



**TÉCNICO EN ELABORACIÓN DE CONTENIDOS EDUCATIVOS Y  
MONTAJE DE CURSOS VIRTUALES**



## 1. DESCRIPCIÓN

---

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación están revolucionando los procesos formativos tradicionales, a través del uso de nuevas herramientas y de contenidos digitales de calidad.

El “**Técnico en elaboración de contenidos digitales y montaje de cursos virtuales**” está compuesto por tres cursos diseñados para que, el estudiante, sea capaz de **diseñar contenidos electrónicos**, tanto para la Web como para su exposición a través de cualquier ordenador, de Pizarras Digitales, etc.; aprenda a utilizar **JClic**, la herramienta de autor de software libre más representativa para la elaboración de materiales educativos; y, por último, sea capaz de **montar y gestionar sus propios cursos** en la Plataforma de Teleformación **Moodle**.

En el primero de los cursos se hace un recorrido por la **enseñanza a través de Internet**, se explica el concepto de diseño instructivo de materiales didácticos, se abordan los aspectos fundamentales de la tutorización y evaluación en la enseñanza virtual y, para finalizar, se explica cómo elaborar presentaciones didácticas eficaces con PowerPoint y la Creación de páginas web con Dreamweaver.

**JClic** es la herramienta utilizada en el segundo de los cursos, es una de las herramientas más utilizadas en la actualidad por los docentes para la creación de aplicaciones didácticas multimedia. El trabajo con JClic le permite al docente estructurar los contenidos y presentarlos de una forma cómoda, didáctica e interactiva que influirá positivamente en el proceso de asimilación y comprensión de los conceptos por parte de los alumnos. Con JClic se pueden trabajar diferentes aspectos y contenidos de las áreas de curriculares de nuestro sistema educativo. JClic permite, de una forma cómoda y sencilla, planificar y desarrollar contenidos de gran utilidad y utilizarlos en el aula para explicar conceptos o presentar materiales de aprendizaje de una forma eminentemente visual y práctica. La introducción de las Nuevas Tecnologías en los procesos educativos mejoran enormemente, y de forma evidente, la calidad de la docencia.

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.



## 2. OBJETIVOS

---

- Introducir al alumno en el mundo de la educación a través de TIC
- Presentar al alumno distintas herramientas de autor para la creación de materiales
- Profundizar en el diseño de contenidos de aprendizaje con JClíc
- Dotar al alumno de las competencias necesarias para elaborar contenidos educativos digitales de calidad
- Capacitar a los participantes para integrar contenidos de aprendizaje en plataformas de teleformación
- Preparar a los alumnos para montar y gestionar cursos en aulas virtuales Moodle

## 3. PROFESORADO

---

### 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, organizado por la Universidad de La Punta en San Luis, Argentina.



## Máximo Prudencio Conejo

Maestro y Licenciado en Cc. de la Educación por la UNED. Durante cerca de treinta años ha venido desempeñando la docencia en Educación Primaria y Secundaria en la Comunidad de Extremadura y ha sido asesor en el CPR de Badajoz. Vinculado a la aplicación de la informática en el aula y firme partidario del software libre ha sido ponente de numerosos cursos de formación destinados a profesores y autor de diferentes publicaciones relacionadas con el software libre. En la actualidad es tutor de los cursos a distancia del CNICE y del Proyecto Mentor. Máximo Prudencio desempeña la docencia en el IES nº 12 de Badajoz y es coordinador TIC de este centro.

## Mateo Pescador Mulas

Técnico Superior Administración de Sistemas Informáticos (Salamanca, 2005). Cursos de Pizarra Digital 2005, 2006, 2007.

Desde el 2005 hasta principios de 2008 trabajó en el Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas como profesor de Ofimática, Pizarra Digital, Dreamweaver y otras aplicaciones informáticas.

Desde el 2006 hasta la actualidad trabaja como técnico informático en el Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

## 4. FECHAS

---

INICIO	FIN
20/09/2011	23/12/2011

## 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

---

### Elaboración de materiales didácticos digitales

#### Módulo 1. La enseñanza a través de Internet

- 1.1. Introducción
  - 1.1.1. Características generales del e-learning
- 1.2. El entorno virtual de aprendizaje
  - 1.2.1. Cambios metodológicos
- 1.3. Profesor y alumno online: nuevos roles
  - 1.3.1. Modelo de aprendizaje centrado en el alumno
- 1.4. Herramientas de comunicación
  - 1.4.1. Correo electrónico
  - 1.4.2. Foro
  - 1.4.3. Chat
- 1.5. El proceso de producción de un curso virtual

#### Módulo 2. Diseño instructivo de materiales didácticos

- 2.1. Introducción
  - 2.1.1. Elaboración de una Guía de estudio
- 2.2. El concepto de diseño instructivo
  - 2.2.1. Teorías del diseño instructivo
- 2.3. Objetos de aprendizaje
  - 2.3.1. Características de los objetos de aprendizaje
- 2.4. Cómo escribir para la web
  - 2.4.1. Estructura del texto
  - 2.4.2. Recomendaciones
- 2.5. Búsqueda de recursos en Internet
  - 2.5.1. Bases de datos en Internet
  - 2.5.2. Otros recursos

#### Módulo 3. Tutorización y evaluación en la enseñanza virtual

- 3.1. Introducción
  - 3.1.1. Características y funciones del tutor online
    - 3.1.1.1. Roles del tutor online
- 3.2. La motivación del alumno
  - 3.2.1. Utilización de las herramientas de comunicación
  - 3.2.2. El alumno online
- 3.3. El proceso de evaluación online
- 3.4. Tipos de sistemas de evaluación



- 3.5. Herramientas para la creación de contenidos
  - 3.5.1. Publicaciones electrónicas con Neobook
  - 3.5.2. Otras herramientas: Powerpoint y Dreamweaver

## Módulo 4. Elaboración de materiales con PowerPoint

- 4.1. Introducción
  - 4.1.1. El entorno de trabajo
    - 4.1.1.1. Tipos de vistas
- 4.2. Creación de presentaciones
  - 4.2.1. Diapositivas
  - 4.2.2. Plantillas
- 4.3. Trabajar con texto
  - 4.3.1. Formato del texto
- 4.4. Trabajar con gráficos
  - 4.4.1. Organigramas
  - 4.4.2. Imágenes prediseñadas
  - 4.4.3. Insertar sonidos y películas
- 4.5. Ejecutar presentaciones
  - 4.5.1. Páginas de notas y documentos

## Módulo 5. Creación de materiales web con Dreamweaver

- 5.1. Introducción
  - 5.1.1. El lenguaje HTML
- 5.2. Entorno de trabajo
- 5.3. Cómo se define un sitio web
  - 5.3.1. Configuración de un sitio local
  - 5.3.2. Creación de un documento nuevo
- 5.4. Diseño de un documento
- 5.5. Insertar texto
- 5.6. Insertar hipervínculos
- 5.7. Insertar gráficos
- 5.8. Insertar tablas
- 5.9. Publicación de documentos

## Creación de contenidos educativos con JClic

### Módulo 1. Introducción a JClic

- 1.1. JClic
- 1.2. Descarga e instalación de JClic

### Módulo 2. JClic Author

- 2.1. Introducción
- 2.2. Creación de un proyecto
- 2.3. Mediateca. Gestión de recursos multimedia



## Módulo 3. Entorno

- 3.1. Tipos de Actividades
- 3.2. Creación de actividades. Descripción del entorno de trabajo
  - 3.2.1. Pestaña Opciones
  - 3.2.2. Pestaña Ventana
    - 3.2.2.1. Ventana Principal
    - 3.2.2.2. Ventana de juego
  - 3.2.3. Pestaña Mensajes
  - 3.2.4. Pestaña Panel

## Módulo 4. Creación de Actividades

- 4.1. Asociación
  - 4.1.1. Asociación simple
  - 4.1.2. Asociación compleja
- 4.2. Juego de memoria
- 4.3. Actividad de exploración
- 4.4. Actividad de identificación
- 4.5. Pantalla de información
- 4.6. Creación de puzzles
  - 4.6.1. Puzzle doble
  - 4.6.2. Puzzle de intercambio
  - 4.6.3. Puzzle de agujero
- 4.7. Actividades de texto
  - 4.7.1. Completar texto
  - 4.7.2. Rellenar agujero
  - 4.7.3. Identificar elementos
  - 4.7.4. Ordenar elementos
- 4.8. Respuesta escrita
- 4.9. Crucigramas
  - 4.9.1. Insertar objetos en la Mediateca
  - 4.9.2. Incorporar imágenes al Crucigrama
- 4.10. Sopa de letras
  - 4.10.1. Sopa de letras con dos paneles

## Módulo 5. Generación automática de contenidos. Secuencias. Guardar un proyecto

- 5.1. Generación automática de contenidos
  - 5.1.2. Cálculo básico
- 5.2. Secuencias de actividades
- 5.3. Guardar un proyecto

## Módulo 6. Jclic Player

- 6.1. Introducción
- 6.2. Entorno Jclic Player
- 6.3. Ventana de aplicación
- 6.4. Barra de menús
  - 6.4.1. Menú Archivo
  - 6.4.2. Menú Actividad
  - 6.4.3. Menú Herramientas
  - 6.4.4. Menú Ayuda
- 5. Ventanas



## 6.6. Ejecutar actividades con Jclic Player

### 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 instructivo
  - 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](mailto:cursos@formacionyaprendizaje.com)