hago	Qué hacen los participantes
A. 4.1		Unidad 4: Aprendizaje basado en proyectos	Presentación en PowerPoint	Los participantes escuchan
A. 4.2		Ejemplo de programación/actividad de aprendizaje basada en proyectos	Facilitar la actividad	Los asistentes participan del aprendizaje basado en proyectos sobre agricultura multifuncional.
Material: - Bolígrafos, papel, presentación de PowerPoint, rotafolios y marcadores, ordenador portátil y proyector.				
Referencias/Fuentes: Disponible en el módulo 2				
Otra nota:				

Unidad 5: Aprendizaje colaborativo

Resultados:

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Reconocer la importancia del aprendizaje colaborativo, donde el conocimiento se construye a través de la interacción con pares.</p> <p>Diferenciar estrategias de comunicación y cooperación, en la consecución de objetivos de aprendizaje compartidos.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Practicar el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación, incluida la escucha activa, la negociación y la resolución de conflictos.</p> <p>Apreciar diferentes puntos de vista y habilidades.</p> <p>Desarrollar habilidades de colaboración digital mediante el uso de herramientas en línea para el trabajo en grupo, como documentos compartidos y reuniones virtuales.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Adoptar una actitud cooperativa e inclusiva, reconociendo el valor del trabajo en equipo y el éxito colectivo.</p> <p>Valorar las diversas perspectivas y la capacidad de trabajar correctamente en equipo, independientemente de las diferencias.</p> <p>Promover una actitud positiva hacia el aprendizaje entre compañeros y el apoyo mutuo dentro de los entornos educativos.</p>
<p>Habilidades transversales</p>		
<p>Habilidades digitales</p> <p>Desarrollar habilidades de colaboración digital mediante el uso de plataformas en línea (por ejemplo, documentos compartidos, pizarras virtuales, videoconferencias) para trabajar con compañeros. Mejorar las habilidades de comunicación a través de canales digitales, incluidos foros de discusión, chats grupales y herramientas colaborativas. Desarrollar la alfabetización digital mediante el uso eficaz de la tecnología para coordinar, compartir y presentar el trabajo en grupo.</p>		
<p>Habilidades verdes</p> <p>Promover prácticas sostenibles en proyectos grupales, como minimizar el uso de materiales físicos y aprovechar alternativas digitales. Fomentar el uso de herramientas y plataformas digitales ecológicas que tengan menores impactos ambientales. Fomentar la comprensión de cómo se pueden diseñar proyectos colaborativos para abordar cuestiones ambientales, promoviendo el pensamiento verde en el trabajo en equipo.</p>		

Plan de Implementación de Actividades Pedagógicas:

Fecha:	Ubicación:	Duración: 25 minutos
Descripción de los participantes: Profesorado		
Número esperado de alumnos: 25		

No. de actividad	Duración	Métodos de enseñanza/actividad	Lo que hago	Qué hacen los participantes
A. 5.1		Unidad 5: Aprendizaje colaborativo	Presentación en PowerPoint	Los participantes escuchan.
A. 5.2		Programación/actividad colaborativa	Facilitar la actividad	Los asistentes participan en un aprendizaje colaborativo sobre agricultura multifuncional
Material: - Bolígrafos, papel, presentación de PowerPoint, rotafolios y marcadores, ordenador portátil y proyector.				
Referencias/Fuentes: Disponible en el Módulo 2				
Otra nota:				

Unidad 6: Aprendizaje personalizado

Resultados:

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Identificar los principios del aprendizaje personalizado, donde la instrucción se adapta a los estilos, necesidades e intereses de aprendizaje individuales.</p> <p>Evaluar herramientas y métodos utilizados para personalizar las experiencias de aprendizaje para diferentes estudiantes.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Desarrollar una autoevaluación para identificar objetivos de aprendizaje personales y realizar un seguimiento del progreso.</p> <p>Adoptar habilidades de autorregulación y gestión del tiempo para recorrer un camino de aprendizaje personalizado.</p> <p>Emplear habilidades de alfabetización digital mediante el uso de tecnologías y recursos de aprendizaje adaptativo adaptados a las necesidades individuales.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Adoptar una mentalidad de crecimiento, adoptando la idea de que el aprendizaje es un viaje personal y continuo.</p> <p>Aceptar la autonomía a la hora de dar forma a la propia experiencia de aprendizaje.</p>
<p>Habilidades transversales</p>		
<p>Habilidades digitales</p> <p>Desarrollar la capacidad de utilizar tecnologías de aprendizaje adaptativo que proporcionen contenido y retroalimentación personalizados. Mejorar las habilidades de aprendizaje autodirigido mediante el uso eficaz de recursos digitales adaptados a las necesidades de aprendizaje individuales. Desarrollar competencias en la gestión y personalización de entornos de aprendizaje digitales para adaptarlos a las preferencias y objetivos personales.</p>		
<p>Habilidades verdes</p> <p>Fomentar la selección de itinerarios de aprendizaje personalizados que incluyan temas de sostenibilidad y verdes, fomentando la conciencia ambiental. Promover el uso de herramientas digitales que minimicen el impacto ambiental, como dispositivos energéticamente eficientes y aplicaciones ecológicas. Fomentar una mentalidad de sostenibilidad en las opciones de aprendizaje personal, como reducir el uso de papel y optar por recursos digitales en lugar de físicos.</p>		

Plan de Implementación de Actividades Pedagógicas:

Fecha:	Ubicación:	Duración: 25 minutos
Descripción de los participantes: Profesorado		
Número esperado de alumnos: 25		

No. de actividad	Duración	Métodos de enseñanza/ actividad	Lo que hago	Qué hacen los participantes
A. 6.1		Unidad 6: Aprendizaje personalizado	Presentación en PowerPoint	Los participantes escuchan
A. 6.2		Ejemplo programación/ actividad de aprendizaje personalizado	Facilitar la actividad	Los asistentes participan en un aprendizaje personalizado sobre agricultura sostenible
Material: - Bolígrafos, papel, presentación de PowerPoint, rotafolios y marcadores, ordenador portátil y proyector.				
Referencias/Fuentes: Disponible en el Módulo 2				
Otra nota:				

Unidad 7: Aprendizaje basado en la investigación

Resultados:

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Reconocer los principios del aprendizaje basado en la investigación, donde los estudiantes aprenden haciendo preguntas, investigando y explorando temas en profundidad.</p> <p>Aprender sobre metodologías de investigación, cuestionamiento crítico y el proceso de descubrimiento en el aprendizaje.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Desarrollar habilidades analíticas, de investigación y de pensamiento crítico explorando preguntas abiertas y realizando investigaciones.</p> <p>Adoptar habilidades de resolución de problemas participando en proyectos basados en investigaciones que requieren creatividad y razonamiento lógico.</p> <p>Desarrollar habilidades digitales mediante el uso de recursos y herramientas en línea para la investigación, la recopilación y el análisis de datos.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Fomentar la curiosidad y la mentalidad cuestionadora, valorando el proceso de exploración y descubrimiento en el aprendizaje.</p> <p>Desarrollar resiliencia y adaptabilidad frente a problemas complejos y abiertos.</p> <p>Cultivar un sentido de independencia y automotivación, tomando la iniciativa en la búsqueda de respuestas y soluciones.</p>
<p>Habilidades transversales</p>		
<p>Habilidades digitales</p> <p>Desarrollar habilidades de investigación utilizando bases de datos digitales, motores de búsqueda y bibliotecas en línea para recopilar información para proyectos de investigación. Mejorar las habilidades de análisis digital mediante el uso de herramientas para la recopilación, interpretación y presentación de datos en el aprendizaje basado en la investigación. Desarrollar competencia en el uso de herramientas digitales para la colaboración y la comunicación durante el proceso de investigación, como foros de discusión y plataformas de investigación compartidas.</p>		
<p>Habilidades verdes</p> <p>Fomentar proyectos de investigación que exploren cuestiones ambientales y promuevan prácticas sostenibles. Promover el uso de herramientas digitales para realizar investigaciones y presentar hallazgos de manera ecológica, minimizando el uso de materiales físicos. Fomentar la comprensión del impacto ambiental de las actividades de investigación digital y promover el uso responsable de los recursos en línea.</p>		

Plan de Implementación de Actividades Pedagógicas:

Fecha:	Ubicación:	Duración: 25 minutos
--------	------------	----------------------

Descripción de los participantes: Profesorado				
Número esperado de alumnos:				
No. de actividad	Duración	Métodos de entrenamiento/actividad	Lo que hago	Qué hacen los participantes
A. 7.1		Unidad 7: Aprendizaje basado en la investigación	Presentación en PowerPoint	Los participantes escuchan
A. 7.2		Ejemplo de programación/actividad de aprendizaje basado en la investigación	Facilitar la actividad	Los asistentes participan en un aprendizaje basado en la investigación sobre agricultura multifuncional
Material: - Bolígrafos, papel, presentación de PowerPoint, rotafolios y marcadores, ordenador portátil y proyector.				
Referencias/Fuentes: Disponible en el Módulo 2				
Otra nota:				

Unidad 8: Sistemas de gestión del aprendizaje

Resultados:

CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Describir qué es un sistema de gestión del aprendizaje (SGA) y explicar sus funciones, beneficios y desafíos principales.</p> <p>Identificar y comparar diferentes tipos de plataformas SGA.</p> <p>Seleccionar e implementar un SGA en un entorno educativo o corporativo.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Operar las plataformas SGA y sus aplicaciones para mejorar las experiencias de aprendizaje.</p> <p>Integrar SGA con métodos de enseñanza innovadores para mejorar los entornos de aprendizaje.</p>	<p>Lo que el alumnado será capaz de hacer:</p> <p>Justificar el uso de SGA en el desarrollo de planes de lecciones y actividades.</p> <p>Adoptar estrategias para gestionar y utilizar eficazmente un SGA para diversas necesidades educativas.</p>
<p>Habilidades transversales</p>		
<p>Habilidades digitales</p> <p>Desarrollar la capacidad de navegar y utilizar plataformas SGA de manera efectiva, incluida la subida y organización de contenido, la gestión de roles de usuario y el seguimiento del progreso de los estudiantes. Adquirir competencia en el uso de herramientas digitales dentro de un SGA para crear materiales de aprendizaje atractivos e interactivos, como cuestionarios, foros y contenido multimedia. Aprender a integrar recursos y herramientas digitales externos (por ejemplo, Google Drive, software de videoconferencia) en el SGA para mejorar las experiencias de aprendizaje. Adquirir las habilidades para analizar e interpretar datos del SGA para informar de las prácticas docentes y mejorar los resultados de los estudiantes.</p>		
<p>Habilidades verdes</p> <p>Implementar estrategias digitales dentro de un SGA que promuevan la sostenibilidad, como minimizar el uso de papel a través de envíos y recursos digitales. Desarrollar la capacidad de diseñar e impartir cursos y materiales en línea que enfatizan la conciencia ambiental y las prácticas sostenibles. Aprender cómo incorporar temas y módulos ecológicos en el plan de estudios del SGA para educar a los alumnos sobre la sostenibilidad, el cambio climático y la gestión ambiental. Adquirir las habilidades para gestionar los recursos y la infraestructura del SGA de una manera que optimice el uso de energía y reduzca la huella de carbono de las actividades de aprendizaje digital.</p>		

Plan de Implementación de Actividades Pedagógicas:

Fecha:	Ubicación:	Duración: 25 minutos
--------	------------	----------------------

Descripción de los participantes: Profesores				
Número esperado de alumnos: 25				
No. de actividad	Duración	Métodos de enseñanza/ actividad	Lo que hago	Qué hacen los participantes
A. 8.1		Unidad 8: Sistemas de gestión del aprendizaje	Presentación en PowerPoint	Los participantes escuchan
Material: - Bolígrafos, papel, presentación de PowerPoint, rotafolios y marcadores, ordenador portátil y proyector.				
Referencias/Fuentes: Disponible en el Módulo 2				
Otra nota:				