



Objetivos

- Ser capaz de configurar y utilizar aplicaciones y entornos virtuales 2.0 como medio para desplegar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje y para potenciar metodologías y técnicas educativas convencionales
- Seleccionar la herramienta web que mejor se ajuste a las necesidades concretas del aula y a la infraestructura tecnológica del centro.
- Configurar técnicamente el software educativo adaptándolo a las necesidades e intereses del grupo educativo
- Utilizar con destreza los diferentes recursos y funcionalidades de las aplicaciones web para ser capaz de ajustar su potencial al contexto educativo y de resolver problemas e incidencias derivadas de su uso
- Desplegar nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje que impliquen el uso intensivo de herramientas TIC
- Implementar las TIC en el desarrollo de metodologías, estrategias y técnicas de instrucción realizando los ajustes tecno-pedagógicos pertinentes

Programa

Configuraciones de equipo e instalación de las diferentes aplicaciones que se trabajan en las unidades didácticas

1. Los componentes del equipo informáticos
2. Conceptualización: configurar/instalar
3. Software online y offline
 1. Concepto
 2. La nube
4. Aplicaciones
 1. Introducción
 2. eXeLearning
 3. Agrega 2

Buscar, seleccionar e implementar materiales y recursos multimedia preexistentes: repositorio de contenidos didácticos multimedia

1. ¿Qué entendemos por recursos multimedia?
 1. Definición
 2. Hipertexto, hipermedia y multimedia
2. Características de los recursos multimedia
 1. Características
 2. Ventajas y limitaciones
3. Dónde encontrar recursos multimedia
 1. La nube (cloud)
 2. Evolución de la web 2.0
 3. Web 2.0 y educación
4. ¿Qué son los repositorios de contenidos didácticos multimedia?
 1. Concepto
 2. Características de un repositorio
5. Ejemplo de repositorios

Proyecto AGREGA y ADELAT. Publicación de información en soporte digital: Blogger/Wordpress, Dipity

1. ¿Qué es el Proyecto AGREGA 2?
 1. Proyecto Agrega
 2. Proyecto Agrega 2
2. ¿Qué es el Proyecto ADELAT?
 1. Proyecto ADELAT
 2. Contenidos Creative Commons
3. La importancia de publicar en soporte digital
 1. Objeto de Aprendizaje
 2. Webblogs o blogs

Diseño de actividades de aprendizaje y técnicas de evaluación a través de soportes digitales: E-Portfolios, E-Cuestionarios y Webquest

1. ¿Cómo aprendemos?
 1. Teorías del aprendizaje
 2. Definición de estilos de aprendizaje
 3. Tareas de aprendizaje
 4. Tipos de estilos de aprendizaje
 5. Características de los estilos de aprendizaje

6. Test Chaea
7. Relación estilos de aprendizaje-actividades
2. Diseño de actividades de aprendizaje digitales
 1. Modelo pedagógico
 2. Modelo TPACK
 3. Adecuación de las actividades educativas
 4. Clasificación de actividades web 2.0
 5. Aprender con tecnologías
3. La WebQuest como modelo de diseño de actividades
 1. Definición
 2. Estructura
 3. Tipos
4. La evaluación de actividades de aprendizaje digitales
 1. Definición de evaluación
 2. Tipos de evaluación
 3. Instrumentos de evaluación

Creación de contenidos didácticos multimedia

1. ¿Qué son los contenidos didácticos multimedia?
 1. Definición
 2. Finalidad
 3. Formatos
2. Diseño de y creación de contenidos didácticos multimedia
 1. Características de los contenidos didácticos multimedia
 2. Otras características
 3. Recursos
 4. Cómo hacer presentaciones visuales
 5. Ejemplo con Prezi
 6. Dinamismo y versatilidad
3. Ventajas de la creación de contenidos didácticos multimedia
 1. Profesor creador vs editoriales
 2. Ventajas según el enfoque constructivista
 3. Multimedia interactivo: ventajas vs inconvenientes

4. Aplicaciones para el diseño de contenidos didácticos multimedia
 1. Aplicaciones web y recursos educativos multimedia
 2. Lista de recursos sobre contenidos digitales educativos

Herramientas de autor: Exelearning

1. ¿Qué son las herramientas de autor?
 1. Definición
 2. Características
 3. Clasificación según su utilidad
 4. Utilidad y formatos
 5. Ejemplos de herramientas de autor
 6. Enlaces
2. La herramienta de autor: eXeLearning
 1. Introducción
 2. Características de los contenidos didácticos multimedia

3. Manejo de eXeLearning

1. Introducción
 2. Elementos básicos
 3. Tutoriales online
- 
4. ¿Qué se puede hacer con eXeLearning? Item
1. Algunos Ejemplos
 2. Infografía resumen

Espacios virtuales para el trabajo colaborativo y la interacción, Facebook, Twitter, Youtube, Google Docs, Office Live

1. Fundamentos del trabajo colaborativo 2.0
 1. Características
 2. Definición
 3. Aprender colaborando o cooperando
 4. Posibilidades, requisitos y limitaciones
2. Las Redes Sociales como espacio virtual colaborativoItem
 1. Introducción
 2. Facebook
 3. Twitter
 4. YouTube

3. Otras aplicaciones virtuales para el trabajo colaborativo

1. Introducción
2. Google Drive
3. Google Office Live

Diploma

Al finalizar el curso el alumno recibirá un Diploma o Certificado de Aprovechamiento.

'Enseñanza que no conduce a la obtención de un título con valor oficial'.

Formación necesaria para acceder con éxito al curso

No requiere formación previa.

Especificaciones

Curso Scorm. Ejercicios prácticos y Evaluaciones integrados en temario.

HARDWARE NECESARIO Y PERIFÉRICOS ASOCIADOS

- Ordenador y conexión a Internet

SOFTWARE NECESARIO

- Acrobat Reader, versión 6.0 o superior, o Foxit Reader, versión 2.3 o superior
- Java Sun (Google Chrome requiere la actualización 10 de la versión de Java)
- Reproductor de Windows Media Player a partir de la versión 9

TIEMPO DE RESPUESTA

Los tutores pedagógicos atenderán a los alumnos en un plazo de 24 horas y los tutores de contenido en un plazo máximo de 48 horas en días laborables.

SERVICIOS DEL CAMPUS VIRTUAL

Guía didáctica. En ella se marcan y explican las pautas, orientaciones y recomendaciones necesarias para el seguimiento y aprovechamiento adecuado del curso.

CONTENIDOS

Los contenidos de este curso han sido realizados por un equipo multidisciplinar, entre los que se encuentran expertos en la materia que se desarrolla, pedagogos, docentes y técnicos informáticos en desarrollos multimedia.