



DIPLOMADO:
COMO DISEÑAR RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES COMO APOYO A LA VIRTUALIDAD

DIRIGIDO A:

El curso está dirigido especialmente a docentes interesados en dominar las nuevas tecnologías dentro de las aulas de clase, independientemente de la rama de estudios que imparta.

Los **ambientes de aprendizaje ofrecen un espacio nuevo para el proceso enseñanza-aprendizaje**, donde sus herramientas y diseño buscan potenciar la interacción entre los usuarios además de una nueva manera de generar contenido en la red. A través de este curso, no sólo conocerás más sobre estos ambientes, además aprenderás cómo diseñar uno según las necesidades de aprendizaje que tengas en mente.

Este diplomado tiene como objetivo promover el desarrollo de las competencias digitales necesarias que le permitan diseñar y proponer **materiales didácticos innovadores a través del uso de las TIC**, que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula, atendiendo las necesidades formativas de una institución o sujetos específico

METODOLOGIA

Virtual 100%

DESARROLLO PROGRAMÁTICO

En el marco del proceso educativo, se realiza una propuesta de un programa de capacitación que permita al docente cursar una serie de diplomados secuenciales que aumentaran las competencias en distintas áreas, bajo el enfoque de desarrollo programático, es por esto que los diplomados contarán con prerrequisitos y se señalará la continuidad requerida para culminar el programa al 100% de cumplimiento de acuerdo a la planificación.

el diplomado que se requiere como prerrequisito para cursar Herramientas informáticas para la dinamización de ambientes virtuales, es: "HERRAMIENTAS INFORMATICAS PARA LA DINAMIZACION DE AMBIENTES VIRTUALES"; para continuar con el proceso se recomienda cursar: "DIPLOMADO EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y CREATIVIDAD".

MODALIDAD

Distancia virtual

INTENSIDAD HORARIA

120 Horas

APERTURA Y FECHA DE INICIO:

La apertura y fecha del diplomado dependerá del número mínimo de inscritos.

CERTIFICACIÓN



Se otorgará a quien haya cumplido como mínimo con el 80 % de las actividades programadas en el aula.

INVERSION

El valor de la inversión es \$2.000.0000

JUSTIFICACIÓN

Docentes y estudiantes han tenido que adaptarse a un aprendizaje en línea y la falta de competencias digitales sigue siendo un punto de estrés y limitación profesional en ambos, trasladar las clases presenciales a clases virtuales de forma efectiva requiere dominar herramientas TIC y aplicar una metodología y flujo de trabajo específico.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Generar un espacio de reflexión pedagógica que permita la comprensión de las tendencias y enfoques pedagógicos que abarcan los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación virtual.
2. Favorecer la adquisición de conocimiento y habilidades tecnológicas en el uso de herramientas para el diseño e implementación de aulas virtuales a través de una plataforma informática.
3. Desarrollar aulas virtuales a partir de herramientas de interacción colaborativa de la web.
4. Proponer escenarios educativos virtuales innovadores con el uso de las nuevas tecnologías.

CONTENIDO

MODULOS	HORAS	CONTENIDOS DE APRENDIZAJE
Modulo 1 Fundamentos de los Ambientes de Aprendizaje	36	Reconocimiento del ambiente virtual de aprendizaje en las diferentes plataformas Plataforma Metodología de la Educación Virtual
Modulo 2 Herramientas para la Creación de la Información	24	Creación de presentaciones Creación de videos Convertidor de archivos
Modulo 3 Herramientas para la Presentación de la Información	24	Edición y creación de imágenes Creación de videos Presentaciones dinámicas
Modulo 4 Herramientas para la Distribución y Difusión de la Información	36	Creación de formularios Quiz.



ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

Se establece una metodología dinámica, participativa, creativa, innovadora, tecnológica, investigativa, y por competencias; con un enfoque colaborativo y de autoformación, que le permita al docente participante actualizarse profesionalmente.

La formación en su totalidad es virtual (e-learning), permitiendo el uso de entornos virtuales. Esto se realizará por medio de encuentros sincrónicos y asincrónicos, utilizando herramientas como: los chats, foros, wikis, videoconferencias, videollamadas, correos electrónicos, entre otros

Otra forma, es a través del encuentro de saberes, en los cuales se realiza la profundización de los temas vistos; dicha profundización es realizada por el tutor con apoyo de los docentes participantes. Partiendo del hecho de que se ha entregado con anterioridad el material de consulta y lectura, se ejecutan en la medida de lo posible actividades que conlleven a ejercicios prácticos teniendo en cuenta los contenidos vistos. Aquí se evidencia el trabajo individual y en equipo, mediante la construcción de mapas conceptuales, mentales y mentefactos de los temas abordados.

METODOS DE EVALUACION

La evaluación será formativa, evaluación de los procesos, así como la recolección de las evidencias de los estudiantes frente a los conceptos enseñados.

Para realizar la evaluación formativa se tiene en cuenta la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación.

Heteroevaluación: Participación a foros, Diseño de infografías, mapas mentales y cuadros comparativos, Consultas individuales

Autoevaluación: Aplicación de la comprensión de los recursos educativos digitales, repositorios, los estándares para metadatos.

Coevaluación: Discusiones colaborativas (foros de discusión).