

MF1443 - Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y recursos didácticos en FPE.

Objetivos

OBJETIVO GENERAL DEL MÓDULO

Seleccionar, elaborar, adaptar y utilizar materiales, medios y recursos didácticos para el desarrollo de contenidos formativos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

C1: Seleccionar, adaptar y/o elaborar materiales gráficos, en diferentes tipos de soportes, para el desarrollo de los contenidos atendiendo a criterios técnicos y didácticos.

- CE1.1 Identificar las posibilidades didácticas de los distintos medios y recursos gráficos en función de las características de la acción formativa.
- CE1.2 Seleccionar fuentes y/o recursos actualizados y significativos, en función de la modalidad de impartición, los objetivos programados y destinatarios/as de la acción formativa, respetando la legislación vigente sobre la propiedad intelectual.
- CE1.3 Analizar el contenido a transmitir, así como sus características, nivel de complejidad, dificultad de asimilación, cantidad de información, entre otros.
- CE1.4 Diseñar y elaborar material gráfico de acuerdo a las condiciones técnicas y pedagógicas de cada soporte, revisando sistemáticamente su acabado antes de la utilización y/o reproducción.
- CE1.5 En un supuesto práctico que tiene por objeto el diseño y elaboración del material gráfico para una acción formativa:
 - Analizar los objetivos programados y las características de los/as destinatarios/as de la acción formativa.
 - Seleccionar fuentes y/o recursos que fundamenten los contenidos de la acción formativa.
 - Diseñar el guión gráfico (tipografía, párrafo, entre otros) del material favoreciendo su legibilidad y uso.
 - Elaborar el material gráfico atendiendo a criterios didácticos, respetando la legislación vigente sobre propiedad intelectual y revisando su acabado.
 - Revisar de forma sistemática lo elaborado y realizar correcciones ortográficas y de diseño, entre otras.

C2: Utilizar medios y recursos gráficos atendiendo a criterios metodológicos y de eficiencia.

- CE2.1 Ubicar los medios gráficos en el espacio de trabajo teniendo en cuenta a los/as usuarios/as y las condiciones ambientales.
- CE2.2 Utilizar medios y materiales gráficos atendiendo a especificaciones técnicas y pautas didácticas.
- CE2.3 Solventar imprevistos y/o fallos con medios y materiales gráficos alternativos, a fin de garantizar la continuidad de la acción formativa.
- CE2.4 Identificar las medidas de prevención de riesgos laborales y medioambientales relacionadas con el uso de medios gráficos.
- CE2.5 En un supuesto práctico que tiene por objeto la utilización de un material gráfico para una acción formativa:
 - Seleccionar medios y recursos gráficos que ofrezcan seguridad al docente en el uso durante una sesión formativa
 - Comprobar el estado de medios y materiales gráficos solventando anomalías.
 - Utilizar medios y materiales gráficos en función de la situación de aprendizaje siguiendo especificaciones técnicas y pautas didácticas.
 - Valorar la idoneidad del recurso elaborado y la eficacia de los resultados.

C3: Seleccionar, adaptar y/o elaborar material audiovisual y multimedia para el desarrollo de los contenidos atendiendo a criterios técnicos y didácticos.

- CE3.1 Identificar las posibilidades didácticas de materiales audiovisuales y multimedia (pizarra interactiva, [presentación](#) multimedia, vídeo, sonido, web, entre otros) en función de su uso y de la modalidad de la acción formativa.
- CE3.2 Describir los efectos que el impacto tecnológico y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) producen en la formación.
- CE3.3 Seleccionar y adaptar materiales audiovisuales y/o multimedia en función de la modalidad de impartición, objetivos, contenidos, condiciones ambientales y características de los/as destinatarios/as, respetando la legislación vigente de propiedad intelectual.

- CE3.4 Analizar el contenido a transmitir, así como características, nivel de complejidad, dificultad de asimilación, cantidad de información, entre otros.
- CE3.5 Elaborar material audiovisual y multimedia de calidad, utilizando dispositivos audiovisuales y sistemas informáticos más frecuentes.
- CE3.6 Diseñar de modo flexible una [presentación](#) multimedia permitiendo variaciones en su secuencia.
- CE3.7 En un supuesto práctico que tiene por objeto la elaboración de material audiovisual y multimedia para una acción formativa:
 - Realizar el guión gráfico y didáctico atendiendo a las características técnicas del medio/recurso que sirve de soporte.
 - Revisar el material audiovisual y multimedia mejorándolo y actualizándolo, dando un acabado de calidad técnico–metodológico.

C4: Utilizar medios y recursos audiovisuales y multimedia atendiendo a la modalidad de impartición de la formación, criterios metodológicos y de eficiencia.

- CE4.1 Ubicar en el espacio de trabajo los medios y recursos audiovisuales y multimedia (proyector multimedia, reproductor de audio, reproductor de vídeo, ordenador, entre otros) atendiendo a normas de seguridad y salud ambiental.
- CE4.2 Utilizar el entorno virtual de enseñanza–aprendizaje en situaciones de formación en línea.
- CE4.3 Comprobar sistemáticamente el funcionamiento de los medios y recursos audiovisuales y multimedia asegurando su uso durante la acción formativa.
- CE4.4 Utilizar medios y recursos audiovisuales y multimedia siguiendo especificaciones técnicas y pautas didácticas (organización del contenido, atención y motivación del alumnado).
- CE4.5 Subsana posibles fallos técnicos con medios alternativos a fin de garantizar la continuidad de la acción formativa.
- CE4.6 Identificar las medidas de prevención de riesgos laborales y medioambientales relacionadas con el uso de recursos audiovisuales y multimedia.
- CE4.7 En un supuesto práctico que tiene por objeto la utilización de medios y recursos audiovisuales y multimedia para una acción formativa:

- Organizar la utilización de los recursos de modo que favorezca la utilización combinada y/o simultánea de diferentes recursos audiovisuales y multimedia.
- Ubicar los recursos en el contexto en el que se va a desarrollar la formación, atendiendo a condiciones ambientales, distribución del alumnado y características del propio recurso.
- Verificar su correcto funcionamiento, siguiendo las especificaciones técnicas y las normas de seguridad y salud laboral.
- Seleccionar medios y recursos audiovisuales y multimedia que ofrezcan seguridad en el uso al docente durante la sesión formativa.
- Valorar la idoneidad del recurso elaborado y la eficacia de los resultados.

“Notas”

Recursos, medios y materiales didácticos deben conformar un conjunto armónico orientado a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los materiales didácticos per se no son ni buenos ni malos, ni son garantía de una mejor enseñanza. Alcanzan su eficacia cuando han sido seleccionados correctamente y juegan un papel perfectamente encajado en las características propias de los alumnos, en los contenidos, en las actividades que han de desempeñar y en los objetivos perseguidos.

El diseño gráfico está influido por una serie de factores culturales y sociales asociados al lenguaje, la experiencia, la ubicación, la memoria, la edad, la educación recibida, etc.

Los diferentes elementos que componen un grafismo son percibidos por el destinatario de acuerdo con la influencia que ejercen estos elementos a nivel individual, grupal y cultural.

Si desea ampliar información sobre las familias tipográficas, acceda a la [siguiente web](#) donde encontrará información más detallada sobre la tipografía y su uso.

Muchas veces los textos utilizan varios tipos de párrafos. Así, un mismo texto puede ser descriptivo, narrativo y expositivo al mismo tiempo.

Una retícula bien definida tiene que tener un estilo organizado y armónico de los diferentes elementos en relación con el formato y la orientación del papel.

▶ *Diseño de Retículas para editorial - Tipos, anatomía y composición*

▶ *Todo lo que hay que saber sobre composición en diseño editorial*

El blanco y el negro podrían considerarse opuestos, pero no son colores, por eso no aparecen en un círculo cromático. El blanco es la presencia de todos los colores y el negro es su ausencia total.

La selección de los materiales impresos deberá realizarse y revisarse siempre al principio de cada proceso formativo concreto considerando las idiosincrasias propias de los alumnos concretos, el entorno laboral en el que se desarrolla la acción formativa en cada momento, el contexto competitivo, etc.

Los derechos de Autor en España se regulan a través del [Real Decreto Legislativo 1/1996](#), de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. *En el Ministerio de Cultura y Deporte existe también un órgano colegiado de ámbito nacional, la [Comisión de Propiedad Intelectual](#), que ejerce las funciones de mediación y arbitraje que le atribuye el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual.*

Las medidas de prevención de riesgos laborales han de estar presentes en todas las actividades que realicemos durante el desarrollo de la práctica profesional.

La regla de las tres erres, también conocida como las tres erres de la ecología o simplemente 3R, es una propuesta sobre hábitos de consumo, popularizada por la organización ecologista Greenpeace, que pretende desarrollar hábitos generales responsables como el consumo responsable.

Rotafolio: Es un recurso abierto a todo tipo de alumnos de cualquier nivel y contenido formativo. Se puede utilizar para presentar información a audiencias de cualquier nivel.

Toda pizarra, bien utilizada, puede ilustrar y enriquecer cualquier explicación aportando orden y coherencia a la exposición oral.

3. DISEÑO Y ELABORACIÓN DE MATERIALES Y PRESENTACIONES MULTIMEDIA

La ubicación ideal será situarlo colgado del techo con un soporte especial que permita la ventilación y asegure el anclaje del aparato.

Antes de abordar los diferentes elementos que integra una presentación multimedia es conveniente tener en cuenta algunos factores que van a garantizar la calidad de la presentación y el perfecto desarrollo de uso durante la sesión formativa.

Planificar la presentación teniendo en cuenta elementos fundamentales como:

- Público objetivo: edad, nivel de formación, aptitudes, intereses y motivaciones de los alumnos, etc.*
- Objetivos que se quieren alcanzar con la presentación.*
- Contenidos que se van a transmitir, organizados y jerarquizados por áreas.*
- Estrategia metodológica: expositiva, mixta, etc.*

Seleccionar la plantilla cuidando diferentes elementos como:

- Los colores elegidos: que aporten dinamismo y coherencia al conjunto sin resultar estridentes o desviar la atención.*

- El contraste texto fondo: facilitar la visibilidad y la lectura lo máximo posible.
- Calidad de las imágenes, sonidos y vídeos, etc.
- Buena visibilidad de los contenidos. Los colores de los diferentes elementos, especialmente, texto y fondo, tienen que contrastar lo suficiente para que no se impida la lectura de su contenido. Asimismo, la calidad de las imágenes y los sonidos debe ser alta.
- Esquematización y síntesis de los contenidos y sus relaciones, de cara a facilitar la comprensión de forma gráfica y visual.
- Equilibrar la presencia de diferentes elementos dentro de la presentación: vídeos, textos, imágenes, sonidos, etc. para evitar la monotonía y un posible efecto distractor. Es importante que los elementos, además, guarden coherencia.
- Evitar la sobrecarga cognitiva de cara a facilitar la comprensión y evitar la confusión en torno a la información.
- Destacar los elementos más importantes de la presentación estableciendo una jerarquía visual entre los contenidos y utilizando los diferentes recursos destinados para ello.

Más allá de los aspectos estéticos, la finalidad fundamental del diseño de una diapositiva es que el contenido llegue al alumno de la forma más clara y directa posible. Esto motiva su interés y favorece el aprendizaje

▶ [Cómo insertar un video de YouTube en PowerPoint 2010. Añadir video YouTube a dia...](#)

▶ [PowerPoint - Como Crear Hipervinculos.](#)

▶ [PUCP - ¿Cómo hacer una buena presentación en PowerPoint?](#)

▶ [Prevetec - Prevención del síndrome del túnel carpiano](#)

4. Utilización de la web como recurso didáctico

Existen organismos, en especial el World Wide Web Consortium, que suelen establecer directivas con la intención de normalizar el diseño de las páginas web de cara a facilitar y simplificar su visualización y la interpretación de los contenidos.

El ámbito de la mensajería instantánea se está desarrollando mucho en los últimos tiempos propiciado fundamentalmente por el desarrollo de la telefonía móvil. Así, las últimas versiones de aplicaciones de mensajería instantánea se les han añadido una serie de funcionalidades nuevas como la posibilidad de entablar conversaciones telefónicas, utilizando la infraestructura de Internet, compartir archivos y programas, etc.

▶ [Como Usar La Plataforma ZOOM | CONSEJOS 2021](#)

Con la evolución de la tecnología y de las telecomunicaciones, el sistema de videoconferencia permite integrar otros dispositivos electrónicos de exposición como presentaciones multimedia, pizarras digitales, documentos, vídeos, etc., que enriquecen el intercambio de información y amplían las posibilidades de uso de la videoconferencia.

<https://es.slideshare.net/slideshow/uso-de-foros-3269617/3269617>

El uso de foros como espacio educativo

https://www.open-blog.info/?_cf_chl_managed_tk__=pmd_LNW9dnkADX6TgHnsf7_B3Lxg1hAEKAutvcrt6EnkhQ-1632920840-0-ggNtZGzNAuWjcnBszQhR

<https://www.tumblr.com/>

▶ Aprender ciencia jugando en laboratorios virtuales

<https://es.slideshare.net/slideshow/los-recursos-multimedia-tipos-criterios-de-seleccin-y-creacin/36631166>

Tras un proceso de adaptación de Creative Commons en España tenemos, desde el año 2004, seis modelos posibles de licencias de este tipo. <https://copyright.es/>

<https://creativecommons.org/>

<https://copyright.es/>

5 - UTILIZACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA

Existen pizarras digitales interactivas táctiles que permiten interactuar directamente sobre la superficie de proyección con los dedos.

Existe una alternativa a la pantalla digital interactiva que permite realizar todas las funciones sobre una pizarra blanca normal; es el llamado dispositivo PDI portable. Este consiste en una cajita externa transportable que se puede adherir a cualquier pizarra blanca.

▶ Cómo crear un mapa conceptual con el programa de la pizarra digital y un ejemplo de ...

▶ Calibrado pizarra digital Smart

Es recomendable realizar una calibración cada vez que la pizarra o el proyector se trasladen de sitio. Si pizarra y proyector son fijos, solo habrá que calibrar la primera vez y la información quedará almacenada en el software para usos posteriores.

Es importante valorar dónde se le va a sacar el mayor rendimiento a la PDI teniendo en cuanto, como es lógico, el grado en el que el profesor va a utilizar la PDI y su capacidad para compartirla con otros profesores en el caso de que sea necesario.

RESUMEN:

Uno de los principios por los que se define la Formación para el Empleo es el que manifiesta que los aprendizajes realizados a través de este subsistema de formación profesional tengan significación en la actividad laboral del participante, contribuyendo a una actualización de conocimientos o a un incremento de los mismos, lo que redundará

inequívocamente en la mejora personal y profesional del trabajador y en la competitividad de la empresa donde desarrolla su actividad laboral.

La formación para el empleo debe orientar todos sus recursos a la consecución de estos nuevos aprendizajes, y para ello debe utilizar todos los medios necesarios para conseguirlo. Desde aquellos considerados más tradicionales hasta los que derivan del uso de las TIC.

En este sentido, el diseño de materiales impresos destinados a esta formación exige de una planificación previa que defina todos los criterios de claridad y legibilidad que puedan facilitar al participante la tarea de aprender. Del mismo modo, los medios y recursos gráficos utilizados deben contribuir a una comprensión asequible de los conocimientos y capacidades que desean transmitir para que estos sean realmente significativos.

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación supuso un vuelco importante en el sector de la formación, posibilitando la creación de contenido multimedia (con audio y vídeo) disponible en múltiples formatos y soportes al alcance de todos los usuarios. Asimismo, la incorporación de la tecnología y el uso de pizarra digitales interactivas, entre otros recursos didácticos, ha abierto un nuevo campo a la formación mucho más enriquecedor que hace unos años.

La llegada de internet supuso para la formación un importante revulsivo, obligando a la reformulación de sus propuestas y modalidades de impartición, en aras de una eliminación de barreras espacio-temporales y una mayor experiencia formativa por parte de docentes y alumnos/as. La aparición de entornos virtuales de aprendizaje supone un importante avance en la concepción de la formación para el empleo, mediante la utilización de recursos, tecnología y práctica en un entorno común a usuarios y docentes y, al mismo tiempo, restringido a usuarios no identificados.

6.1 Plataforma virtua EVA

De cara a favorecer un desarrollo óptimo del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de un aula virtual, es fundamental que la plataforma se convierta en un entorno educativo flexible, intuitivo y amigable.

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), qué son y qué aportan a la educación

<https://elurnet.net/que-es-y-que-aporta-el-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-a-la-educacion/>

Moodle : https://youtu.be/fwlkTXoKh_s

Probablemente, la principal desventaja con la que cuenta esta modalidad de formación sea el escaso uso de las TIC en ciertos colectivos sociales y su reticencia al aprendizaje a través de internet.

Glosario

Aula virtual de aprendizaje

Una plataforma o aula virtual (Learning Management System) es un conjunto de aplicaciones que facilitan la gestión y desarrollo de los cursos en un entorno virtual de aprendizaje. Estas aplicaciones pueden ser tanto sincrónicas como asincrónicas.

Bibliografía

Relación ordenada de libros o escritos referentes a un tema determinado. Puede conllevar o no una descripción de los libros y escritos en relación a las fechas de publicación, el autor, la editorial, la colección, etc.

Blog

Sitio web que ofrece la lectura de diferentes artículos, llamados "post" o "entrada" en torno a un área de contenido. Estos post, en el blog, se organizan siguiendo una ordenación cronológica a la inversa, esto es, primero se muestra el artículo más reciente.

Calibración

Calibrar, también conocido como orientar, alinear o configurar, hace referencia a proporcionar al sistema de pizarra digital interactiva, unos puntos de referencia en la pantalla que le permitan ubicar correctamente las acciones que se van a realizar sobre la superficie interactiva de la misma. La calibración se realiza una vez instalada la PDI y consiste en ajustar y/o sincronizar el software de la PDI y consiste en ajustar y/o

sincronizar el software de la PDI con el ordenador en base a la imagen que se proyecta en la pantalla.

Círculo cromático

Es una herramienta utilizada para clasificar los colores que consiste en la imagen resultante de distribuir alrededor de un círculo los colores que conforman el segmento de la luz. Según este modelo, los colores son: amarillo, rojo, magenta, azul, cian y verde. La mezcla de estos colores puede ser representada en un círculo de 12 colores y, haciendo una mezcla de un color con el siguiente y así sucesivamente, se puede crear un círculo cromático con millones de colores.

Cómic

Serie de dibujos que visualizados de forma secuencial constituyen un relato. Pueden tener texto o no. Permiten plantear, a través de acciones visualizadas, diversidad de contenidos y/o la puesta en práctica de las diferentes habilidades trabajadas en el desarrollo de la acción formativa.

Correo electrónico

Correo electrónico o email es un servicio de internet que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente mediante un sistema de comunicación electrónico.

Diagramas

Un diagrama es una representación gráfica de una realidad o de las relaciones entre los diferentes elementos de esa realidad o sistema.

Diseño gráfico

Método utilizado para transmitir la comunicación visual. Conjunto de acciones de concebir, programar, proyectar y realizar una serie de elementos visuales destinados a comunicar mensajes a través de ellos.

Esquema

Representación simplificada de una realidad compleja que permite jerarquizar, comprender y memorizar los diferentes elementos que integran esa realidad a través de vínculos conceptuales.

Guión didáctico

Documento en cualquier soporte que va a presentar y justificar la acción formativa orientando al alumno sobre sus contenidos y exigencias.

Hipertexto

Texto que contiene enlaces a otros documentos. Así, un documento hipertextual es aquel en el cual existen relaciones (enlaces) entre las palabras o conjuntos de palabras que lo componen, tanto dentro del mismo como hacia otros, mediante un sistema de índices que los vincula.

HTML

Lenguaje de programación que se utiliza para desarrollar páginas web. Es un formato abierto que permite ordenar y etiquetar los diferentes elementos de una página web desarrollando una descripción sobre los contenidos que aparecen como textos y complementándolos con diversos elementos como pueden ser imágenes, vídeos, animaciones, etc.

HTTPS

Acrónimo de Hypertext Transfer Protocol Secure, protocolo seguro de transferencia de hipertexto. Es un protocolo de comunicación de internet que protege la integridad y la confidencialidad de los datos de los usuarios entre sus ordenadores y el sitio web.

Infografía

Representación visual de un texto en la que se pueden incluir descripciones o narraciones presentadas de forma gráfica, normalmente figurativa. Ejemplo de infografía son los mapas, los gráficos o las viñetas.

Internet

Conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas. Se define como "La Red de Redes" ya que conecta redes entre sí.

Lámina

Representación en un soporte de cartulina, cartón u otra materia de una fotografía o dibujo de un objeto. Es un recurso gráfico utilizado en la acción formativa cuya finalidad principal es servir de apoyo y soporte a una exposición didáctica.

Mapa conceptual

Es un procedimiento que sirve para sintetizar una información y relacionar significativamente una serie de conceptos. Permite representar la información visualmente de forma que los conceptos y las relaciones que se establecen entre ellos forman proposiciones.

Mapas de ideas

Es un organizador que permite ordenar visualmente diferentes ideas sin establecer una relación jerárquica entre ellas. Son útiles para analizar problemas, generar lluvias de ideas, elaborar un plan, etc.

Medios didácticos

Instrumentos que utiliza el formador para la construcción del conocimiento de su alumnado. Estos instrumentos van trabajando paulatinamente para construir conceptos, habilidades y actitudes en el alumnado. Para ello, el docente utiliza una amplia gama de materiales.

Mensajería instantánea

La mensajería instantánea es una forma de comunicación en tiempo real entre dos o más personas basada en texto. El texto es enviado a través de dispositivos conectados a internet.

Mural

Cartulina o papel continuo que muestra una serie de contenidos didácticos, textos e imágenes, de forma gráfica y visual y se cuelgan en la pared del aula para mostrar una información que quedará en las paredes del aula contextualizando cada sesión formativa y favoreciendo el aprendizaje y la retención de los contenidos más relevantes.

Navegador web

Programa o aplicación que nos permite acceder a todos los contenidos de la web desde los hipervínculos que nos encontramos en las diferentes páginas web

Organigrama

Es la representación gráfica de la estructura de una organización. En el organigrama se plasma de forma gráfica las relaciones jerárquicas y competenciales existentes entre los diferentes elementos de la organización.

Página web

Es un documento o una información electrónica capaz de contener elementos de texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, etc. adaptados para su visualización y uso en la web. A la página web se accede mediante un navegador.

Pizarra digital interactiva

Es un recurso tecnológico formado por un ordenador y un proyector, que proyecta contenidos digitales (desde un ordenador o un DVD) sobre una pantalla blanca digital que permite que se interactúe sobre las imágenes a través de dispositivos periféricos como un ratón, un teclado o un polígrafo digital.

Proyecto multimedia

También llamado cañón. Es un dispositivo que recibe una señal de vídeo a través de un ordenador, DVD, reproductor, etc y proyecta la imagen fija o en movimiento, en una pantalla o pared usando un sistema de lentes.

Recursos didácticos

Conjunto amplio de soluciones didácticas, procedimientos o medios, que se utilizan para desarrollar y llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Rotafolios

Caballote de aluminio o de madera, sobre el cual se apoya un bloque de hojas grandes de papel, habitualmente de tamaño 72 cm x 92 cm o similar, que se sujetan a la estructura mediante argollas o tachuelas. Tiene la función de pizarra de imagen fija y sirve para apoyar una

explicación oral mediante esquemas, dibujos o gráficos que permanecen escritos y sobre las que se puede volver durante toda la sesión formativa cuando sea necesario.

URL

Acrónimo de Uniform Resource Locator o Localizador Uniforme de Recursos, en español, hace referencia a la dirección completa de un página web que hace posible los saltos hipertextuales.

Videotutorial

Un videotutorial es un sistema instructivo de autoaprendizaje que, a través de una técnica de grabación y procesamiento de imágenes muestran al alumnado el desarrollo de algún procedimiento estableciendo los pasos a seguir de forma ordenada, aumentando la dificultad de forma secuenciada.

Wiki

Es un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios que pueden crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página de texto, de una forma interactiva, fácil y rápida.

Bibliografía general y básica

- AREA M. M. (2020) *Escuel@ Digit@l: Los materiales didácticos en la Red*. Ed. GRAO. ISBN: 9788418058356. Un manual que explica las claves por las que es necesaria la convivencia de los materiales digitales e impresos en los procesos de formación. El manual también hace una reflexión sobre la distribución de estos materiales digitales a través de la red por parte de las administraciones y las editoriales y cómo se utilizan pedagógicamente en los centros y aulas escolares.
- ARENAS, F., UNTURBE F., A. (2010) *Internet como recurso educativo*. Ed. Anaya Multimedia. ISBN: 978-8441528116. Un manual que presenta de un modo sencillo, ameno y con un enfoque práctico la utilización de los diferentes recursos y herramientas que ofrece Internet al trabajo de aula como la búsqueda de información, los espacios de colaboración, las herramientas para publicar y compartir información, las redes sociales y las plataformas de aprendizaje en línea, entre otras muchas.
- MARTÍN I., J.P. (2010) *La Pizarra Digital Interactiva (PDI) en la Educación* (Manual imprescindible. Ed. Anaya Multimedia. ISBN: 9788441527850. Este manual muestra todo lo que necesita saber sobre el funcionamiento de esta herramienta educativa. Aprenderá a manejar este lienzo digital, sabrá cómo colocar todo tipo de elementos (textos, imágenes, animaciones, vídeos, páginas Web, actividades ya creadas.) procedentes de la Red, de editoriales o de otros profesores, y dotarlos de interactividad. En este libro encontrará, además, todas las técnicas necesarias para diseñar un plan de introducción e integración efectiva de la PDI en el día a día docente y administrativo.
- MUÑOZ C., P.C., GONZÁLEZ S., M (2014). *Plataformas de Teleformación y herramientas telemáticas*. Ed. UOC. ISBN: 9788490294758. Un manual que se centra ahondar cuáles son las características definitorias de las plataformas de teleformación y cuáles son sus principales funcionalidades desde un punto de vista técnico y pedagógico.
- POULIN, R. (2018) *Fundamentos del diseño gráfico. Los 26 principios que todo diseñador debe conocer*. Ed. Promopress. ISBN: 9788417412111. Una obra de referencia que analiza los elementos básicos del diseño gráfico. Como todo buen creador de elementos multimedia y recursos didácticos digitales, el docente debe conocer algunos de los principios del diseño gráfico que hacen útiles y

asequibles estos recursos, entre ellos las tipografías, la asociación de colores y la distribución espacial de elementos.

- VV.AA. (2018) *Elaboración de materiales y medios didácticos (SSCE060PO)*. Ed. CEP. ISBN: 9788468146881. Manual de la Especialidad formativa de Fundae que recoge aspectos relacionados con el papel de los medios didácticos y del formador en el proceso de enseñanza, la elaboración de los mismos, incluyendo su diseño previo en función de su destino, la influencia de las TIC en el uso y creación de nuevos materiales didácticos o la valoración de los mismos siguiendo parámetros de calidad didáctica.

Referencias legislativas

- **REAL DECRETO 375/1999**, de 5 de marzo, por el que se crea el Instituto Nacional de las Cualificaciones.
- **LEY ORGÁNICA 5/2002**, de 19 de junio de las Cualificaciones y de la Formación Profesional
- **REAL DECRETO 1326/2002**, de 13 de diciembre, por el que se modifica el Real Decreto 375/1999, de 5 de marzo, por el que se crea el Instituto Nacional de las Cualificaciones.
- **REAL DECRETO 1128/2003**, de 5 de septiembre, por el que se regula el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.
- **REAL DECRETO 1416/2005**, de 25 de noviembre, por el que se modifica el Real Decreto 1128/2003, de 5 de septiembre, por el que se regula el Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales.
- **LEY ORGÁNICA 2/2006**, de 3 de mayo, de educación.
- **REAL DECRETO 395/2007**, de 23 de marzo, por el que se regula el subsistema de formación profesional para el empleo.
- **REAL DECRETO 34/2008**, de 18 de enero, por el que se regulan los certificados de profesionalidad.
- **REAL DECRETO 1147/2011**, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación general de la formación profesional del sistema educativo.
- **REAL DECRETO 189/2013** de 15 de marzo, que modifica el RD 34/2008
- **ORDEN ESS/1897/2013** de 10 de octubre, por la que se desarrolla el RD 34/2008 de 18 de enero, por el que se regulan los certificados de profesionalidad y los reales decretos por los que se establecen certificados de profesionalidad dictados en su aplicación.
- **RESOLUCIÓN DEL 26 DE MAYO DE 2014 DEL SEPE**, por el que se regula la acreditación e incorporación de centros y entidades de

formación que imparta la modalidad de teleformación, formación profesional para el empleo.

- **REAL DECRETO LEY 4/2015**, de 22 de marzo, para la reforma urgente del sistema de formación profesional para el empleo en el ámbito laboral.
- **LEY 30/2015**, de 9 de septiembre, por la que se regula el Sistema de Formación Profesional para el empleo en el ámbito laboral.
- **REAL DECRETO 694/2017**, de 3 de julio, por el que se desarrolla la Ley 30/2015, de 9 de septiembre, por la que se regula el Sistema de Formación para el Empleo en el ámbito laboral.
- **ORDEN TMS/368/2019**, de 28 de marzo, por la que se desarrolla el Real Decreto 694/2017, de 3 de julio, por el que se desarrolla la Ley 30/2015, de 9 de septiembre, por la que se regula el Sistema de Formación Profesional para el Empleo en el ámbito laboral, en relación con la oferta formativa de las administraciones competentes y su financiación, y se establecen las bases reguladoras para la concesión de subvenciones públicas destinadas a su financiación.
- **ORDEN TMS/369/2019**, de 28 de marzo, por la que se regula el Registro Estatal de Entidades de Formación del sistema de formación profesional para el empleo en el ámbito laboral, así como los procesos comunes de acreditación e inscripción de las entidades de formación para impartir especialidades formativas incluidas en el Catálogo de Especialidades Formativas.
- **REAL DECRETO LEGISLATIVO 1/1996**, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia.

Páginas web de utilidad

- <http://www.sepe.es>. Página principal del Servicio Público de Empleo Estatal, organismo autónomo adscrito al Ministerio de Trabajo y Economía Social. Este organismo, junto con los Servicios Públicos de Empleo de las Comunidades Autónomas, forman el Sistema Nacional de Empleo. Desde el SEPE se promueven, diseñan y desarrollan medidas y acciones para el empleo, cuya ejecución es descentralizada, ajustadas a las diferentes realidades territoriales. Su objetivo es contribuir al desarrollo de la política de empleo, gestionar el sistema de protección por desempleo y garantizar la información sobre el mercado de trabajo con el fin de conseguir, con la colaboración de los Servicios Públicos de Empleo

Autonómicos y demás agentes del ámbito laboral, la inserción y permanencia en el mercado laboral de la ciudadanía y la mejora del capital humano de las empresas.

- <https://www.fundae.es/Pages/default.aspx> La Fundación Estatal para la Formación en el Empleo, Fundae, es la entidad colaboradora y de apoyo técnico del Servicio Público de Empleo Estatal, SEPE, en materia de formación profesional para el empleo. También tiene funciones de apoyo al Ministerio de Trabajo, Migraciones y Seguridad Social en el desarrollo estratégico de este sistema de formación. Su trabajo consiste en contribuir a que empresas y trabajadores mejoren las competencias que les permitan afrontar los cambios del mercado laboral y los sectores productivos mediante una formación de calidad. Además, gestiona los fondos destinados a la formación programada por las empresas que podrán hacer efectiva mediante bonificaciones en sus cotizaciones a la Seguridad Social. También favorece el acceso, mediante subvenciones, a una formación gratuita y de calidad para todas las personas trabajadoras (en activo y desempleadas).
- <http://www.todofp.es> Portal adscrito al Ministerio de Educación y Formación Profesional en el que se publican todas las noticias relacionadas con la formación profesional a nivel nacional e internacional y con acceso a las diferentes CC.AA. (legislación, centros de formación, estudios, titulaciones, pruebas y convalidaciones, etc.)
- <https://www.educacionyfp.gob.es/portada.html> Portal del Ministerio de Educación y Formación Profesional. Corresponde este ministerio la propuesta y ejecución de la política del Gobierno en materia educativa y de formación profesional del sistema educativo y para el empleo.
- <http://www.cedefop.europa.eu> Página del Centro Europeo para el Desarrollo de la Formación Profesional. Un espacio de encuentro a nivel europeo donde se exponen propuestas, artículos, publicaciones y normativa de interés con relación a la Formación profesional en el ámbito de la UE.
- <https://intef.es/> El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) es la unidad del Ministerio de Educación y Formación Profesional responsable de la integración de las TIC y la Formación del Profesorado en las etapas educativas no universitarias. Es un espacio de encuentro para impulsar el cambio metodológico en las aulas, basado en el fomento de la colaboración

escolar, la mejora de los espacios de aprendizaje, el desarrollo de habilidades para el s. XXI y de la competencia digital educativa.

- <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/> Banco de imágenes y sonidos del INTEF. Disponibles para Primaria, ESO, Bachillerato y FP.
- <https://cedec.intef.es/> CEDEC. Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no propietarios. Portal con una gran cantidad de recursos, información, artículos y proyectos elaborados con software libre, dependiente del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- <https://procomun.intef.es/> Red de recursos educativos en abierto. Otro Portal asociado al INTEF con una gran cantidad de recursos, artículos, bancos de imágenes y usuarios activos que hacen de este proyecto un sitio de referencia a la hora de localizar y compartir recursos.
- <https://es.slideshare.net/> Presentaciones de todo tipo y temática que pueden ser consultadas a través de la página principal.

A la hora de diseñar los cuestionarios de nuestros cursos y muy especialmente cuando creemos ejercicios de autoevaluación debemos recordar que tenemos que centrar al alumno en la consecución de los objetivos específicos propuestos en la unidad formativa o módulo de que se trate. Por tanto, la elaboración de los cuestionarios deberá estar condicionada y tener siempre en cuenta dichos objetivos establecidos inicialmente.

Herramientas de Video:

De Pago:

Camtasia Studio

Adobe Captivate

Gratuitas:

Aviscreen: software gratuito que nos permite grabar la pantalla, y guardar el vídeo en formato .AVI o BMP. Podemos definir el tamaño del área que vamos a capturar.

CamStudio: se trata de un software de código abierto con el que podremos grabar nuestra pantalla en formato. AVI o SWF. Al igual que el anterior, es totalmente gratuito.

Jing: software gratuito de la empresa TechSmith (creadora de Camtasia Studio), para realizar pequeñas grabaciones.

Webinaria: es otro software gratuito que permite grabar en formato .AVI y FLV. Su principal ventaja es la posibilidad de grabar audio de manera simultánea al video, así podemos grabar nuestros comentarios mientras utilizamos el software para el tutorial.

Si prefiere evitar tener que instalar en su ordenador un software, tiene otras alternativas que con solo registrarse le permiten grabar la pantalla.

ScreenCast-O-Matic: basada en Java, le permite grabar la pantalla sin necesidad de descargar software alguno, y poder publicar los vídeos al servidor de ScreenCast-O-Matic, Youtube o en formato vídeo (MP4, AVI, FLV o GIF).

<https://creately.com/templates/>

RECURSOS DIDÁCTICOS

Hablamos de recursos didácticos para referirnos a los procedimientos, medios o elementos físicos que se utilizan para desarrollar y llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ejemplo: supongamos que un/una docente desea enseñar a los alumnos de un curso de Jardinería cómo se debe colocar correctamente el equipo de protección para realizar el desbrozado de un jardín público. Para cumplir con este objetivo, el/la docente va a utilizar un vídeo ilustrativo. Los recursos didácticos que puede utilizar son, entre otros, la cámara de vídeo, el equipo de sonido y el ordenador con el que procesará el vídeo resultante.

MEDIOS DIDÁCTICOS

Los **medios didácticos** hacen referencia a los instrumentos que utiliza el formador para la construcción del conocimiento de sus alumnos. Estos instrumentos van trabajando paulatinamente para construir conceptos, habilidades y actitudes en los alumnos.

Ejemplo: un texto impreso, un simulador de vuelo, el vídeo.

MATERIAL DIDÁCTICO

Un **material didáctico** hace referencia a un elemento o artefacto que se utiliza para favorecer y/o enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y que, por su naturaleza, puede transformarse y agruparse. Los materiales pueden ser tangibles o virtuales, y ambos pueden trabajar de forma complementaria en un mismo proceso.

Ejemplo: un material didáctico tangible sería un libro o un cuaderno, mientras que un ejemplo de material virtual sería el software de un simulador que permita el desarrollo de una o varias habilidades concretas. Ambos pueden trabajar de forma conjunta en una sesión formativa y cada uno de ellos hace una aportación diferente y complementaria al aprendizaje de unos contenidos.

Actividad #1 - MF1443. Caso Práctico Tema 1 "Diseño y elaboración de materiales didácticos impresos"

Examen Unidad 1:

**Pregunta
1**

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

▼ Marca la
pregunta

Los procedimientos o medios que se utilizan para desarrollar y llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje son:

Trieu-ne una:

- ☒ a. Recursos didácticos
- ☐ b. Medios didácticos
- ☐ c. Material didáctico
- ☐ d. Ninguna de las respuestas anteriores es correcta

[Esborra la meva selecció](#)

**Pregunta
2**

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

▼ Marca la
pregunta

Una de las ventajas de los materiales didácticos impresos de cara a los alumnos es:

Trieu-ne una:

- ☒ a. Estimular la curiosidad del alumnado
- ☐ b. Servir de apoyo a la explicación
- ☐ c. Evaluar habilidades aprendidas
- ☐ d. Mejorar la programación docente

[Esborra la meva selecció](#)

**Pregunta
3**

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

▼ Marca la
pregunta

Entre las características del diseño gráfico de medios y recursos impresos se contempla el tipo de párrafo utilizado. El párrafo en el que todas sus líneas tienen sangría excepto la primera, se denomina:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Párrafo alemán
- ☒ b. Párrafo francés
- ☐ c. Párrafo en bandera
- ☐ d. Párrafo lámpara invertida

[Esborra la meva selecció](#)

Pregunta
4

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

🚩 Marca la
pregunta

Seleccione, de entre las siguientes opciones, una de las características típicas de la retícula de una página:

Trieu-ne una:

- ☒ a. Facilita la maquetación por bloques
- ☐ b. Se imprime junto al contenido de la página
- ☐ c. Se utiliza para delimitar el tamaño de las imágenes
- ☐ d. Se marca solo en las páginas pares

[Esborra la meva selecció](#)

Pregunta
5

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

🚩 Marca la
pregunta

En la selección de medios y recursos gráficos, el color es una característica que hemos de analizar para que el contenido que ofrezcamos sirva para conseguir nuestros **objetivos** de una manera más directa. Si utilizamos el modelo de color CMYK hemos de saber que está basado en una síntesis de color:

Trieu-ne una:

- ☒ a. Sustractiva
- ☐ b. Sustantiva
- ☐ c. Suspensiva
- ☐ d. Sostenible

[Esborra la meva selecció](#)

Pregunta
6

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

🚩 Marca la
pregunta

El guion didáctico permite analizar el contenido a transmitir, nivel de complejidad, la cantidad de información que vamos a impartir, etc. Este guion está formado por dos tipos de elementos: los generales y los específicos ¿A qué tipo corresponde "los contenidos" que vamos a ofrecer a través del medio didáctico?

Trieu-ne una:

- ☐ a. General
- ☒ b. Específico
- ☐ c. Descriptivo
- ☐ d. Prescindible

[Esborra la meva selecció](#)

Pregunta
7

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

🚩 Marca la
pregunta

La selección de los materiales impresos debe realizarse y revisarse siempre...:

Trieu-ne una:

- ☒ a. Al inicio del proceso formativo
- ☐ b. En una etapa intermedia del proceso formativo
- ☐ c. Al final del proceso formativo
- ☐ d. Es indiferente

[Esborra la meva selecció](#)

Pregunta
8

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

🚩 Marca la
pregunta

La protección de la propiedad intelectual en España corresponde al...:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Ministerio de Trabajo y Economía Social
- ☒ b. Ministerio de Educación, cultura y deporte
- ☐ c. Ministerio de la Presidencia
- ☐ d. A cada Comunidad Autónoma, en el ejercicio de su autonomía

[Esborra la meva selecció](#)

Pregunta
9

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

🚩 Marca la
pregunta

El derecho de reproducción se relaciona con el:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Derecho de explotación
- ☒ b. Derecho compensatorio de carácter patrimonial
- ☐ c. Derecho moral
- ☐ d. Derecho de reconocimiento de autor

[Esborra la meva selecció](#)

Pregunta
10

No s'ha
respost
encara

Puntuat sobre
1

Marca la
pregunta

¿Cuándo se produce la fatiga mental?

Trieu-ne una:

- ☐ a. Cuando la carga mental no se adapta a la capacidad de respuesta del sujeto
- ☒ b. Cuando hay mucho trabajo
- ☐ c. Cuando la carga mental se adapta a la capacidad de respuesta del sujeto
- ☐ d. Cuando notamos hormigueo en las piernas

[Esborra la meva selecció](#)

Pregunta
9

Incorrecte

Puntuació 0
sobre 1

Marca la
pregunta

El derecho de reproducción se relaciona con el:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Derecho de explotación
- ☒ b. Derecho compensatorio de carácter patrimonial ✖
- ☐ c. Derecho moral
- ☐ d. Derecho de reconocimiento de autor

¡Lo siento, la respuesta no es correcta! Por favor, repase los contenidos del apartado 1.4.1.

Pregunta
10

Incorrecte

Puntuació 0
sobre 1

Marca la
pregunta

¿Cuándo se produce la fatiga mental?

Trieu-ne una:

- ☐ a. Cuando la carga mental no se adapta a la capacidad de respuesta del sujeto
- ☒ b. Cuando hay mucho trabajo ✖
- ☐ c. Cuando la carga mental se adapta a la capacidad de respuesta del sujeto
- ☐ d. Cuando notamos hormigueo en las piernas

¡Lo siento, la respuesta no es correcta! Por favor, repase los contenidos del apartado 1.5.1.

Caso Práctico Tema 2 "Utilización y valoración de medios, recursos y material gráfico en una acción formativa"

ENUNCIADO

Usted se dispone a impartir una sesión formativa presencial para jóvenes desempleados sin cualificación sobre la motivación en el aprendizaje y su repercusión en la búsqueda de empleo. El objetivo de la misma es implicar activamente a los participantes en la búsqueda de empleo y saber afrontar situaciones adversas. Sabe que es una tarea difícil puesto que buena parte de estos alumnos han recibido otros seminarios y charlas sobre esta temática y no han dado muy buenos resultados. Según la opinión de los alumnos/as sobre la última charla recibida, el docente se dedicó a hablar durante 40 minutos sobre las políticas activas de empleo y datos de empleo y

formación en su comunidad autónoma, con lo que la valoración posterior de los participantes sobre el docente y los medios utilizados fue bastante floja.

A partir de la situación planteada, elabore:

- *Una lista con los recursos, materiales y medios didácticos gráficos que usted consideraría adecuados y seguros en cuanto a uso para impartir la formación a estos jóvenes y que dicha formación fuese realmente significativa, justificando el porqué de cada recurso elegido.*
 - *Un cuestionario en el que los participantes puedan valorar de forma anónima la idoneidad y eficacia de los recursos que ha elegido para desarrollar esta acción.*
-

Pregunta 1

Correcte

Puntuación
sobre 1

🚩 Marca la pregunta

Señale, de entre las siguientes, una de las funciones de los recursos gráficos:

Tríeú-ne una:

- ☒ a. Complementaria ✓
- ☐ b. Decorativa
- ☐ c. Vanguardista
- ☐ d. Secuenciada

¡Correcto! Efectivamente, los recursos gráficos sirven para complementar y completar la información expuesta en el aula.

Pregunta 2

Correcte

Puntuación
sobre 1

🚩 Marca la pregunta

La regla de los Tercios es:

Tríeú-ne una:

- ☐ a. Una herramienta para ubicar en 3 zonas los diferentes elementos en el mural
- ☐ b. Una herramienta para elaborar mapas conceptuales eficientes
- ☐ c. Una forma de establecer relaciones causales entre los diferentes elementos de un cartel
- ☒ d. Una forma de composición para ordenar los objetos de una imagen en 9 zonas ✓

¡Correcto! Según esta regla, la imagen se divide en 9 partes iguales utilizando líneas paralelas y equidistantes.

Pregunta 3

Correcte

Puntuación
sobre 1

🚩 Marca la pregunta

El Rotafolio:

Tríeú-ne una:

- ☐ a. Es fácil de mantener pero difícil de almacenar dadas sus dimensiones
- ☒ b. Permite recuperar la información para momentos posteriores ✓
- ☐ c. No permite llevar preparada la información previamente al desarrollo de la sesión formativa
- ☐ d. Solo es útil para alumnos de nivel avanzado

¡Correcto! Un rotafolio permite recuperar la información para momentos posteriores, puede llevarse ya preparado o escribir sobre él durante la sesión formativa y es fácil de guardar.

Pregunta 4

Correcte

Puntuación
sobre 1

🚩 Marca la pregunta

Señale, de entre las siguientes, la característica incorrecta que no se debe seguir para una correcta exposición de sus argumentarios en una pizarra convencional:

Tríeú-ne una:

- ☐ a. Escribir o dibujar la información en columnas
- ☒ b. Dividir la pizarra en dos mitades horizontalmente ✓
- ☐ c. Escribir de arriba a abajo
- ☐ d. No borrar la información de una columna si comienza a escribir en la posterior

¡Correcto! Para escribir en una pizarra convencional es recomendable dividir imaginariamente esta en columnas de igual grosor y no borrar contenidos de una columna cuando se escriba en la posterior.

Pregunta
5

Correcte
Puntuació 1
sobre 1
Marca la
pregunta

¿Cuáles de las siguientes proposiciones no es una ventaja en el uso de la pizarra?

Trieu-ne una:

- ☐ a. Permite destacar las ideas clave
- ☒ b. El docente siempre está de cara a los alumnos ✓
- ☐ c. No requiere apenas mantenimiento
- ☐ d. Permite la exposición esquemática y sintética de los contenidos

¡Correcto! Entre las ventajas de la pizarra se encuentra las que ha enumerado así como que es de bajo coste, prácticamente no tiene mantenimiento, admite el uso de colores y es fácil de usar.

Pregunta
6

Correcte
Puntuació 1
sobre 1
Marca la
pregunta

Indique cuáles son los principales elementos del cómic que muestran los diálogos de los personajes:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Escenario
- ☐ b. Cuadros de textos
- ☐ c. Efectos cinematográficos
- ☒ d. Bocadillos ✓

¡Correcto! Los bocadillos acompañan el dibujo aportando al dibujo significación y sentido.

Pregunta
7

Correcte
Puntuació 1
sobre 1
Marca la
pregunta

Relacione el organizador de ESQUEMA con el objetivo que persigue:

Trieu-ne una:

- ☒ a. Ejercicio de síntesis que permite entender las relaciones y dependencias entre diferentes elementos de un tema ✓
- ☐ b. Suelen usarse para analizar un problema, elaborar un plan de acción o generar aportaciones sobre un tema
- ☐ c. Representación gráfica de las relaciones entre diferentes variables que intervienen en un proceso
- ☐ d. Plasma de forma gráfica las jerarquías y competencias de los diferentes elementos de una organización

¡Correcto! Ha relacionado adecuadamente el organizador ESQUEMA con el objetivo y uso que tiene.

Pregunta
8

Correcte
Puntuació 1
sobre 1
Marca la
pregunta

Además de los espacios, iluminación, tipo de mobiliario, etc., en la ubicación de los medios y materiales didácticos hay que tener en cuenta fundamentalmente la:

Trieu-ne una:

- ☒ a. Metodología ✓
- ☐ b. Ideología
- ☐ c. Tendencia
- ☐ d. Estructura

¡Correcto! Dependiendo si la metodología es expositiva o participativa, la disposición de los medios será diferente.

EXAMEN TEMA 3

Pregunta 1

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

Uno de los efectos que el uso de las TIC producen en la formación es la proliferación de medios que pueden usarse para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de estos medios es el proyector. Para que una proyección se visualice adecuadamente, el proyector debe tener una potencia de:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Entre 500 y 750 lúmenes
- ☐ b. Entre 750 y 1000 lúmenes
- ☐ c. Entre 1000 y 1500 lúmenes
- ☒ d. Mayor de 1800 lúmenes ✓

¡Correcto! A la hora de elegir un proyector, es importante considerar las características técnicas del mismo y una de ellas es la potencia que debe estar por encima de los 1800 lúmenes.

Pregunta 2

Incorrecte

Puntuació 0 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

¿Cuál de las siguientes afirmacions sobre la colocación del texto en una diapositiva no es correcta?

Trieu-ne una:

- ☒ a. No insertar más de 50 palabras en cada diapositiva ✗
- ☐ b. Incluir solo información relevante
- ☐ c. Utilizar tipografías que contrasten fuertemente con el fondo
- ☐ d. Esquematizar la formación que se presenta

¡Lo siento, la respuesta no es correcta! Por favor, repase los contenidos del apartado 3.2.1.

Pregunta 3

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

El uso del color en una diapositiva:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Es una cuestión estética
- ☐ b. Es un recurso poco utilizado
- ☐ c. Es más importante que el texto
- ☒ d. Aporta contenido y significado a la diapositiva ✓

¡Correcto! El color es un elemento clave en una diapositiva pues ayuda a discriminar entre ciertos parámetros del texto, a diferenciar etapas, categorías, ideas, etc.

Pregunta 4

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

El color definido por los valores (0,0,0) equivale al:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Blanco con intensidad cero en sus tres componentes
- ☒ b. Negro ✓
- ☐ c. Blanco en su mínima intensidad
- ☐ d. Gris

¡Correcto! El valor (0,0,0) equivale al color definido por rojo 0, verde 0 y azul 0, esto es, el color negro.

Pregunta 5

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

Las animaciones de los objetos en las presentaciones con diapositiva no sirve para:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Captar y mantener la atención del alumnado
- ☐ b. Favorecer el recuerdo de lo presentado
- ☐ c. Motivar al alumnado
- ☒ d. Realizar simulaciones ✓

¡Correcto! En el contexto de la formación, las animaciones presentan la capacidad de motivar, captar y mantener la atención y favorecer el recuerdo.

Pregunta 6

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

Relacione el principio de validez en la selección de contenidos con su significación pedagógica que las TIC han provocado en la formación:

Trieu-ne una:

- ☒ a. Sirven para alcanzar los **objetivos** propuestos ✓
- ☐ b. Incluye contenidos que conciernen a la realidad
- ☐ c. Se adaptan a la competencia cognitiva del alumnado
- ☐ d. Superan una visión parcial de la realidad

¡Correcto! Ha relacionado correctamente el principio de validez con su significación.

Pregunta 7

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

En el proceso de inclusión de un hipervínculo en una diapositiva y a su posterior visionado que nos permita comprobar su funcionamiento, hay que tener en cuenta que...:

Trieu-ne una:

- ☐ a. El ordenador tenga siempre conexión a internet
- ☒ b. El ordenador tenga conexión a internet cuando es un hipervínculo externo ✓
- ☐ c. El ordenador tenga conexión a internet cuando es un hipervínculo interno
- ☐ d. Que solo se puede vincular texto, nunca imágenes

¡Correcto! Ha relacionado correctamente el principio de validez con su significación.

Pregunta 8

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

Cuando se utiliza la cita de un autor en una **presentación** multimedia...:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Es suficiente reseñar la obra de la que se ha extraído la cita en la parte final de **bibliografía** de la **presentación** multimedia
- ☐ b. Depende del grado de literalidad que utilicemos en la cita deberemos señalar o no la obra en la parte final de **bibliografía** de la **presentación** multimedia
- ☒ c. Hay que citar el autor en el texto y señalar la obra, su autoría y donde está publicada en la parte final de **bibliografía** de la **presentación** multimedia ✓
- ☐ d. Hemos de solicitar el permiso por escrito al autor y a la editorial que tiene sus derechos de reproducción

¡Correcto! Hay que citar el autor en el texto y señalar la obra, su autoría y dónde está publicada en la parte final de **bibliografía** de la **presentación** multimedia.

Evaluación 4

Pregunta 1

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

Para seleccionar y utilizar medios audiovisuales y multimedia de internet, necesitamos conocer algunos términos asociados a la red. Asocie "Dominio" con su definición:

Tríeu-ne una:

- ☒ a. Es la dirección de un servidor concreto. Se define como grupo de ordenadores interconectados con otros principales ✓
- ☐ b. Aplicación que extrae y muestra en pantalla información de servidores
- ☐ c. Aplicación que extrae y muestra en pantalla información de servidores
- ☐ d. Es el lenguaje de programación que se utiliza para desarrollar páginas web

¡Correcto! La dirección de un servidor se conoce bajo el término de "dominio". Así, un dominio es un grupo de ordenadores que están interconectados a otros principales.

Pregunta 2

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

Los contenidos presentes en internet y en los entornos virtuales de aprendizaje están programados en HTML. Un texto en lenguaje de programación HTML se crea:

Tríeu-ne una:

- ☐ a. A partir de tablas
- ☒ b. A partir de etiquetas ✓
- ☐ c. A partir de lenguaje binario
- ☐ d. A partir de la herramienta "copiar"

¡Correcto! Un texto en lenguaje de programación HTML se crea a partir de etiquetas también denominadas "tags".

Pregunta 3

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

Las aplicaciones que nos permiten movernos por internet traduciendo el código HTML y mostrándolo en la pantalla son funciones básicas:

Tríeu-ne una:

- ☐ a. Webs
- ☒ b. Navegadores web ✓
- ☐ c. Buscadores
- ☐ d. Virus

¡Correcto! Los navegadores web son aplicaciones informáticas cuya misión es solicitar a los distintos servidores la información introducida por el navegante y presentarla de una manera legible.

Pregunta 4

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

El uso de las TIC y especialmente el correo electrónico a través de Internet provoca que estemos sometidos a procesos fraudulentos. Existen algunos correos que tienen por objetivo conseguir información privada de los usuarios, ¿cómo se le denomina a este tipo de correos?

Trieu-ne una:

- ☐ a. Virus
- ☐ b. Tags
- ☐ c. InPrivate
- ☒ d. Phishing ✓

¡Correcto! Con el phishing se manipula el diseño del correo electrónico para lograr que parezca una ruta legítima para que una vez abierto por el usuario se pueda conseguir datos privados.

Pregunta 5

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

Los wikis son sitios web colaborativos con múltiples aplicaciones en el aula ya que permite diseñar de un modo flexible presentaciones multimedia con las variaciones que los participantes del wiki aporten. Indique de las siguientes la característica incorrecta:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Permite subir y almacenar documentos
- ☒ b. No es posible la publicación de forma inmediata ✓
- ☐ c. Se pueden insertar imágenes y vídeos
- ☐ d. Podemos hacer un seguimiento de las aportaciones del resto de miembros

¡Correcto! Los wikis son una tecnología de creación de conocimiento a través del trabajo colaborativo que permite identificar a quien haga modificaciones de contenido.

Pregunta
6

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

En los entornos virtuales de aprendizaje se utilizan diversos servicios que ofrecen algunos proveedores de internet y que podemos usar como apoyo a la impartición de formación. Relacione el BLOG con su definición:

Tríeú-ne una:

- ☐ a. Aplicación que da soporte a opiniones y debates en línea entre varios usuarios
- ☒ b. Sitio web donde se alojan artículos, de texto o multimedia, ordenados cronológicamente ✓
- ☐ c. Forma de comunicación en tiempo real entre usuarios basado en texto, imágenes y sonido
- ☐ d. Sitio web cuyos contenidos pueden ser editados y modificados por los usuarios

¡Correcto! Los blogs más empleados son Blogger y Wordpress.

Evaluacion Tema 5:

Pregunta 1

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

La PDI permite al profesor:

Trieu-ne una o més:

- ☒ a. Escribir y dibujar desde el ordenador ✓
- ☐ b. Crear vídeos
- ☒ c. Permite escribir y dibujar directamente en la pizarra ✓
- ☐ d. Ninguna de las anteriores es correcta

¡Correcto! También permite interactuar con personas y programas.

Pregunta 2

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

¿A través de qué medios se conecta normalmente la PDI al ordenador y este al proyector que evite riesgos en su conexión?

Trieu-ne una:

- ☒ a. Puerto USB y conector VGA ✓
- ☐ b. Puerto USB y conector SFA
- ☐ c. Puerto RGB y conector FSI
- ☐ d. Ninguna de las anteriores es correcta

¡Correcto! Estos sistemas de conexión son estándares y no ofrecen incompatibilidades con los modelos de PDI ni de video proyector existentes.

Pregunta 3

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

Una de las maneras de subsanar el fallo del ratón cuando estamos haciendo una **presentación** es tener a mano un puntero electrónico. El puntero electrónico cumple la misma función que el ratón del ordenador en las Pizarras Digitales. La punta del marcador cumple la misma función que...:

Trieu-ne una:

- ☐ a. El botón derecho del ratón
- ☒ b. El botón izquierdo del ratón ✓
- ☐ c. La rueda central del ratón
- ☐ d. El botón Reset del ordenador

¡Correcto! Para las pizarras táctiles el puntero electrónico no tiene sentido, ya que cualquier otro elemento (el dedo, otro puntero, etc) hace de botón izquierdo del ratón.

Pregunta 4

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

Señale, de entre los siguientes, un elemento que puede ser adaptado a una PDI y que facilita la labor de aprendizaje para personas con necesidades especiales.

Trieu-ne una:

- ☒ a. Sistema de audio (altavoces) ✓
- ☐ b. Puntero magnético
- ☐ c. Sistema de colorimetría
- ☐ d. Tarjeta de vídeo

¡Correcto! El audio es necesario especialmente para aquellas personas con capacidad visual mermada.

Pregunta 5

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

Entre las características de una PDI hablamos del tiempo que tarda la pizarra en enviar la información de toque al ordenador, ¿A qué nos referimos?

Trieu-ne una:

- ☒ a. Tiempo de respuesta ✓
- ☐ b. Resolución de pantalla
- ☐ c. Resolución de toque
- ☐ d. Superficie o área activa

¡Correcto! El tiempo de respuesta se expresa en milisegundos.

Pregunta 6

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

Dentro de las finalidades didácticas de la PDI existe una de especial relevancia para alumnado con necesidades educativas especiales. Indique la correcta:

Trieu-ne una:

- ☐ a. El contenido se presenta a color
- ☒ b. Permite el aumento del tamaño de textos e imágenes ✓
- ☐ c. Cada alumno dispone de un puntero electrónico
- ☐ d. Permite la traducción simultánea

¡Correcto! El aumento de los textos e imágenes reduce los efectos de deficiencias visuales.

Pregunta 7

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

¿Por qué se dice que el uso de la PDI puede suponer una optimización del tiempo para el docente? Señale la opción correcta:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Porque no tiene que preparar las clases. El software ya las trae preparadas
- ☒ b. Porque se pueden reutilizar los contenidos de cursos anteriores para otras explicaciones ✓
- ☐ c. Porque es el alumno el que debe preparar las clases
- ☐ d. Ninguna de las anteriores es correcta

¡Correcto! El software asociado a la PDI permite esta acción así como enviar resúmenes del contenido e imprimir todas las anotaciones hechas durante la explicación.

Pregunta 8

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

¿Cuándo es recomendable hacer el calibrado de una PDI?

Trieu-ne una:

- ☒ a. Siempre que se mueva o traslade ✓
- ☐ b. Cada semana
- ☐ c. Al inicio de cada sesión
- ☐ d. Cada tres meses para PDI fijas y cada 15 días para PDI móviles

¡Correcto! La calibración de una PDI debe realizarse siempre que esta se mueva y una vez que se ha comprobado que todas las conexiones funcionan correctamente.

Pregunta 9

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

Marca la pregunta

¿Para qué se calibra u orienta una PDI?

Trieu-ne una:

- ☐ a. Para regular el peso proporcionalmente
- ☐ b. Para definir colores del puntero
- ☐ c. Para evitar que el contenido de la PDI se vea borroso
- ☒ d. Para ubicar correctamente las acciones que se realizan sobre su superficie ✓

¡Correcto! La calibración es necesaria para cuando se toque en un punto de la pizarra, esta interprete correctamente que se ha tocado en ese punto y pueda realizar las operaciones propuestas.

Tema 6:

Pregunta 1

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

Marca la pregunta

Señale, de entre las siguientes, una de las principales características que definen una plataforma o aula virtual:

Trieu-ne una:

- ☒ a. Separación física entre profesor y alumnado ✓
- ☐ b. Potencia la realización de actividades individuales
- ☐ c. Evita interferencias entre alumnado y entre docentes
- ☐ d. Potencia la memoria

¡Correcto! Las plataformas virtuales están concebidas para una interacción estrecha entre docentes y participantes, así como para el desarrollo de un aprendizaje colaborativo y una evaluación continua.

Pregunta 2

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

Marca la pregunta

¿Qué significa que una plataforma sea de software libre?

Trieu-ne una:

- ☒ a. Que el código en el que está desarrollada es de libre uso y se puede modificar ✓
- ☐ b. Que está desprotegida ante ataques por virus
- ☐ c. Que no se pueden añadir complementos
- ☐ d. Que tiene un plazo de vida determinado

¡Correcto! El código abierto permite ser mejorado y compartido por múltiples usuarios. Es una de las grandes ventajas del software libre.

Pregunta
3

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

El correo electrónico es una herramienta de comunicación de carácter....:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Síncrono
- ☒ b. Asíncrono ✓
- ☐ c. Eventual
- ☐ d. Rítmica

¡Correcto! El correo electrónico es la herramienta de comunicación online más común en las plataformas de teleformación.

Pregunta
4

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

El libro de calificaciones de Moodle puede ser exportado para el tratamiento de datos a formato....:

Trieu-ne una:

- ☐ a. Base de datos
- ☐ b. Documento de texto
- ☒ c. Hoja de cálculo ✓
- ☐ d. Presentación multimedia

¡Correcto! Esta exportación permite el tratamiento y análisis de los datos de forma externa a la plataforma para su uso y comparativa con otros cursos, por ejemplo.

Pregunta
5

Correcte

Puntuació 1
sobre 1

🚩 Marca la
pregunta

Señale, de entre las siguientes opciones, qué herramienta para la creación de videotutoriales es de tipo comercial (no gratuito):

Trieu-ne una:

- ☒ a. Camtasia Studio ✓
- ☐ b. Camstudio
- ☐ c. Webinaria
- ☐ d. Aviscreen

¡Correcto! Las herramientas comerciales tienen, por lo general, un mayor número de características y funcionalidades y las dos más utilizadas a nivel mundial son Camtasia Studio y Adobe Captivate.

Info:

Te respondo:

1-Propiedad intelectual de material creado íntegramente por un docente. ¿Cómo hay que registrarlo? ¿Recomiendas Creative Commons?

Esto va depender del contrato que tengas con la Escuela o Centro. Hay centros que indicas que todo los recursos que creas pertenecen al centro en sí. Pero si no hay estas clausulas, si quieres que sea un material abierto, sí creative commons es lo adecuado.

2-Propiedad intelectual si se incluye material ajeno, precisas que no se necesita autorización cuando "Es Fragmento de un texto o una imagen para ilustrar actividades educativas - Incluso sin incluir en material docente, por parte de profesorado de educación reglada y con exclusión de libros de texto y manuales universitarios. La Ley de Protección Intelectual contempla la excepción "Ilustración en la enseñanza" (art. 32.2. LPI) que permite al "profesorado de la educación reglada".

¿Los certificados de profesionalidad no se encuadrarían en educación reglada o sí? ¿Este apartado nos incluye a nosotros?

Esta norma se aplica a cualquier tipo de recurso. Sobre todo con los textos de autor, puedes incluir fragmentos, y es importante citar la autoría. Siempre y cuando el uso del material no teng aun valor "comercial" es decir que no sea de uso educativo, sí se colocan los créditos es correcto.

3-¿ Y qué ocurre si los contenidos ajenos sólo se muestran en el aula, no se imprimen ni se divulgan, también hay que pedir permiso? ¿O sólo con la atribución al autor sería suficiente?

Sólo la atribución del autor sería suficiente.

El diseño y elaboración de materiales y presentaciones multimedia implica la creación de recursos educativos digitales que combinan texto, imágenes, audio y video para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Ejemplos:

- *Presentaciones de PowerPoint: Utilizadas para estructurar y presentar información de manera visual y dinámica.*
- *Videos educativos: Clips que explican conceptos de manera visual y auditiva.*
- *Infografías: Representaciones gráficas de información que facilitan la comprensión de datos complejos.*

Recursos gratuitos:

- *Genially: Herramienta para crear presentaciones interactivas y contenido multimedia.* [Genially](#)
- *Microsoft PowerPoint: Herramienta clásica para crear presentaciones multimedia.* *Microsoft PowerPoint*
- *Powtoon: Herramienta para crear videos animados y presentaciones multimedia.* [Powtoon](#)
- *Canva: Herramienta para realizar y diseñar todo tipo de presentaciones (tiene una versión educación) (version limitada gratuita).* [Canva](#)
- *Veed. Editor de video en línea.* [Veed](#)

Hola!

Quería compartir con ustedes una aclaración importante sobre el guión gráfico y su diferencia con el guión didáctico (Caso 01), especialmente en el contexto de un cartel. A menudo se confunden, pero no son lo mismo. Aquí les dejo algunos puntos clave:

El guión gráfico no es el guión didáctico, y en el caso de un cartel no es un storyboard.

Debe reflejar las características del diseño gráfico que vas a utilizar, tales como:

- *Tipografía: Muestra el tipo de letra que usarías para el título, subtítulos y el cuerpo del texto.*
- *Párrafo: Define cómo se verán los párrafos, incluyendo el espaciado y la alineación.*
- *Página: Describe el formato y la retícula de la página, como la división en columnas.*
- *Color: Indica la paleta de colores que emplearás.*
- *Imágenes: Especifica el tipo de imágenes que vas a usar.*

Puedes organizar esta información por columnas, por ejemplo, y colocar una muestra de cada elemento para que quede claro cómo se verá el diseño final.

Espero que esta información les sea de ayuda.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Hablamos de recursos didácticos para referirnos a los procedimientos, medios o elementos físicos que se utilizan para desarrollar y llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ejemplo: *supongamos que un/una docente desea enseñar a los alumnos de un curso de Jardinería cómo se debe colocar correctamente el equipo de protección para realizar el desbrozado de un jardín público. Para cumplir con este objetivo, el/la docente va a utilizar un vídeo ilustrativo. Los recursos didácticos que puede utilizar son, entre otros, la cámara de vídeo, el equipo de sonido y el ordenador con el que procesará el vídeo resultante.*

MEDIOS DIDÁCTICOS

Los medios didácticos hacen referencia a los instrumentos que utiliza el formador para la construcción del conocimiento de sus alumnos. Estos instrumentos van trabajando paulatinamente para construir conceptos, habilidades y actitudes en los alumnos.

Ejemplo: *un texto impreso, un simulador de vuelo, el vídeo.*

MATERIAL DIDÁCTICO

Un material didáctico hace referencia a un elemento o artefacto que se utiliza para favorecer y/o enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y que, por su naturaleza, puede transformarse y agruparse. Los materiales pueden ser tangibles o virtuales, y ambos pueden trabajar de forma complementaria en un mismo proceso.

Ejemplo: *un material didáctico tangible sería un libro o un cuaderno, mientras que un ejemplo de material virtual sería el software de un simulador que permita el desarrollo de una o varias habilidades concretas. Ambos pueden trabajar de forma conjunta en una sesión formativa y cada uno de ellos hace una aportación diferente y complementaria al aprendizaje de unos contenidos.*

MF1443. Caso Práctico Tema 5 "El uso de la PDI. Ubicación, mantenimiento y recursos a utilizar"

Realice el siguiente Caso Práctico, y suba la solución en el botón "Agregar Entrega", escribiendo el texto de dicha solución en "Texto en Línea", o bien subiendo un fichero de texto (ej: Word), arrastrándolo a la zona "Archivos Enviados", para su evaluación por el Tutor/a.

Si quiere modificar la respuesta, bastará con utilizar el botón "Editar Entrega".

Una vez que haya enviado el caso, continúe consultando los contenidos correspondientes a este Módulo/Unidad Formativo/a.

ENUNCIADO

Desde el Centro de Formación "Barbados" han lanzado un interesante curso denominado "Utilización de entornos virtuales de aprendizaje para Formación Profesional". Después de dos semanas de promoción, el curso cuenta ya con 55 alumnos/as preinscritos y comenzará a impartirse en unas dos semanas aproximadamente.

Para hacerlo atractivo y que todos los participantes puedan seguir las explicaciones docentes usted, como docente de este curso, ha decidido utilizar una pizarra digital interactiva móvil de las que hay en el Centro, pues se va a llevar a cabo una primera edición del curso con 20 alumnos y solo hay un aula en el Centro con esa capacidad.

1 - ¿Cómo ubicaría la pizarra con respecto a los asientos de los participantes y a las condiciones del aula, sabiendo que hay dos grandes ventanales en una pared lateral?

2 - Si durante la primera sesión los alumnos se han quejado de que la imagen se ve borrosa, ¿tomaría algunas medidas para que esta situación no se produjese en el resto de sesiones del curso? ¿Cuáles? ¿Qué consecuencias podría provocar en los participantes y en usted mismo como docente no tomar este tipo de medidas?

3 - ¿Qué ventajas supone, en cuanto a utilización de medios y recursos específicos para esta acción formativa, el uso de una pizarra digital interactiva?

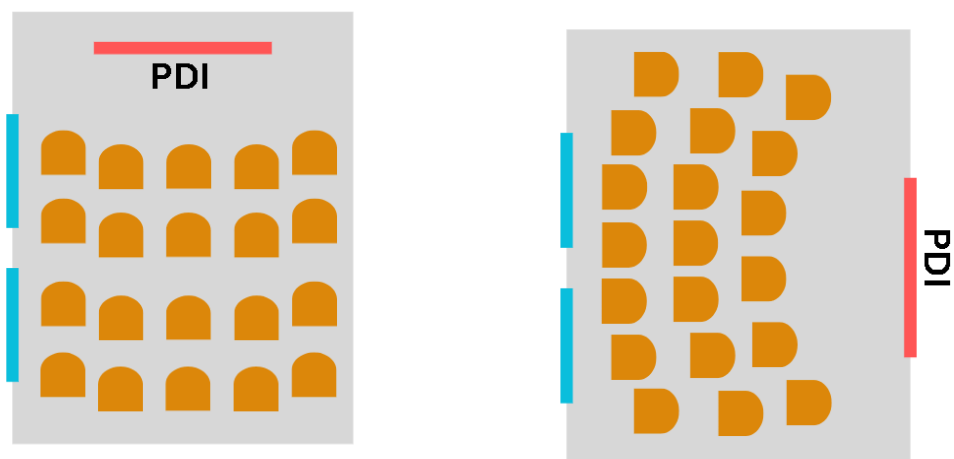
4 - Identifique 5 medidas de prevención de riesgos laborales que debe tener en cuenta en la utilización de la PDI dentro del aula.

Envíe las respuestas a estas cuestiones al tutor/a para su valoración.

Respuesta

1 - Teniendo en cuenta el espacio y la capacidad del aula más la existencia de las ventanas en uno de los laterales del aula podría situar la PDI (de ser posible moverla) en una de las paredes de manera perpendicular a las ventanas o en la pared contraria a los ventanales. Para ello habrá que evaluar la posibilidad de ser móvil y que haya alimentación eléctrica para la misma como así también deberá de evaluarse la luz y su ángulo de ingreso al aula en el horario del curso. Adicionalmente se puede solicitar o echar mano a cortinas o persianas (de ser viable) para poder administrar la luz correctamente desde los interruptores del aula y así maximizar la visibilidad evitando reflejos que inhabiliten la visión de la misma.

Adicionalmente, se podría evaluar la disposición de los asientos con respecto a la pizarra según sea su posición final con respecto a las ventanas. Pueden colocarse en filas y columnas o como un abanico.



Situando de manera homogénea y a una distancia regular a los alumnos nos aseguramos de que todos tengan una visión correcta del material a impartir con la PDI.

2 - Ante los comentarios / sugerencias que dieron los alumnos sobre la dificultad de visualización de la primera sesión donde la imagen se veía borrosa considero que hay que agregar antes de la sesión una serie de actividades de revisión:

2.1 - Realizar una calibración de la PDI antes de las jornadas para poder tener exactitud al utilizar la pantalla y la imagen proyectada. Si la PDI no está calibrada no solo no coinciden los espacios sino que la imagen se verá mal.

2.2 - Verificar que la resolución del ordenador conectado a la PDI sea la correcta y también compatible con las resoluciones recomendadas por el fabricante de la PDI. No tener la resolución adecuada puede afectar la nitidez de la imagen causando que la misma se vea borrosa.

2.3 - Limpiar los lentes del proyector y la superficie de la PDI para evitar que el polvo o cualquier otro elemento abrasivo afecte el correcto funcionamiento de los dispositivos.

2.4 - Revisar como se mencionó en el punto 1 que la iluminación y la ubicación de la PDI no se ve afectada por la luz y los ángulos en los que pueden llegar a reflejar en la pantalla.

Si no tomo estas medidas mínimas para impartir la sesión corro el riesgo de provocar en los alumnos fatiga visual, dificultad para seguir los temas, y generando un ambiente poco motivador afectando sus procesos de aprendizaje y académicos. Si no pueden ver de manera correcta el contenido, se encontrarán molestos y realizando esfuerzos innecesarios afectando su asimilación. Al mismo tiempo, me vería afectado seguramente por las interrupciones y la repetición de conceptos o ideas al no estar claramente visibles en la PDI aumentando la frustración y generando un clima totalmente negativo en general de la experiencia formativa.

3 - ¿Qué ventajas supone, en cuanto a utilización de medios y recursos específicos para esta acción formativa, el uso de una pizarra digital interactiva?

La utilización en ambientes adecuados, con las medidas preventivas y sin problemas técnicos nos permite aportar numerosas ventajas para un curso sobre entornos virtuales de aprendizaje, como por ejemplo:

3.1 - Permite interactuar directamente con los contenidos, manipulando elementos virtuales de forma táctil, lo que nos permite, de manera directa demostrar las ventajas y bondades de este dispositivo para demostrar el funcionamiento de las plataformas de aprendizaje online. ¿Por qué? Simplemente porque es más fácil de comprender al demostrar de manera práctica la navegación interactiva propia de los entornos virtuales.

3.2 - Facilita la implementación de metodologías activas y participativas, al permitir que los alumnos interactúen directamente con la PDI para realizar demostraciones prácticas de herramientas virtuales, esto es algo que particularmente suele motivar participar cuando no están en contacto con estas tecnologías de manera directa.

3.3 Permite grabar las sesiones completas, incluyendo notas, ejemplos y demostraciones realizadas, que posteriormente pueden compartirse con los alumnos como material de repaso. Esta funcionalidad es especialmente útil para reforzar conceptos técnicos complejos o en formaciones asincrónicas híbridas donde conviven lo físico y lo virtual.

4 - Identifique 5 medidas de prevención de riesgos laborales que debe tener en cuenta en la utilización de la PDI dentro del aula

1 - Revisar y validar que los cables de los distintos componentes estén correctamente protegidos, evitando empalmes caseros y están fuera de las zonas de tránsito de los alumnos. idealmente deben ir por canales específicos para estos cables.

2 - Manipular con precaución los elementos que generan calor en los dispositivos, tales como la bombilla del proyector para evitar lesiones y quemaduras. A su vez, evite apoyar elementos que puedan obstruir las ventilaciones de los mismos y provocar un daño.

3 - Controlar que si la pizarra ha sido desplazada, la misma esté colocada de manera firme y segura con los cables debidamente ordenados para evitar su caída o lesiones durante su transporte.

4 - Evitar mirar hacia el haz de luz de manera directa para evitar lesiones en sus ojos.

5 - Evitar colocar líquidos junto al proyector ni al ordenador ni mucho menos cerca de la alimentación de los dispositivos para evitar un daño potencialmente irreversible y el riesgo eléctrico para el docente o los alumnos.

-

MF1443. Caso Práctico Tema 6 "Uso de medios y recursos audiovisuales en una acción formativa en línea"

Realice el siguiente Caso Práctico, y suba la solución en el botón "Agregar Entrega", escribiendo el texto de dicha solución en "Texto en Línea", o bien subiendo un fichero de texto (ej: Word), arrastrándolo a la zona "Archivos Enviados", para su evaluación por el Tutor/a.

Si quiere modificar la respuesta, bastará con utilizar el botón "Editar Entrega".

Una vez que haya enviado el caso, continúe consultando los contenidos correspondientes a este Módulo/Unidad Formativo/a.

ENUNCIADO

Desde una empresa de formación técnica le han solicitado el desarrollo del programa formativo relacionado con el transporte y mantenimiento de vehículos. Concretamente le han pedido que presente una relación de recursos audiovisuales y multimedia que expondría para impartir una unidad formativa en Teleformación de este programa relacionada con los motores de combustión. Dicha unidad formativa posee los siguientes contenidos generales:

- Tipos de motores de combustión
- Partes fundamentales que intervienen en el proceso de combustión
- El proceso de combustión de motores diésel
- El proceso de combustión de motores de gasolina
- Averías frecuentes y su diagnóstico
- Medidas de prevención y protección en el taller.

Esta formación está dirigida a operarios de taller, en su mayoría son jóvenes que una vez terminados los estudios obligatorios han aprendido el oficio a través de trabajos esporádicos en distintas empresas del sector de la automoción.

Según esta situación, se le solicita lo siguiente:

- Realice una búsqueda por Internet para establecer una relación de recursos audiovisuales y multimedia más convenientes para la exposición de los contenidos establecidos en estos epígrafes.
- Ubique cada uno de los recursos propuestos en su epígrafe correspondiente.

- Organice dichos recursos de forma que pueda utilizar de forma alternativa o combinada varios de ellos a la vez.
- Identifique las estrategias que debería seguir, previamente a la exposición de los recursos elegidos, para comprobar su funcionamiento y validez en el desarrollo de la acción.

Respuesta:

Estimados, para el desarrollo de las unidades que se estarán impartiendo desde su empresa he realizado una clasificación de recursos audiovisuales y multimedia para la impartición de la unidad formativa en teleformación del programa relacionado con los motores de combustión.

Para cada una de las unidades que están en el plan de la unidad se utilizarán y tendrán a disposición los siguientes materiales, videos, infografías, sitios webs, manuales y presentaciones que muestren claramente todo el contenido teórico-practico, de cálculo y también las medidas de prevención de riesgos laborales y los equipos de protección individual (EPI) necesarios en un taller de automoción. Se deben presentar videos e infografías que muestren los peligros comunes en un taller, como caídas, resbalones, tropiezos, cortes, quemaduras e inhalación de sustancias nocivas

Tipos de motores de combustión:

Para iniciar se recomienda comenzar por utilizar videos que sean claros, concisos y que se enfoquen específicamente en lo planteado en la unidad. La idea principal es poder ilustrar de manera visual las fases de admisión, compresión, combustión y escape. Para ellos se utilizan los siguientes recursos:

Videos:

- ▣ Clasificación de motores de combustión interna.
- ▣ Partes de un Motor de COMBUSTIÓN INTERNA

Infografías:

[¿Con cilindros en línea o en V? Conoce los tipos de motores y sus principales características | Emol.com](#)

Presentación:

[Motores combustion | PPT](#)

[Motores. combustión interna y externa](#)

Informe

[MOTORES DE COMBUSTION INTERNA](#)

- Partes fundamentales que intervienen en el proceso de combustión

Presentacion

[Partes fundamentales que intervienen en el proceso de combustión](#)

Videos:

- ▢ Partes y Funcionamiento de un Motor de Combustión Interna | 1st Gear Cars

Sitio Web:

[¿Qué es la Combustión Interna de un Motor? | Renting Finders](#)

[¿QUÉ ES y CÓMO FUNCIONA el SISTEMA de COMBUSTIÓN?](#)

[Las piezas clave del motor de un coche](#)

- El proceso de combustión de motores diésel

Videos:

- ▢ Motor diésel, ¿cómo funciona?
- ▢ ¿Cómo funciona un motor diesel? (Animación)

Documento:

[PRINCIPIOS DE TERMODINÁMICA Y MOTORES TÉRMICOS](#)

[Agentes cancerígenos en el trabajo: conocer para prevenir. Ficha nº 02: emisiones de motores diesel](#)

- El proceso de combustión de motores de gasolina

Videos

- ▢ PowerArt - Cómo funciona un motor de gasolina, la teoría - S01-E04

Sitio Web:

[Sistema de combustible y aditivos para combustible: Mantenimiento básico | STP®.](#)

- Averías frecuentes y su diagnóstico

Video:

- [LOS 5 PROBLEMAS más COMUNES del MOTOR DIÉSEL](#)
- [#GASES de escape y fallas de #COMBUSTION del #MOTOR](#)
- [Fallo Motor, Luz De Avería. Que significa? Puedes circular? Es Grave? Que es? Por Qué Enciende?](#)
- [Motores de combustion Interna Diagnostico y fallas de Sensores y actuadores](#)

- Medidas de prevención y protección en el taller.

Documento

[MANUAL TALLERES DE REPARACION DE VEHICULOS](#)

Video:

[PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES en talleres de automoción](#)

Web:

[Normas de seguridad en un taller mecánico y equipos de protección.](#)

[Los riesgos más comunes de un taller mecánico y cómo prevenirlos - Serpresur, S.A..](#)

[Prevención de riesgos laborales en talleres mecánicos.](#)

Estrategias de Organización y Combinación de Recursos

La secuencia de presentación de los recursos debe seguir una progresión lógica, comenzando con videos introductorios que expliquen los principios básicos de cada tema.

Estos recursos seleccionados contienen animaciones y modelos 3D más detallados para profundizar la comprensión de los mecanismos internos. La integración de videos que muestran ejemplos del funcionamiento real de los motores, las averías comunes y los procedimientos de diagnóstico proporcionará un contexto práctico. Las simulaciones interactivas pueden utilizarse como una aplicación práctica del conocimiento adquirido a través de los videos y animaciones.

Se recomienda alternar entre diferentes tipos de medios (video, animación, infografía) para mantener el interés y adaptarse a las diversas preferencias de aprendizaje.

Se incorporará a medida que se vaya desarrollando la unidad, cuestionarios cortos y verificaciones de conocimiento después de cada sección para ayudar a reforzar el aprendizaje.

La combinación de diferentes tipos de medios nos ayuda a atender a los diferentes estilos de aprendizaje y mejora la retención del conocimiento. No todos prefieren los videos por sobre los documentos de texto o viceversa. Por ejemplo, un video que explica el ciclo de cuatro tiempos seguido de un modelo 3D interactivo permite tanto el aprendizaje pasivo como la exploración activa. Dada la naturaleza práctica del público objetivo, los recursos que demuestren aplicaciones del mundo real y procedimientos de diagnóstico serán particularmente valiosos y atractivos.