

DENOMINACIÓN DE LA ACCIÓN FORMATIVA: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE CREATIVO

Modalidad: TELEFORMACIÓN

Nº Horas: 210

Fechas previstas de inicio y fin:

- **1ª convocatoria:** 07/04/15 al 13/07/15

Horario previsto: Servicio de tutorización de Lunes a Viernes de 2 horas diarias. Los participantes tendrán opción de conectarse a la plataforma las 24 horas del día.

Lugar de impartición: Tutorización desde Madrid

Nº total de alumnos: 1

Requisitos y perfil del alumno: prioritariamente trabajadores en activo de la enseñanza privada y desempleados.

Objetivos, módulos y contenidos formativos:

Objetivo general de la acción formativa:

-Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para construir procesos de enseñanza - aprendizaje creativos y motivadores para el alumno a través del uso de herramientas tecnológicas

Competencias específicas de la acción formativa:

-Desarrollar el proceso didáctico de manera creativa, buscando la motivación continua del -alumnado

-Utilizar eficazmente un blog como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje

-Desarrollar el proceso didáctico en el trabajo con medios digitales mostrando todas sus particularidades y características

-Diseñar mapas conceptuales multimedia, hipertextos e interactivos y manejar la herramienta de generación de mapas conceptuales CMapTools

Con el objetivo de apoyar la medición y cuantificación de los siguientes objetivos, se vincula cada objetivo específico al módulo formativo correspondiente. Por otra parte, para favorecer la observación de dichos objetivos, se diferencian las capacidades teóricas y las capacidades prácticas a adquirir por el alumno.

UNIDAD DE COMPETENCIA: DESARROLLAR EL PROCESO DIDÁCTICO DE MANERA CREATIVA, BUSCANDO LA MOTIVACIÓN CONTINUA DEL ALUMNADO

MÓDULO 1. CREACIÓN DE MATERIALES: LEER Y ESCRIBIR

Capacidades teóricas:

- Familiarizarse con las nuevas tecnologías aplicadas al proceso de elaboración de materiales didácticos para la lectoescritura

-Crear materiales didácticos para motivar la lectoescritura

Capacidades prácticas:

- Emplear las aplicaciones informáticas para presentar y realizar los temas en el aula

-Interiorizar el proceso lectoescritor como vehículo para lograr el aprendizaje

UNIDAD DE COMPETENCIA: UTILIZAR EFICAZMENTE UN BLOG COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

MÓDULO 2. EDUBLOG: UNA HERRAMIENTA PARA LA GENERACIÓN COLABORATIVA DE CONTENIDO

Capacidades teóricas:

- Conocer las Tecnologías de la Información y la Comunicación, sus principales usos, tipos, etc fomentando la adquisición de habilidades para su óptimo aprovechamiento

- Dominar las características y posibilidades educativas de la Web 2.0 para fomentar su uso y percatarse de sus ventajas tanto a nivel personal como profesional

Capacidades prácticas:

- Adquirir las competencias y las habilidades necesarias para la generación de contenido a través de un edublog facilitando los pasos a seguir en una de las herramientas disponibles

UNIDAD DE COMPETENCIA: DESARROLLAR EL PROCESO DIDÁCTICO EN EL TRABAJO CON MEDIOS DIGITALES MOSTRANDO TODAS SUS PARTICULARIDADES Y CARACTERÍSTICAS

MÓDULO 3. EL PERIÓDICO DIGITAL EN LA ESCUELA

Capacidades teóricas:

- Conocer la historia del periodismo digital
- Determinar las modalidades y formas de expresión
- Comprender la importancia de los programas de maquetación
- Reconocer las partes de diseño de un periódico digital
- Diferenciar las formas de expresión escrita y cómo utilizarlas

Capacidades prácticas:

- Identificar la trayectoria del periodismo digital para entender su desarrollo posterior
- Aplicar técnicas adecuadas para el análisis de la información
- Gestionar la información a través de las herramientas disponibles
- Aplicar esquemas sobre la elaboración de contenidos
- Mejorar la expresión de las comunicaciones para que sean efectivas

UNIDAD DE COMPETENCIA: DISEÑAR MAPAS CONCEPTUALES MULTIMEDIA, HIPERTEXTOS E INTERACTIVOS Y MANEJAR LA HERRAMIENTA DE GENERACIÓN DE MAPAS CONCEPTUALES CMAPTOOLS

MÓDULO 4. LOS MAPAS CONCEPTUALES Y LA GENERACIÓN DE CONTENIDO PARA E-LEARNING: CMAPTOOLS

Capacidades teóricas:

- Familiarizarse con aspectos imprescindibles tales como las teorías del aprendizaje, los aspectos tecnológicos y los estándares de calidad para la correcta creación de contenidos e-learning
- Analizar las bases sobre las que se fundamenta el diseño y desarrollo de materiales multimedia, hipertexto e interactivos para profundizar en la creación de mapas conceptuales

Capacidades prácticas:

- Adquirir competencias y habilidades para utilizar, de forma eficaz, la herramienta CmapTools

CONTENIDOS

MÓDULO 1. CREACIÓN DE MATERIALES: LEER Y ESCRIBIR (37 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Aplicación de las Nuevas Tecnologías al Proceso de Elaboración de Materiales Didácticos (37 horas)

Contenidos teóricos (26 horas)

- Kompozer (creación de páginas web)
 - Entorno de trabajo
 - Diseño de una página web
- Windows Movie Maker
 - Entorno de trabajo
 - Manejo de Windows Live Movie Maker
- Utilización de blogs y wikis
 - Blogs
 - Wikis
- Diferencias Wiki - Blog
- Dificultades con las que nuestro alumnado se puede encontrar

Contenidos prácticos (11 horas)

- Utilización de las aplicaciones informáticas para presentar y realizar los temas en el aula

MÓDULO 2. EDUBLOG: UNA HERRAMIENTA PARA LA GENERACIÓN COLABORATIVA DE CONTENIDO (64 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. La Incorporación de las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) a las Prácticas Educativas (16 horas)

Contenidos teóricos (11 horas)

- Introducción
- Qué son las TIC
- La sociedad y la escuela de la era digital
- Nuevas habilidades en la era digital
- La actitud del profesorado. ¿Estamos preparados?
- Portales educativos de las comunidades autónomas
- Nuevos recursos y herramientas
- Nuevas formas de aprender y de enseñar
- El profesor del siglo XXI
- Hacia un mundo diferente
- Ideas Clave

Contenidos prácticos (5 horas)

Realización mediante la exposición en el foro del curso de las principales diferencias que se aprecian en la educación tradicional y actual respecto a qué se enseña, cómo se enseña y cómo se aprende

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Web 2.0 (16 horas)

Contenidos teóricos (11 horas)

- Introducción
- ¿Qué es la Web 2.0?
- Herramientas y recursos de la Web 2.0
- Herramientas para la generación de contenidos
- Herramientas para la generación y publicación de contenidos
- Herramientas para la creación de redes sociales y comunidades
- Sistemas de recuperación de la información
- Ideas clave

Contenidos prácticos (5 horas)

Elección de una de las herramientas de generación y publicación de contenidos y explicación, a través del foro del curso, de cómo se emplearía esa herramienta para el desarrollo de una acción formativa, sesión de aula

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Los Edublogs: Aplicaciones en el Aula (16 horas)

Contenidos teóricos (11 horas)

- Introducción
- El fenómeno blog
- Estructura de un blog
- Blogs y educación
- Edublogs para profesores y alumnos
- Ventajas y desventajas del uso de edublogs
- Tipos de edublogs
- Usos educativos de los edublogs
- Ideas clave

Contenidos prácticos (5 horas)

Clasificación y principales diferencias de los distintos tipos de blogs que existen según su autoría y modelo docente aplicado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. Generar Contenido: Creación de un Edublog (16 horas)

Contenidos teóricos (11 horas)

- Introducción

- Cómo convertirse en blogfesor
 - Encontrar y leer blogs
 - Seleccionar el servicio de creación de blogs
 - Preparar a los alumnos para convertirse en bloggers
- Creación de un edublog en Blogger
 - Selección de una plantilla
 - Cómo escribir entradas
 - Cómo insertar hipervínculos
 - Cómo insertar imágenes
 - Cómo insertar presentaciones
 - Cómo insertar vídeos
 - Añadir una lista de enlaces favoritos
 - Panel de administración del blog
 - Añadir otros elementos de página y widgets
- Ideas clave

Contenidos prácticos (5 horas)

Realización de una pequeña unidad didáctica acerca de la introducción del blog en el aula como herramienta de trabajo. Exposición en el foro del curso

MÓDULO 3. EL PERIÓDICO DIGITAL EN LA ESCUELA (35 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Trayectoria del Periodismo (2 horas)

Contenidos teóricos (1 horas)

- Introducción al periodismo digital
 - ¿Qué camino ha seguido el periodismo electrónico en España?

Contenidos prácticos (1 horas)

- Resumir la evolución del periodismo digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Particularidades de los Periódicos Digitales (6 horas)

Contenidos teóricos (4 horas)

- Características de los periódicos digitales
 - Desventajas del medio digital
 - Nueva retórica periodística

Contenidos prácticos (2 horas)

- Estructuración de las técnicas utilizadas en ejemplos maquetados

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Herramientas de Trabajo (10 horas)

Contenidos teóricos (8 horas)

- Herramientas de trabajo del periodista electrónico
 - Fuentes de información
 - Equipamiento tecnológico y programas de edición
 - Formatos y soportes de distribución del periódico digital

Contenidos prácticos (2 horas)

- Manejo de la tecnología digital para elaborar contenidos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. Diseño Digital (7 horas)

Contenidos teóricos (5 horas)

- Diseño del periódico electrónico
 - Diseño WEB

Contenidos prácticos (2 horas)

- Identificación de las particularidades del diseño de contenidos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. Contenidos (10 horas)

Contenidos teóricos (8 horas)

-Tratamiento de contenidos

- El contenido y su tratamiento
- El contenido y su expresión periodística
- Los hechos convertidos en noticia
- El contenido en función de la fuente
- Contenido multimedia

Contenidos prácticos (2 horas)

- Propuesta y análisis de contenidos Web
- Uso de herramientas informáticas para la creación de contenidos

MÓDULO 4. LOS MAPAS CONCEPTUALES Y LA GENERACIÓN DE CONTENIDO PARA E-LEARNING: CMAPTOOLS (74 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Bases Didácticas del E-learning (21 horas)

Contenidos teóricos (16 horas)

-Introducción

-Aspectos pedagógicos y didácticos

- Teorías del aprendizaje: constructivismo frente a instrucción programada
- Aprendizaje colaborativo, cooperativo y aprendizaje significativo
- La integración curricular del e-learning: herramientas de autor

-Aspectos tecnológicos

- Tecnología básica
- Tecnología avanzada
- Hardware y Software

-Los estándares de calidad

- Gestión de la calidad en el e-learning: ámbitos de actuación
- Procesos relacionados con la gestión de contenidos

-Conclusiones

Contenidos prácticos (5 horas)

- Exposición de las principales semejanzas y diferencias entre aprendizaje significativo, colaborativo, cooperativo y posterior debate

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Bases para el Diseño de Materiales Multimedia, Hipertextos e Interactivos: Los Mapas Conceptuales (21 horas)

Contenidos teóricos (16 horas)

-Introducción

-El diseño de materiales multimedia, hipertextos e interactivos

- Aproximación conceptual
- El diseño y la producción de materiales multimedia
- Posibilidades para la formación

-El desarrollo de materiales multimedia, hipertextos e interactivos. El modelo ADDIE

- Criterios para el desarrollo de los materiales didácticos multimedia

-La evaluación de materiales

- Estructura de la escala PEMGU

-Los mapas conceptuales

- Aproximación conceptual
- Bases psicológicas de los mapas conceptuales
- Posibilidades para la formación

-Recursos para la creación de mapas conceptuales multimedia, hipertextos e interactivos

- Imagen fija: formatos gráficos
- Imagen en movimiento: simulaciones
- Audio
- Video

- Gestión de los recursos
 - Conclusiones
- Contenidos prácticos (5 horas)
- Enumeración de las posibilidades que ofrecen los mapas conceptuales para la formación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CmapTools: Una Herramienta para la Generación de Mapas Conceptuales (32 horas)

Contenidos teóricos (16 horas)

- Introducción a CmapTools
 - Descarga del programa
 - Instalación del programa
- La utilización de CmapTools
 - La ventana Vistas
 - Crear y adicionar un Cmap, crear conceptos y proposiciones
- Guardar y abrir mapas
- Trabajando con recursos
 - Crear una carpeta
 - Añadir recursos
 - Arrastrar e importar recursos
 - Adicionar y editar enlaces a sitios web
 - Modificar enlaces
- Utilidades de edición
 - Modificar líneas de enlace
 - Imprimir un mapa
 - Convertir el mapa conceptual en página web
 - Comprobar el resultado
 - Modificar las flechas
 - Cambiar el idioma
 - Cambiar los colores, las fuentes y los tamaños
 - Más opciones de edición
 - Adicionar flechas
- Nodos y asociaciones, edición, diseño automático e información y anotaciones
 - Usar nodos anidados y asociaciones
 - Cambiar fondos
 - Cambiar fondos en los conceptos
 - Personalizar estilos
 - Enlazar proposiciones entre mapas
 - Usar diseño automático
 - Añadir anotaciones e información
- Permisos, accesos y formatos de exportación
 - Copiar un Cmap en Sitios
 - Controlar permisos y accesos
 - Exportar un Cmap como imagen
 - Exportar un Cmap como página web
 - Enviar un Cmap por correo electrónico
- Búsquedas, ortografía y colaboración
 - Buscar en Internet
 - Buscar texto en un mapa
 - Usar verificador de ortografía
 - Usar el vocabulario de sinónimos
 - Validar y arreglar enlaces a recursos
 - Colaborar con otros
- Conclusiones

Contenidos prácticos (16 horas)

- Descarga del programa CmapTools y elaboración de un mapa conceptual para adjuntarlo a través de la mensajería interna del curso