

# ESCUELA DE CAPACITACIÓN VIRTUAL EXE.S.A.C

## EXE – “Empieza Por Enseñar”

Asent. H. San Martín de Porres Mz. 155 Lt. 39 – Los Olivos  
Móvil: ■ 984 037 639 / ■ 983 320 021 – ■ 01 608 9822  
Email: [comunidadexe@gmail.com](mailto:comunidadexe@gmail.com) / [consultas@escuelaexe.com](mailto:consultas@escuelaexe.com)  
Sitio Web: [www.escuelaexe.com](http://www.escuelaexe.com)



## Las Marcas del Tiempo

Existe una anécdota del gran pintor, escultor e inventor Leonardo Da Vinci, acerca de su pintura “La última cena”.

Es una de sus obras más copiadas y vendidas hasta la actualidad.

Tardó veinte años en hacerla debido a que era muy exigente al buscar a las personas que servirían de modelos. Tuvo problemas en iniciar la pintura porque no encontraba el modelo para representar a Jesús, quien tenía que reflejar en su rostro pureza, nobleza y los más bellos sentimientos. Así como debía poseer una extraordinaria belleza varonil.

Por fin encontró a un joven con esas características. Después fue localizando a los once apóstoles, a quienes pinto juntos, dejando pendiente a Judas Iscariote pues no daba con el modelo adecuado.

Este debía ser una persona de edad madura y mostrar en el rostro las huellas de la traición y la avaricia por lo que el cuadro quedó inconcluso por largo tiempo, hasta que le hablaron de un terrible criminal que habían apresado.

Fue a verlo y era exactamente el Judas que él quería para terminar su obra, por lo que solicito al alcalde le permitiera al reo que posara para él. El alcalde conociendo la fama del maestro Da Vinci, aceptó gustoso. Durante todo el tiempo el reo no dio muestra de emoción alguna por haber sido elegido para modelo, mostrándose callado y distante.

Al final Da Vinci, satisfecho del resultado llamó al reo y le mostro la obra. Cuando el reo la vio sumamente impresionado cayó de rodillas llorando.

Da Vinci extrañado le preguntó el porqué de su actitud, a lo que el preso respondió:

- Maestro Da Vinci ¿Es que acaso no me recuerda?

Da Vinci observándolo le contestó:

- No, nunca antes te había visto.

Llorando y pidiendo perdón a Dios, el reo le dijo:

- Maestro, yo soy aquel joven que hace diecinueve años usted escogió para representar a Jesús en este mismo cuadro.

## SILABO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EMPIEZA POR ENSEÑAR

<b>Semanales</b>	180 minutos	
<b>Bloque</b>	1	6
<b>Total horas</b>	12	

### 1. DATOS GENERALES:

- 1.1. Año : 2026  
 1.2. Bloque : I  
 1.3. Horas : 2 Pedagógicas  
 1.4. Formadores : Freddy Rueda Ch. / Shermelly Tovar M.

### 2. JUSTIFICACIÓN :

La Escuela de Capacitación virtual EXE ofrece talleres virtuales intensivos de dos horas cronológicas, diseñados bajo un enfoque 100% práctico que integra la metodología activa ADN (Aprendizaje Demostrado en la Nube). Este programa de actualización permite a los docentes fortalecer sus competencias digitales mediante el dominio de plataformas de gamificación, inteligencia artificial y trabajo colaborativo, optimizando la interactividad en el aula. Complementariamente, integramos el coaching educativo como eje transversal para potenciar el liderazgo docente y las habilidades blandas, garantizando un impacto positivo y significativo en el desempeño pedagógico.

### 3. COMPETENCIAS:

Mediante la observación sistemática y focalizada de su praxis, el docente desarrolla una reflexión crítica sobre su desempeño, lo cual le permite identificar brechas y oportunidades de mejora tanto en su dimensión profesional como personal. Este análisis fortalece su capacidad para evaluar la pertinencia y eficacia de los recursos y estrategias pedagógicas frente a los ritmos de aprendizaje de sus estudiantes. Asimismo, el docente dinamiza comunidades de aprendizaje profesional en entornos virtuales, donde reflexiona colaborativamente sobre los factores que inciden en la calidad educativa y el cumplimiento de las metas institucionales. Finalmente, sistematiza su experiencia y gestiona el conocimiento, posicionándose como un agente de cambio que integra tecnologías digitales con un sentido pedagógico transformador.

### 4. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS:

B L O Q U E	TÍTULO	Dominio 4: Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente		
		COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CONTENIDOS
I	Herramientas didácticas digitales	Reflexiona sobre su práctica y experiencia institucional y desarrolla procesos de aprendizaje continuo de modo individual y colectivo, para construir y afirmar su identidad y responsabilidad profesional.	Crea experiencias de aprendizaje con tecnología educativas actualizadas en concordancia con sus necesidades profesionales y la de sus estudiantes.	Plataformas para la evaluación lúdica - Kahoot - TikTok - Canva - Podcast Educativo
	Plataformas de Inteligencia artificial	Reflexiona sobre su práctica y experiencia institucional y desarrolla procesos de aprendizaje continuo de modo individual y colectivo, para construir y afirmar su identidad y responsabilidad profesional.	Participa en experiencias significativas de desarrollo profesional en concordancia con sus necesidades, las de los estudiantes y las de la escuela.	Plataformas de Inteligencia Artificial - Mentoría con IA - Notebook LM

## 5. CRONOGRAMA DE SESIONES

N°	TEMÁTICA	DESEMPEÑO	PRODUCTO
01	Evaluaciones Gamificadas con Kahoot.	Diseña y configura cuestionarios gamificados aplicando mecánicas de juego para la evaluación formativa.	- Cuestionario gamificado en Kahoot personalizado.
02	Edición de vídeos educativos en TikTok.	Produce contenido audiovisual breve y educativo, aplicando técnicas de edición creativa y narrativa digital.	- Vídeo educativo editado y publicado en TikTok.
03	Play Quiz en Canva	Crea presentaciones interactivas con el formato "Play Quiz" para dinamizar la participación activa en el aula.	- Presentación interactiva tipo Quiz en Canva.
04	Elaboración de Podcast Educativos en YouTube	Planifica y graba un episodio de podcast estructurado para la difusión de contenidos curriculares.	- Archivo de audio/vídeo de podcast educativo.
05	Mentoría Digital con inteligencia artificial.	Utiliza herramientas de IA para personalizar la retroalimentación y tutoría digital de sus estudiantes.	- Guion o plan de mentoría asistido por IA.
06	Creación de recursos educativos con Notebook LM	Sistematiza fuentes de información y documentos para generar materiales de estudio personalizados con IA.	- Guía de estudio o síntesis interactiva en Notebook LM.

## 6. METODOLOGÍAS

En consonancia con el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) y su enfoque por competencias, las sesiones de aprendizaje de los talleres virtuales integrarán las siguientes estrategias metodológicas:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	FUNDAMENTACIÓN
Autoaprendizaje	A diferencia de la educación presencial, el autoaprendizaje, con apoyo de las Tic, la comunicación se basa en el texto escrito, lo cual implica por parte de los estudiantes y de los docentes un importante esfuerzo en la lectura.
Proyectos	Acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de la realización de proyectos de aprendizaje para desarrollar las competencias digitales que indica el currículo Nacional que les permita resolver situaciones concretas.
Aprendizaje basado en problemas - ABP	Los docentes trabajan en equipo, sintetizan y comparten experiencias pedagógicas para resolver problemas que se plantean en base a situaciones significativas.
Flipped Learning (Aula Invertida)	Transferir actividades de aprendizaje fuera del aula para adquirir los conceptos teóricos de los docentes, que utilizaran en el tiempo de clase sincrónico para potenciar procesos de aprendizaje prácticos.
Learning by Doing	Los docentes aprenden haciendo, utilizando las tecnologías para resolver situaciones de aprendizaje, aplicando las Tic para obtener mejores aprendizajes en sus estudiantes.
Aprendizaje Demostrado en la Nube	Los docentes demuestran su aprendizaje mediante la práctica remota con plataformas interactivas y comparten sus creaciones digitales en un LMS.

## 7. EVALUACIÓN

Consideramos el enfoque de evaluación formativa que consiste en un proceso sistemático, permanente, centrado en el desarrollo de competencias. Nos centramos en el enfoque formativo que se centra en la retroalimentación para orientar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La retroalimentación es de vital importancia y lo aplicamos mediante la estrategia de Daniel Wilson “Escalera de la retroalimentación”, asimismo los docentes pueden seleccionar diversas técnicas e instrumentos dentro del proceso de evaluación formativa, tales como:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Entrevista/Cuestionario/observación	Lista de cotejo, rúbricas virtuales.
Análisis de contenido	Trabajos prácticos, manuales, monografías, prácticas calificadas, análisis de contenido, pruebas virtuales.
Mapas / Organizadores de información.	Ficha para evaluar organizadores: conceptuales, mentales, semánticos, esquemas, gráficos.
Análisis de producto	Ficha para evaluar: boletín, trípticos, esquemas, álbum, fotografías, dípticos, revistas, portafolio virtual y blog académico.

## 8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVALUACIONES	ENFOQUE DE LOS BLOQUES DIDÁCTICOS		
	TEÓRICO	PRÁCTICO	MIXTO
Evaluación Parcial	30%	25%	40%
Evaluación Final	35%	30%	25%
Evaluación Aplicativa (PEA)	35%	45%	35%
TOTAL	100%	100%	100%

## 9. RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES

### ✓ Medios:

- Videotutoriales
- Plataformas sincrónicas
- Internet
- Classroom
- Software de edición
- Plataforma EXE

### ✓ Materiales:

- Plataforma Meet / Internet
- Manuales Digitales
- Plataforma de Animación
- Software de Diseño Gráfico
- Software de ofimática
- Micrófonos, Webcam
- Laptop

## 10. BIBLIOGRAFÍA

### 9.1. Bibliografía básica:

Delgado E. (2020). Manual de Windows 10. Madrid, España: Editorial Anaya.

Ediciones Eni (2017). Videoconferencia 2019. México D.F., México: ENI.

Perrenaud, Philippe (2008). Construir competencias desde la escuela. Edición en castellano. Chile: Editor J.C.Sáez.

Shepard, L. (2006). La evaluación en el aula. Universidad de Colorado, Campus Boulder. Educational Measurement. Recuperado de: [http://www.oei.es/pdfs/aprendizaje\\_en\\_el\\_aula.pdf](http://www.oei.es/pdfs/aprendizaje_en_el_aula.pdf) [2016, 16 marzo].

Monereo, C (2009). La autenticidad de la evaluación. La evaluación auténtica en enseñanza secundaria y universitaria. Barcelona: Edebé, Innova universitas.

### 9.2. Bibliografía electrónica:

- Plataforma Perueduca: [www.perueduca.pe](http://www.perueduca.pe)
- Plataforma de videoconferencia: <https://www.muycomputer.com/videoconferencia/>
- Marco del buen desempeño docente: <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>
- Evaluación Formativa: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/que-es-la-evaluacion-formativa-y-como-ocurre/>