



SSCE028PO. Creación y dinamización de comunidades virtuales en entornos educativos

Sku: PS77415

Horas: 60

OBJETIVOS

Adquirir las competencias necesarias para aplicar el desarrollo de las comunidades virtuales como herramienta innovadora en el contexto educativo.

CONTENIDOS

UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN: LAS TIC'S EN EL ENTORNO EDUCATIVO. 1.1. El impacto de las TICs en la educación. 1.2. Funciones de las TICs en el ámbito educativo. 1.3. Ventajas e inconvenientes de las TICs. 1.4. Factores que favorecen la incorporación de internet y las TICs en el entorno educativo 1.5. Identificación de los componentes básicos de las TICs. 1.6. Utilización de las funciones de las TICs en el ámbito educativo. **UNIDAD 2. COMUNIDADES VIRTUALES Y APRENDIZAJE DIGITAL.** 2.1. Definición de Comunidad Virtual. Tipos. 2.2. Elementos que definen una comunidad virtual. 2.3. Función de las comunidades virtuales como innovación en un entorno educativo. 2.4. Procesos de aprendizaje y comunidades virtuales. 2.5. Estrategias para la interacción en las comunidades virtuales. 2.6. Moderación de una comunidad virtual. 2.7. Nuevos roles: Generación de sinergias entre los integrantes de las comunidades virtuales educativas. 2.8. Identificación de las características básicas que debe cumplir una comunidad virtual. 2.9. Análisis de las estrategias necesarias para obtener una correcta interacción en las comunidades virtuales. 9. Requisitos oficiales de los centros: 2.10. Análisis de las funciones de la comunidad virtual como innovación en el ámbito educativo. **UNIDAD 3. DINAMIZACIÓN DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES COMO INNOVACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.** 3.1. Perfil del dinamizador. 3.2. Competencias. 3.3. Funciones del dinamizador. 3.4. Estrategias de dinamización. 3.5. Creatividad e innovación. 3.6. Plan de dinamización versus plan de innovación. 3.7. Herramientas y procesos de gestión innovadores. 3.8. Elementos de participación y fidelización. 3.9. Acompañamiento de las dinámicas virtuales. 3.10. Análisis de las competencias y funciones de un dinamizador. 3.11. Implementación de un plan de dinamización. **UNIDAD 4. LAS REDES SOCIALES.** 4.1. Contenidos teóricos. 4.2. Las redes sociales aplicadas a la educación. 4.3. Servicios y tipos de redes sociales. 4.4. Análisis y utilización de las Redes Sociales como innovación en el contexto educativo. 4.5. Privacidad, intimidad y protección. 4.6. La legalidad de los contenidos y las nuevas tipologías

de propiedad intelectual. 4.7. Análisis de las principales Redes Sociales en un contexto educativo. 4.8. Aplicación de las Redes Sociales en los procesos de innovación en el ámbito educativo. 4.9. Aplicación de las medidas de seguridad necesarias para evitar violaciones de la privacidad de los usuarios de las redes sociales. **UNIDAD 5. ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA WEB.** 5.1. Introducción. 5.2. La biblioteca y la WEB 2.0. 5.3. Concepto de biblioteca 2.0. 5.4. Concepto de Web 2.0. 5.5. Tecnologías y servicios 2.0. 5.6. Perspectiva hacia los usuarios en la web 2.0. 5.7. Evolución: LA WEB 3.0. 5.8. Caracterización de la evolución de la webs y su aplicación en los procesos de innovación en el ámbito educativo. **UNIDAD 6. LAS WEBBLOGS.** 6.1. Concepto de Blog. 6.2. Principios y técnicas de trabajo con blogs. 6.3. Terminología con blogging. 6.4. Pautas para el desarrollo de un blog. 6.5. Determinación de las características que debe cumplir un blog educativo. 6.6. Elaboración de un blog en el ámbito educativo. **UNIDAD 7. PLATAFORMAS PARA WIKIS** 7.1. El origen de Wiki. Características. 7.2. Wikis como herramienta educativa. 7.3. Configurar y editar una wiki. 7.4. Plataformas de wikis. 7.5. Sindicación de contenidos. 7.6. Configuración de una Wiki. **UNIDAD 8. PLATAFORMAS E-LEARNING.**