

## Calendario del curso

Módulo	Descripción del módulo	Asignaturas y tareas
<b>Semana 1: Estándares ISTE para Estudiantes</b>	Los Estándares ISTE para Docentes, Administradores, Mentores y Docentes de Informática se basan en los Estándares ISTE para Estudiantes. Están diseñados para empoderar la voz del estudiante y asegurar que el aprendizaje sea un proceso conducido por el estudiante. Ya sea un docente de aula, un mentor, un rector u otro líder del centro educativo, el objetivo principal es promover y facilitar el aprendizaje del estudiante. Este módulo proporciona una visión general de los Estándares ISTE para Estudiantes desde la perspectiva del papel del mentor.	<p><b>Explorar:</b> los Estándares ISTE para Estudiantes.</p> <p><b>Aplicar:</b> Desarrollar una herramienta de enseñanza y mentoría que identifique las actividades y prácticas que se alinean con cada uno de los Estándares ISTE para Estudiantes. Luego, contribuir con estas ideas a una lista maestra colaborativa, compartida con todos los participantes.</p>
<b>Semana 2: Estándares ISTE para Docentes</b>	Algunos centros educativos y distritos escolares tienen mentores de tecnología o de currículo de tiempo completo. Sin embargo, los maestros, líderes educativos, y otros educadores también pueden desempeñarse como mentores. Los profesores que han adoptado el uso efectivo de la tecnología para el aprendizaje, a menudo se convierten en modelos a imitar para sus colegas. Este módulo explora los Estándares ISTE para Docentes como un marco, tanto para mentores profesionales como para mentores aspirantes, con el fin de profundizar en la práctica profesional, colaborar con otros pares, y repensar los métodos tradicionales utilizados para preparar a los estudiantes a dirigir su propio aprendizaje.	<p><b>Explorar:</b> los Estándares ISTE para Docentes.</p> <p><b>Aplicar:</b> Evaluar su práctica actual en relación con la Rúbrica de calidad de los Estándares ISTE para Docentes, identificando áreas de fortaleza y áreas de crecimiento.</p> <p><b>Discusión:</b> La Perspectiva del Mentor – ¿Cuáles son los estándares que presentan mayor dificultad para ser alcanzados por parte de sus colegas? ¿Cómo podría usted mitigar los desafíos que ellos tienen?</p>
<b>Semana 3: Mentor como aprendiz profesional</b>	Los Mentores llegan a sus roles de varias maneras. Cada uno aporta al puesto sus valores personales, filosofía educativa e iniciativas locales. Este módulo explora el rol del mentor como un aprendiz profesional. Los participantes también compartirán las iniciativas de enseñanza y aprendizaje que están planeadas o en curso en su institución o distrito escolar. En el resto de los módulos de capacitación aplicará los Estándares a través del lente de una iniciativa o proyecto seleccionado por el mentor, personalizando así el aprendizaje, según sus necesidades profesionales.	<p><b>Explorar:</b> las principales creencias y la filosofía pedagógica que conducen la enseñanza y el aprendizaje en la era digital en su contexto educativo. Escoger una iniciativa - como el aprendizaje combinado, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas o el aprendizaje personalizado - desde el cual evaluar un plan de clase y completar los módulos de mentoría subsecuentes.</p> <p><b>Aplicar:</b> Identificar recursos, comunidades y redes que pueden apoyar un mayor aprendizaje alrededor de la iniciativa escogida. ¿Qué aprendizaje profesional es necesario para el mentor? ¿Cómo se pueden aprovechar las redes profesionales para apoyar el aprendizaje del mentor y de los profesores?</p> <p><b>Discusión:</b> La Perspectiva del Mentor – ¿Cómo identifican sus necesidades de aprendizaje profesional los profesores? ¿Cómo pueden los mentores utilizar la comunidad educativa y las redes profesionales para modelar la personalización de su propio aprendizaje y ayudar a los docentes a hacer lo mismo?</p>
<b>Semana 4: Diseño y facilitación de la Mentoría</b>	El diseño y la facilitación de la enseñanza son componentes clave en la planificación de unidades y planes de clase, sobre todo con respecto a la integración efectiva de los Estándares ISTE para Estudiantes. Dado que el participante ha identificado una iniciativa o proyecto en el cual enfocarse, en los tres módulos siguientes aplicarán el rol del mentor en el contexto de un plan de clase y área de contenido que esté alineada con la dirección estratégica, la iniciativa pedagógica, o proyecto especial en su escuela. En este módulo, los participantes siguen construyendo el plan de clase con una consideración especial para la mentoría en el diseño y facilitación de la enseñanza. Este módulo nos lleva a definir cómo los mentores pueden apoyar a los profesores e involucrar a los estudiantes en el proceso de diseño y facilitación.	<p><b>Explorar:</b> las preguntas y enfoques de mentoría que catalizan el diseño y la facilitación de la enseñanza en la era digital innovadora.</p> <p><b>Aplicar:</b> Practicar el modelaje de la mejora o transformación de un plan de clase para integrar estrategias innovadoras de diseño y facilitación.</p> <p><b>Discusión:</b> La Perspectiva del Mentor – ¿De qué manera pueden los mentores empoderar a profesores como diseñadores? ¿Cómo se puede involucrar a los estudiantes en este proceso?</p>

Módulo	Descripción del módulo	Asignaturas y tareas
<b>Semana 5: Mentoría para la ciudadanía digital y la colaboración</b>	La ciudadanía digital y la colaboración son habilidades fundamentales para el aprendizaje en la era digital. En este módulo, el plan de clase considerará las implicaciones para la mentoría, para la ciudadanía digital y la colaboración entre colegas, con estudiantes, y con otros fuera del ambiente escolar.	<p><b>Explorar:</b> las preguntas y enfoques de mentoría que catalizan el desarrollo de la colaboración y la ciudadanía digital en las prácticas educativas.</p> <p><b>Aplicar:</b> practicar el modelaje de mejoramiento o transformación de un plan de clase que integre la ciudadanía digital y la colaboración.</p> <p><b>Discusión:</b> La Perspectiva del Mentor – ¿Por qué las consideraciones de marca y huella digital son importantes cuando se colabora con otros en línea? ¿Cómo puede usted apoyar a profesores y estudiantes mientras ellos manejan su propia marca y huella digital?</p>
<b>Semana 6: El Mentor como Analista y Líder</b>	A medida que la recolección de datos, el análisis y la toma de decisiones subsecuente continúa evolucionando a través de nuevas tecnologías, se hace cada vez más importante abordar las implicaciones para la enseñanza y el aprendizaje. En este módulo, los participantes considerarán el uso efectivo de los datos en su plan de clase. Ellos también reflexionarán sobre el rol del mentor como líder.	<p><b>Explorar:</b> preguntas y enfoques de mentoría que catalizan el empleo efectivo de los datos en el contexto de enseñanza y aprendizaje en la era digital.</p> <p><b>Aplicar:</b> Practicar el modelaje de mejoramiento o transformación de un plan de clase para integrar claramente la recopilación efectiva, el análisis y el uso de los datos.</p> <p><b>Discusión:</b> La Perspectiva del Mentor . Con base en lo que usted ha aprendido, ¿Qué significa ser un maestro líder, entrenador y/o mentor en el contexto de los Estándares ISTE?</p>
<b>Semana 7: Introducción al Pensamiento Computacional (PC)</b>	Este módulo usa el kit de Recursos para el Docente de ISTE para enfatizar que el pensamiento computacional (PC) es más que programar. Como participantes, estudiarán la definición operacional del PC para entender que éste es un proceso de resolución de problemas. También revisarán los nueve conceptos del PC, el vocabulario y el cuadro de progreso encontrado en las páginas 8-9 del documento "Recursos del PC para el Profesor".	<p><b>Explorar:</b> los nueve conceptos clave de Pensamiento Computacional (PC).</p> <p><b>Aplicar:</b> Preparar una presentación explicando el PC a estudiantes, profesores o miembros de la comunidad, proveyendo al menos un ejemplo de cómo el PC se puede integrar en la enseñanza de un contenido.</p>
<b>Semana 8: Exploración de la Descomposición de un Problema, Recolección, Análisis y Representación de Datos</b>	En este módulo, usted explorará los cuatro conceptos del Pensamiento computacional (PC) que son más familiares para todos los docentes de cualquier área y grado. Estos conceptos son fundamentales en el proceso de resolución de problemas con o sin computadoras o dispositivos móviles. Como maestros y mentores, colaborarán con sus pares en el diseño de experiencias de aprendizaje centradas en el estudiante, en las cuales los estudiantes desarrollan estos conceptos del PC.	<p><b>Explorar:</b> los escenarios y lecciones proporcionadas en este módulo para examinar cómo los conceptos del PC relacionados con descomposición del problema, recolección de datos y análisis de datos están integrados a la enseñanza del contenido.</p> <p><b>Aplicar:</b> Desarrollar un plan de clase que integre la descomposición del problema, la recolección, el análisis, y la representación de datos en la enseñanza del contenido. Usted identificará de uno a dos pares para trabajar con ellos en el diseño y el desarrollo de un plan de clase para los estudiantes, que incluya la resolución de problemas o experiencias de aprendizaje basadas en problemas.</p>
<b>Semana 9: Exploración de Los Conceptos: Abstracción, Algoritmo y Automatización</b>	Este módulo proporcionará ejemplos y escenarios para que usted comprenda la abstracción, los algoritmos, y la automatización. En colaboración con sus pares, usted identificará las aplicaciones que le ayudarán a desarrollar estos conceptos en el aula de clase.	<p><b>Aplicar:</b> Colaborar con pares en el diseño de una experiencia de aprendizaje para que los estudiantes puedan desarrollar un producto o un artefacto que solucione un problema mediante algoritmos y automatización.</p> <p><b>Aplicar:</b> Explorar, al menos una herramienta de programación de su elección (ejemplo: Scratch), utilizando los tutoriales proporcionados.</p>
<b>Semana 10: Exploración de los conceptos: Modelado / Simulación y Paralelismo y Reflexión sobre la implementación del Pensamiento Computacional (PC)</b>	La mayoría de los docentes utilizan el modelado y/o la simulación en la enseñanza de contenidos. El paralelismo consiste en organizar recursos para llevar a cabo tareas simultáneamente, con el fin de alcanzar un objetivo común en el proceso de resolución de problemas. Además, de discutir escenarios curriculares que integren estos conceptos, usted y sus pares reflexionarán sobre los desafíos y los aspectos relacionados con la implementación del PC y cómo usted puede abogar por su integración en su centro educativo o comunidad.	<p><b>Aplicar:</b> Crear una presentación sobre: La integración del paralelismo y la simulación en la enseñanza y el aprendizaje. ¿Cómo usted puede diferenciar el aprendizaje del PC para satisfacer las diversas necesidades de los estudiantes que usan diversas herramientas y recursos?</p> <p><b>Discutir:</b> La perspectiva del Mentor ¿Cómo puede establecer una visión compartida para implementar el pensamiento computacional en su centro educativo o distrito escolar?</p>