

Estrategias y técnicas didácticas 2.0

Sku: PA13

Horas: 50

Formato: HTML

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 tac.
- Implementar las TIC en el desarrollo de metodologías, estrategias y técnicas de instrucción realizando los ajustes tecno-pedagógicos pertinentes

CONTENIDOS

- **Unidad 1. Configuraciones de equipo e instalación de las diferentes aplicaciones que se trabajarán en las unidades didácticas**
  - Los componentes del equipo informático
  - Conceptualización: configurar/instalar
  - Software online y offline
  - Aplicaciones
  - Resumen

- **Unidad 2. Buscar, seleccionar e implementar materiales y recursos multimedia preexistentes: repositorios de contenidos didácticos multimedia**
  - ¿Qué entendemos por recursos multimedia?
  - Características de los recursos multimedia
  - Dónde encontrar recursos multimedia

    - ¿Qué son los repositorios de contenidos didácticos multimedia?
    - Ejemplo de repositorios

- **Unidad 3. Proyecto Agrega 2 y ADELAT. Publicación de información en soporte digital: Blogger, Wordpress y Google Pages**
    - ¿Qué es el Proyecto AGREGA 2
    - ¿Qué es el Proyecto ADELAT?
    - La importancia de publicar en soporte digital

- **Unidad 4. Diseño de actividades de aprendizaje y técnicas de evaluación a través de soportes digitales: e-portfolios, e-cuestionarios y WebQuest**
    - ¿Cómo aprendemos?
    - Diseño de actividades de aprendizaje digitales
    - La WebQuest como modelo de diseño de actividades
    - La evaluación de actividades de aprendizaje digitales

- **Unidad 5. Creación de contenidos didácticos multimedia**
    - ¿Qué son los contenidos didácticos multimedia?
    - Diseño de y creación de contenidos didácticos multimedia
    - Ventajas de la creación de contenidos didácticos multimedia
    - Aplicaciones para el diseño de contenidos didácticos multimedia

- **Unidad 6. Herramientas de Autor: eXeLearning**
    - ¿Qué son las herramientas de autor?
    - La herramienta de autor: eXeLearning
    - Manejo de eXeLearning
    - ¿Qué se puede hacer con eXeLearning? Item

- **Unidad 7. Espacios virtuales para el trabajo colaborativo y la interacción: Facebook, Twitter, YouTube, Google Drive**
    - Fundamentos del trabajo colaborativo 2.0
    - Las Redes Sociales como espacio virtual colaborativo
    - Otras aplicaciones virtuales para el trabajo colaborativo