

Denominación: COMUNIDADES VIRTUALES COMO HERRAMIENTA EN LA INNOVACION EDUCATIVA

Fechas previstas de inicio y fin: Del 28/04/2014 al 16/05/2014

Requisitos y competencias básicas de los candidatos:

Requisitos: Ordenador con conexión a internet

Destinatarios: Profesionales del sector de la enseñanza interesados en ampliar su formación. Se priorizará la participación en los cursos de los siguientes colectivos:

- **Mujeres**
- **Discapacitados**
- **Baja cualificación** (grupo cotización: 06, 07, 09 ó 10; para DSP y AU: no estar en posesión de carnet profesional, certificado de profesionalidad nivel 2 ó 3, título de FP o titulación universitaria)
- **Mayores de 45**
- **Menores de 30**
- **Trabajadores de Pymes**
- **Desempleados de larga duración** (personas que lleven inscritas como demandantes de empleo al menos 12 meses en los 18 meses anteriores a la selección)

OBJETIVOS, MÓDULOS Y CONTENIDOS FORMATIVOS:

OBJETIVOS

Objetivo general de la acción formativa:

-Adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para crear y gestionar comunidades virtuales en las que se produzcan interacciones con fines educativos.

Competencias específicas de la acción formativa:

-Analizar las ventajas e inconvenientes del uso de las TIC en los entornos educativos
-Construir nuevos contextos de aprendizaje de naturaleza virtual utilizando herramientas informáticas

UNIDAD DE COMPETENCIA: ANALIZAR LAS VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL USO DE LAS TIC EN LOS ENTORNOS EDUCATIVOS

MÓDULO 1. EDUCACIÓN 2.0

Capacidades teóricas:

-Reconocer las características y las funciones básicas de las TIC en el ámbito de la educación

Capacidades prácticas:

-Integrar las nuevas tecnologías en los centros de enseñanza

UNIDAD DE COMPETENCIA: CONSTRUIR NUEVOS CONTEXTOS DE APRENDIZAJE DE NATURALEZA VIRTUAL UTILIZANDO HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS

MÓDULO 2. NUEVOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE

Capacidades teóricas:

-Identificar las características y elementos específicos de una comunidad virtual con vistas a su definición como herramienta de trabajo educativo

-Definir las dinámicas y estrategias apropiadas para la interacción en comunidades virtuales

-Conocer el perfil del dinamizador, sus competencias, funciones y relación con el proceso de innovación educativa

Capacidades prácticas:

-Utilizar las habilidades necesarias para crear, moderar o participar en una

- comunidad virtual
- Aplicar estrategias de dinamización al entorno de las comunidades virtuales educativas
- Elaborar y gestionar un plan de acción innovadora utilizando estrategias creativas

CONTENIDOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA

MÓDULO 1. EDUCACIÓN 2.0 (10 horas)

• UNIDAD DIDÁCTICA 1. Introducción: Las TIC en el Entorno Educativo (10 horas)

Contenidos teóricos (7 horas)

- El impacto de las TIC en la educación
- Funciones de las TIC en el ámbito educativo
- Ventajas e inconvenientes de las TIC
- Factores que favorecen la incorporación de Internet y las TIC en el entorno educativo

Contenidos prácticos (3 horas)

- Relación de recursos TIC que se pueden emplear en los centros de enseñanza
- Utilización de las funciones de las TIC en una acción educativa determinada

MÓDULO 2. NUEVOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE (20 horas)

• UNIDAD DIDÁCTICA 1. Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital (10 horas)

Contenidos teóricos (6 horas)

- Definición de comunidad virtual. Tipos
- Elementos que definen una comunidad virtual
- Función de las comunidades virtuales como innovación en un entorno educativo
- Procesos de aprendizaje y comunidades virtuales
- Estrategias para la interacción en las comunidades virtuales
- Moderación de una comunidad virtual
- Nuevos roles: generación de sinergias entre los integrantes de las comunidades virtuales

Contenidos prácticos (4 horas)

- Descripción de las características en un ejemplo de comunidad virtual
- Ejecución de estrategias necesarias para desenvolver una correcta interacción en las comunidades virtuales

• UNIDAD DIDÁCTICA 2. Dinamización de las Comunidades Virtuales como Innovación en el Ámbito Educativo (10 horas)

Contenidos teóricos (6 horas)

- Perfil del dinamizador
- Competencias del dinamizador
- Funciones del dinamizador
- Estrategias de dinamización
- Creatividad e innovación
- Plan de dinamización versus plan de innovación
- Herramientas y procesos de gestión innovadores
- Elementos de participación y fidelización
- Acompañamiento de las dinámicas virtuales

Contenidos prácticos (4 horas)

- Diseño de un plan de dinamización
- Recopilación de las actividades que debe desarrollar un dinamizador en la ejecución de un plan