



TÉCNICO EN EDUCACIÓN 2.0



1. DESCRIPCIÓN

Con el avance de la sociedad de la información y el conocimiento se están repensando muchos de los procesos vitales habituales y en lo referente a la educación este paso no pasa inadvertido. Como consecuencia de ello, el mundo de la educación está sufriendo una considerable transformación derivada de la enorme proliferación de herramientas tecnológicas y de servicios web que, integrados en la planificación docente habitual, mejoran sobremanera la calidad de los procesos formativos.

Con la llegada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la inclusión de las mismas en nuestras aulas, nos encontramos ante el reto de formar a los docentes en el uso correcto, tanto a nivel técnico como metodológico, de los avances de los que disponemos en la actualidad y que nos servirán para aportar un alto grado de innovación a todos nuestros procesos didácticos.

A lo largo del curso se realizarán numerosas prácticas en las que se utilicen los servicios de la Web 2.0 para que los estudiantes puedan comprobar, de primera mano, la aplicación de las mismas.

La nueva herramienta que está generando más demanda, en este sentido, es la Pizarra Digital Interactiva. La mayor parte de colegios, institutos e instituciones educativas españolas están dotando sus aulas con pizarras digitales. El objetivo fundamental de este curso es dar acceso a los docentes a una formación metodológica de calidad sobre la utilización de esta novedosa y útil herramienta, así como presentar los aspectos metodológicos derivados de su uso para que, de esta forma, seamos capaces de aportar a nuestra formación un alto grado de mejora y calidad.

El curso se desarrollará siguiendo una cuidada metodología de e-learning. Durante las sesiones on-line el alumno estará acompañado, en todo momento, por las tutoras del curso que le servirán de guía para aprender el manejo y funcionamiento de la pizarra digital.

Para concluir con el Técnico, el alumno aprenderá a montar y gestionar cursos en una de las plataformas de teleformación más utilizadas en la actualidad: **Moodle**.

A lo largo de este curso se darán las claves para que los participantes sean capaces de crear y gestionar sus propios cursos en Moodle. De igual modo, se expondrán, de una forma clara y precisa, las distintas herramientas con las que cuenta la plataforma de teleformación y su utilidad didáctica.

A la finalización del curso, los usuarios serán capaces de crear cursos, publicar materiales didácticos en los mismos y llevar a cabo la tutorización a través de Moodle.

Para conseguir los objetivos didácticos marcados en el curso, todos los estudiantes contarán, de forma individual, con un aula virtual propia en el que podrán desarrollar las diferentes prácticas propuestas en el curso y montarse su propio curso en línea. También podrán utilizar el curso que vayan creando para montar los contenidos de alguna de las asignaturas que, si son docentes, imparten en sus centros educativos.

Yoana Esteban Martín

Yoana es Diplomada en Magisterio por la Universidad de Salamanca. Ha impartido numerosos cursos y talleres sobre el uso metodológicos de las pizarras digitales interactivas. En la actualidad es Orientadora Tecnológica en el Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Rocío Sánchez Fraile

Rocío es Licenciada en Pedagogía por la Universidad de Salamanca y Experto Universitario en Desarrollo Comunitario y Nuevas Tecnologías. Durante los 3 últimos años ha impartido gran cantidad de cursos, talleres y seminarios sobre el uso metodológico y prácticos de la Pizarra Digital Interactiva en el Aula. Actualmente es Orientadora Tecnológica en el Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

David R. Sáez Ávila

Diplomado en Biblioteconomía y Documentación por la Universidad de Salamanca (Salamanca, 2000). Máster en Desarrollo de Aplicaciones para Internet por la Escuela Internacional de Negocios Cerem y el Grupo EIDOS (Madrid, 2002). Experto Universitario en Gestión de Proyectos por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (Madrid, 2006).

Desde el 2000 hasta el 2004 trabajó en la Universidad Antonio de Nebrija como profesor titular impartiendo la asignatura de Informática aplicada a la economía en la Diplomatura en Ciencias Empresariales. Dirigió el Diploma Universitario de Internet y Diseño web, en el que impartió varias asignaturas. También fue profesor de Diseño de proyectos para Internet en el Máster de Administración de Empresas Tecnológicas. Desde el año 2001 hasta el 2004 desempeñó el cargo de Responsable de proyectos de e-learning de la Universidad.

Desde agosto del 2004 ocupa el puesto de Coordinador de formación en línea del Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez encargándose de marcar las líneas estratégicas y la dirección de proyectos de e-learning del centro. Es, también, el Responsable de Calidad del centro desde enero de 2006.

En 2007 ha sido profesor del Máster en Promoción de la Lectura de la Universidad Complutense de Madrid, creando los contenidos para el módulo de La lectura y las TIC. En 2008 ha colaborado como Profesor en el Máster en Tecnologías en Educación de la Universidad de Salamanca.

Desde el año 2.000 ha impartido varios seminarios y conferencias en diversos congresos de los que se pueden destacar: Virtual Educa (Forum de la Culturas de Barcelona, 2004 y Expo de Zaragoza, 2008), II, III y IV Jornadas de Teleformación en Castilla y León (Burgos 2005, Valladolid 2006 y León 2007), MoodleMoot (Las Palmas de Gran Canaria 2005, Tarragona 2006, Cáceres 2007 y Barcelona 2008), y ha formado parte de diversos comités científicos de congresos relacionados con las nuevas tecnologías y la educación. En enero de 2008 dirigió el Comité Organizador de la I MoodleMoot de Castilla y León 2008. En julio de este mismo año colaboró como experto y ponente en el I Encuentro Internacional de Ajedrez Escolar y Tecnología, en la Universidad de La Punta en San Luis, Argentina.

4. FECHAS

INICIO	FIN
22/09/2010	22/12/2010

5. NÚMERO DE PLAZAS:

25 Plazas

6. DESTINATARIOS

Profesores, docentes y educadores de cualquier materia y nivel académico, estudiantes de carreras relacionadas con el mundo de la educación y trabajadores de empresas editoriales, de e-learning o de gestión de actividades formativas.

7. PRECIO

El precio del técnico es de 450 €

8. DURACIÓN

120 Horas

9. PROGRAMA COMPLETO DEL CURSO

Educación 2.0

Módulo 1. Introducción. ¿Por qué cambiar y comprometer la educación de nuestros estudiantes con tecnologías acordes a sus espacios vitales?

- 1.1. Un poco de historia: los orígenes de internet
- 1.2. La sociedad de la información en la red. Internet hasta el final del s. XX
- 1.3. De la web a la web 2.0. Internet en el siglo XXI
- 1.4. La sociedad del aprendizaje en la red. Del e-learning al aula digital. Del aula digital a la educación expandida

Módulo 2. El blog como paradigma de la web 2.0. Uso didáctico de los blogs

- 2.1. Blog. Definición y elementos básicos
- 2.2. Tipos de blogs educativos
 - 2.2.1. Blog de aula
 - 2.2.2. Blogs personales de los alumnos
 - 2.2.3. Blog del profesor
 - 2.2.4. Blog de centro
- 2.3. Elementos básicos a tener en cuenta a la hora de introducir un blog en el aula
 - 2.3.1. De lurker a blogger
 - 2.3.2. Nativos digitales y competencia digital
 - 2.3.3. Otras dificultades

Módulo 3. Wikis. ¿Qué es y cómo puedo utilizar un Wiki en el aula?

- 3.1. Wiki. Definición y elementos básicos
- 3.2. Usos educativos de un Wiki
 - 3.2.1. Wikis vs. blogs
- 3.3. Elementos básicos a tener en cuenta a la hora de introducir un Wiki en el aula
 - 3.3.1. Wikis, ¿para qué os quiero?
 - 3.3.2. ¿Qué tipo de actividades son más adecuadas para trabajar con wikis?
 - 3.3.3. El remixado como concepto fundamental en la educación del siglo XXI.

Módulo 4. Grupos, redes y comunidades. Las redes sociales en el aula

- 4.1. Grupos, redes y comunidades
 - 4.1.1. Redes en torno a un servicio web. Comunidades, redes sociales y plataformas de aprendizaje
- 4.2. ¿Las plataformas educativas en el aula? Redes abiertas y redes cerradas
 - 4.2.1. El dilema de la apertura
- 4.3. Grupos, comunidades y redes sociales en el aula
 - 4.3.1. Facebook (y otras redes sociales)
 - 4.3.2. Elementos a tener en cuenta a la hora de introducir redes, comunidades y redes sociales en el aula



Módulo 5. Otras herramientas digitales

- 5.1. Herramientas que se ajustan a nuestras necesidades
 - 5.1.2. La brecha escuela/sociedad
- 5.2. Herramientas tradicionales: correo electrónico, foro, chat
 - 5.2.1. El lugar de estas herramientas en educación
- 5.3. Otras herramientas 2.0

Uso Técnico y metodológico de la Pizarra Digital Interactiva

Módulo 1. Importancia de la incorporación de las NN.TT. a la educación

- 1.1. Introducción
- 1.2. Estándares para el siglo XXI
- 1.3. Evaluaciones / Valoraciones para habilidades del Siglo XXI
- 1.4. Currículo e instrucción en el siglo XXI
- 1.5. Desarrollo profesional para el siglo XXI
- 1.6. Ambientes de aprendizaje para el siglo XXI
 - 1.6.1. Logros indispensables para los estudiantes del siglo XXI
 - 1.6.2. Competencia en manejo de información, medios y tecnologías de la información y la comunicación (TIC)
 - 1.6.2.1. Competencia en Manejo de Información (CMI)
 - 1.6.2.2. Alfabetismo en medios
 - 1.6.2.3. Competencia en TIC
 - 1.6.2.4. Capacidades
- 1.7. Experiencias de éxito en España
 - 1.7.1. José Antonio Blesa
 - 1.7.2. Pere Marqués
 - 1.7.3. Aulas interactivas. La educación del presente y el futuro
- 1.8. Ariño, un año después
- 1.9. Referencias y enlaces del módulo 1

Módulo 2. Breve repaso del hardware y software más actual

- 2.1. Introducción
- 2.2. Hardware
 - 2.2.1. Cámara de documentos
 - 2.2.2. Grabador MP3
 - 2.2.3. Tablet PC
 - 2.2.4. Las tabletas digitalizadoras o tabletas gráficas de diseño y dibujo
 - 2.2.5. Pantallas interactivas
 - 2.2.6. Puntos de Información digitales
 - 2.2.7. Sistemas de votación
 - 2.2.8. Otros elementos hardware
- 2.3. Software
 - 2.3.1. Axial
 - 2.3.2. Los caminos de la felicidad
 - 2.3.3. Malted
 - 2.3.4. ConceptDrawMINDMAP
 - 2.3.5. El raco del clic
 - 2.3.6. Neobook



- 2.3.7. Hot Potatoes
- 2.3.8. Smart Ideas
- 2.3.9. Software P3D
- 2.3.10. ArtRage
- 2.3.11. Tux Paint
- 2.3.12. Descartes
- 2.3.13. SynchronEyes
- 2.3.14. Más software
- 2.4. Referencias y enlaces del módulo 2

Módulo 3. La Pizarra digital: ¿Qué es?

- 3.1. Introducción
- 3.2. Tipos de pizarra
 - 3.2.1. Smart Board
 - 3.2.2. Promethean
 - 3.2.3. Team Board
 - 3.2.4. Mimio
 - 3.2.5. Interwrite
- 3.3. CEIP Pere Viver

Módulo 4. La Pizarra Digital Interactiva Smart Board

- 4.1. Introducción
- 4.2. Características básicas de la Pizarra Digital Smart
- 4.3. Elementos que la componen
 - 4.3.1. El ordenador
 - 4.3.1.1. Tipos de ordenadores
 - 4.3.2. El proyector
 - 4.3.2.1. Tipos de proyectores
 - 4.3.3. La pantalla
 - 4.3.3.1. Tipos de pantallas
 - 4.3.3.2. Elementos que podemos encontrar en la pantalla: La bandeja de rotuladores.
 - 4.3.3.3. Elementos que podemos encontrar en la pantalla: El teclado.
 - 4.3.4. El sonido
 - 4.3.5. Consejos de seguridad
 - 4.4. Instalación y funcionamientos de los componentes.
 - 4.4.1. Instalación de la Pizarra Digital
 - 4.4.1.1. Instalación de la pantalla
 - 4.4.1.2. Instalación del proyector
 - 4.4.2. Orientación de la Pizarra Digital Interactiva Smart Board
 - 4.4.3. Luz del sistema
 - 4.4.4. Funcionamiento de la Pizarra Digital
 - 4.4.5. Funcionamiento del ordenador
 - 4.4.6. Funcionamiento del proyector
 - 4.4.7. Funcionamiento de la pantalla
 - 4.4.8. Descarga del software que le acompaña
 - 4.5. Infografía: Pizarras digitales

Módulo 5. Componentes del Software Smart Board



- 5.1. Introducción
- 5.2. El sistema de presentaciones: Notebook
 - 5.2.1. Interfaz de Notebook
 - 5.2.1.1. Inicio Rápido
 - 5.2.1.2. Herramientas
 - 5.2.1.3. Concentrador del profesor
 - 5.2.1.4. Ayuda / Asistencia
 - 5.2.2. Nuevo archivo de Notebook
 - 5.2.3. La barra de menú
 - 5.2.3.1. Archivo
 - 5.2.3.2. Ver
 - 5.2.3.3. Insertar
 - 5.2.3.4. Formato
 - 5.2.3.5. Dibujar
 - 5.2.3.6. Ayuda
 - 5.2.4. La barra de herramientas
 - 5.2.4.1. Barra de herramientas 1
 - 5.2.4.2. Barra de herramientas 2
 - 5.2.5. Área de trabajo
 - 5.2.6. La barra lateral
 - 5.2.6.1. Clasificador de Páginas
 - 5.2.6.2. Galería
 - 5.2.6.3. Pestaña de adjuntos
 - 5.2.6.4. Pestaña de propiedades

Módulo 6. Menú del objeto

- 6.1. Introducción
- 6.2. Modificando y moviendo objetos
- 6.3. Menú del objeto
 - 6.3.1. Reconocimiento de escritura
 - 6.3.2. Duplicar
 - 6.3.3. Duplicar infinito
 - 6.3.4. Cortar, copiar, pegar y eliminar
 - 6.3.5. Comprobar la ortografía
 - 6.3.6. Definir la transparencia de la imagen
 - 6.3.7. Bloqueo
 - 6.3.8. Agrupación
 - 6.3.9. Voltar
 - 6.3.10. Ordenar
 - 6.3.11. Vínculo
 - 6.3.11.1. Página web
 - 6.3.11.2. Página de este archivo
 - 6.3.11.3. Archivo de este equipo
 - 6.3.11.4. Adjuntos actuales
 - 6.3.12. Sonido
 - 6.3.13. Propiedades
- 6.4. Orientaciones y consejos para un buen uso
- 6.5. Ejemplos didácticos

Módulo 7. Herramientas Smart Board



- 7.1. La captura
 - 7.1.1. Captura de área o pantalla completa
 - 7.1.2. Captura de ventanas activas
 - 7.1.3. Captura de pantalla completa
 - 7.1.4. Captura de área a mano alzada
- 7.2. ¿Por qué debería usar herramientas SMART Board?
 - 7.2.1. Acceso a las herramientas SMART Board
- 7.3. La grabadora
 - 7.3.1. Menú desplegable del botón Record (grabar)
- 7.4. El reproductor de vídeo Smart
 - 7.4.1. Reproducir archivos de vídeo
 - 7.4.2. Controlando archivos de vídeo
 - 7.4.3. Escritura sobre vídeo
 - 7.4.4. Pausar mientras se escribe
 - 7.4.5. Desaparición gradual de las anotaciones
 - 7.4.6. Control del tamaño de la pantalla de su vídeo
 - 7.4.7. Uso de dispositivos de entrada del vídeo
- 7.5. Otras Herramientas Smart
 - 7.5.1. Sombra de pantalla
 - 7.5.2. Reflector
 - 7.5.3. Lupa
- 7.6. Herramientas flotantes
 - 7.6.1. Personalización de las Herramientas flotantes
- 7.7. Panel de control
 - 7.7.1. Configuración del hardware de SMART
 - 7.7.2. Configurar herramientas de SMART
 - 7.7.3. Configurar el idioma
 - 7.7.4. Orientar /Alinear el producto SMART
- 7.8. Orientaciones y consejos para un buen uso
- 7.9. Ejemplos didácticos

Módulo 8. Aplicaciones Ink Aware

- 8.1. Introducción
- 8.2. Cómo funcionan las aplicaciones Ink Aware
 - 8.2.1. Qué aplicaciones son Ink Aware
- 8.3. Microsoft Word y Microsoft Excel
- 8.4. Microsoft Power Point

Módulo 9. Smart Ideas

- 9.1. Introducción
- 9.2. Descarga de Smart Ideas
 - 9.2.1. Requerimientos del Sistema
- 9.3. Interfaz de Smart Ideas
- 9.4. Barra de menú
- 9.5. Barra de herramientas
- 9.6. Barra de formato
- 9.7. Barra lateral

Módulo 10. Enlaces y documentación del curso

- 10.1. Un vistazo al Notebook 10



Montaje y gestión de cursos en Moodle

Módulo 1. Introducción a la teleformación

- 1.0. Introducción a la teleformación
- 1.1. Nuevos roles
- 1.2. Plataformas de teleformación
 - 1.2.1. Plataformas de Software Libre
 - 1.2.2. Plataformas de Software Propietario
- 1.3. Diseño de contenidos educativos
 - 1.3.1. Elaboración de una guía de estudio
 - 1.3.2. El concepto de diseño instruccivo
 - 1.3.3. Objetos de aprendizaje
 - 1.3.4. Características de los Objetos de Aprendizaje

Módulo 2. Introducción a Moodle

- 2.0. Introducción a Moodle
- 2.1. Filosofía de Moodle
- 2.2. El acceso a Moodle
- 2.3. Cómo acceder a Moodle
- 2.4. El entorno de Moodle

Módulo 3. Configuración de un curso en Moodle

- 3.0 Introducción
- 3.1. Configuración de un curso
 - 3.1.1. Elementos de la configuración (I)
 - 3.1.2. Elementos de la configuración (II)
 - 3.1.3. Elementos de la configuración (III)
- 3.2. Ejemplo de configuración

Módulo 4. Organización y publicación de materiales didácticos

- 4.0. Introducción
- 4.1. Manejo de archivos y carpetas
 - 4.1.1. Subir archivos
- 4.2. Los recursos en Moodle
 - 4.2.1. Añadir una página de texto
 - 4.2.2. Agregar una página web
 - 4.2.3. Enlazar un archivo o una web
 - 4.2.4. Mostrar un directorio
 - 4.2.5. Etiquetas
- 4.3. Edición de los elementos de un curso

Módulo 5. Herramientas de comunicación

- 5.0. Introducción a las herramientas de comunicación en Moodle
- 5.1. Los foros de debate
 - 5.1.1. El foro de debate en Moodle
 - 5.1.2. Publicación y configuración de un foro
- 5.2. El chat como herramienta didáctica
 - 5.2.1. El chat en Moodle
 - 5.2.2. Configuración y publicación de un chat
- 5.3. Servicio de mensajería instantánea

Módulo 6. Las herramientas de evaluación

- 6.0. Introducción a las herramientas de evaluación
- 6.1. El módulo tarea en Moodle
 - 6.1.1. Cómo debemos usar las tareas de Moodle
 - 6.1.2. Configuración y publicación de tareas
- 6.2. Los cuestionarios en Moodle
 - 6.2.1. Características de los cuestionarios
 - 6.2.2. Montaje y configuración de cuestionarios
 - 6.2.3. Tipos de preguntas
 - 6.2.4. Añadir preguntas al cuestionario
- 6.3. Otros tipos de actividades y tareas

Módulo 7. Los bloques en Moodle

- 7.0. Los bloques en Moodle
- 7.1. Configuración y manejo de bloques
- 7.2. Bloque Actividades
- 7.3. Bloque Administración
- 7.4. Bloque Calendario
- 7.5. Bloque HTML
- 7.6. Bloque Personas
- 7.7. Bloque Usuarios en línea
- 7.8. Bloque Buscar en los foros
- 7.9. Bloque mensajes
- 7.10. Otros Bloques

Módulo 8. Proyecto fin de curso

Preparación de un proyecto guiado basado en la construcción de un curso en línea siguiendo y aplicando los conceptos explicados durante el curso.



10. METODOLOGÍA

Todos nuestros cursos se basan en una metodología encaminada a favorecer un aprendizaje autónomo e interactivo, en la que nuestra máxima es conseguir que el alumno aprenda a través del estudio y la práctica (“Learning by doing”). Por ello, favorecemos el aprendizaje colaborativo, fomentando la interactividad entre los propios estudiantes y de estos con el equipo docente.

En nuestros programas formativos **el alumno es el verdadero protagonista** y el tutor le acompaña, a modo de guía o mentor, en su proceso de aprendizaje.

Nuestros estudiantes encuentran en sus aulas virtuales todo lo que necesitan para seguir de una forma óptima los cursos: tablón de anuncios, programa del curso, fichas de aprendizaje, material de apoyo, espacios para consultas y reflexión, etc.

Todos estos materiales educativos son desarrollados por un equipo de expertos y pedagogos de acuerdo a una planificación metodológica exhaustiva. Los usuarios disponen de fichas de contenido multimedia, simulaciones, demostraciones, visitas web guiadas, y un gran abanico de actividades que refuerzan su aprendizaje.

Para llevar a cabo esta tarea, nuestro campus, cuenta con una serie de **herramientas de comunicación** y colaboración que convierten las acciones formativas en, sencillas, amenas y, sobre todo, dinámicas. Estas herramientas son: los foros de debate, chats, wikis, mensajería interna, correo electrónico, etc.

11. EVALUACIÓN

La evaluación se llevará a cabo a través de ejercicios de evaluación de corrección automática, participación en actividades de comunicación (foros de debate, chats) y la redacción de breves trabajos.

12. CERTIFICACIÓN

A la finalización de este curso el alumno recibirá un certificado emitido por la Universidad de Salamanca y la Fundación Germán Sánchez Ruipérez, que garantiza que el mismo se ha desarrollado bajo principios de solidez metodológica, excelencia científica y reconocido prestigio de los expertos, tutores y autores de contenido.

13. CALIDAD

El Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez es una entidad registrada en AENOR (ER.1052/2007) y certificada por la norma ISO 9001: 2008.

14. INSCRIPCIÓN Y MATRÍCULA

Puede realizar la preinscripción en el curso a través del Campus Virtual de e-lectiva.

Para ello haga clic en el siguiente enlace:

[Formulario de preinscripción del curso](#)

y, posteriormente, rellene el formulario al que será remitido. La preinscripción no le compromete a nada. Para confirmar su plaza deberá hacer efectivo el pago del curso.

15. CONTACTO

Para cualquier duda o cuestión relativa al curso, puede ponerse en contacto con nosotros a través del teléfono:

Formación y Aprendizaje Directo (España): **902 11 26 81**

International Calling: **(34) 923 19 73 30**

Fax: **923 54 14 12**

Mediante el correo electrónico: cursos@formacionyaprendizaje.com