

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.

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

Tríe una:

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

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

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

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:

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

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

Tríe 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

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

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

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

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 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:

Tríeu-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.

Pregunta 1

Correcte

Puntuació 1 sobre 1

🚩 Marca la pregunta

La PDI permite al profesor:

Tríeu-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

Puntuación
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?

Tríete 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 vídeo 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.

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.

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 indican que todo los recursos que creas pertenecen al centro en sí. Pero si no hay estas cláusulas, 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](#)

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.*

RESUMEN

1. Diseño y elaboración de material didáctico impreso

El diseño y elaboración de material didáctico impreso constituye uno de los pilares fundamentales en la formación profesional para el empleo. Estos materiales, tradicionalmente en forma de manuales, guías, cuadernos de trabajo o fichas, tienen la finalidad de facilitar la asimilación de contenidos y servir como referencia permanente para el alumnado. La correcta selección y elaboración de estos materiales requiere atender a criterios didácticos, técnicos y legales.

Finalidad didáctica y criterios de selección:

El material impreso debe responder a los objetivos formativos, ser accesible, claro y adaptado a las características del alumnado. Es fundamental seleccionar contenidos actualizados y significativos, que respondan a la modalidad de impartición y a los destinatarios. Además, se debe respetar la normativa vigente sobre propiedad intelectual, asegurando el uso ético de la información y evitando el plagio.

Características del diseño gráfico:

El diseño gráfico de los materiales impresos debe favorecer la legibilidad y la comprensión. Esto implica elegir tipografías claras, estructurar los párrafos de manera coherente, organizar la página con márgenes adecuados y utilizar el color de forma estratégica para resaltar información relevante. Por ejemplo, emplear el color azul para destacar conceptos clave o utilizar listados y recuadros para facilitar la lectura.

Elementos del guion didáctico:

El guion didáctico es la estructura que guía la elaboración del material. Incluye objetivos generales y específicos, contenidos, actividades de aprendizaje, recursos necesarios y criterios de evaluación. Este guion garantiza la coherencia pedagógica y la alineación con los resultados de aprendizaje esperados.

Selección de materiales impresos:

La selección debe basarse en la adecuación a los objetivos, la calidad de los contenidos y la presentación gráfica. Es importante revisar sistemáticamente el material antes de su uso, corrigiendo errores ortográficos, de diseño o de actualización de la información.

Prevención de riesgos laborales y protección medioambiental:

Durante el diseño y elaboración del material impreso, se deben aplicar medidas de prevención de riesgos laborales, como el uso seguro de equipos de impresión y corte, y adoptar medidas de protección medioambiental, como la utilización de papel reciclado y tintas ecológicas.

Ejemplo:

Un manual de seguridad laboral para operarios, diseñado con iconos de advertencia en rojo, tipografía Arial tamaño 12, márgenes amplios y recuadros de actividades prácticas.

Recursos mencionados:

- *Software de diseño (Adobe InDesign)*
- *Plantillas de estructuración*
- *Normativas de propiedad intelectual (Creative Commons)*
- *Equipos de impresión y corte*
- *Papel reciclado y tintas ecológicas*

1.1. Finalidad didáctica y criterios de selección de los materiales impresos (100 palabras)

La finalidad principal de los materiales impresos es facilitar el aprendizaje autónomo y servir de apoyo en las sesiones formativas. Deben seleccionarse atendiendo a su pertinencia respecto a los objetivos del curso, la claridad en la presentación y la adecuación al perfil del alumnado. Es esencial que los contenidos sean actuales, relevantes y presentados de forma accesible, asegurando la comprensión y el interés. Además, se debe respetar la legalidad en el uso de fuentes y materiales, garantizando la originalidad y evitando el plagio, lo que contribuye a la calidad y ética del proceso formativo.

1.2. Características del diseño gráfico (100 palabras)

El diseño gráfico de los materiales impresos debe priorizar la legibilidad y la estructura visual. Se recomienda utilizar tipografías sencillas como Arial o Verdana, tamaños adecuados (mínimo 12 puntos), y párrafos bien espaciados. La organización de la página debe incluir márgenes amplios, encabezados claros y un uso equilibrado del color para resaltar información importante sin sobrecargar la vista. Los elementos gráficos, como tablas, imágenes y recuadros, deben emplearse para facilitar la comprensión y retención de los contenidos, adaptándose a las necesidades del alumnado y al tipo de información presentada.

1.3. Elementos del guion didáctico (100 palabras)

El guion didáctico es la base sobre la que se construye el material impreso. Incluye los objetivos de aprendizaje, los contenidos estructurados, las actividades propuestas, los recursos necesarios y los criterios de evaluación. Este documento asegura la coherencia pedagógica y la alineación con los resultados esperados, permitiendo al docente planificar y secuenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva. Además, facilita la revisión y actualización de los materiales, garantizando su

pertinencia y calidad a lo largo del tiempo, y sirviendo de referencia tanto para el profesorado como para el alumnado.

1.4. Selección de materiales didácticos impresos en función de los objetivos (100 palabras)

La selección de materiales impresos debe estar alineada con los objetivos formativos y las características del grupo destinatario. Es fundamental analizar la adecuación de los contenidos, su nivel de complejidad y la cantidad de información presentada. Se deben priorizar materiales que favorezcan la comprensión y el aprendizaje significativo, descartando aquellos que resulten obsoletos o poco relevantes. Además, se debe verificar la calidad gráfica y la claridad de la presentación, así como el cumplimiento de la normativa sobre propiedad intelectual, asegurando el uso legal y ético de los recursos seleccionados.

1.5. Aplicación de medidas de prevención de riesgos laborales y protección medioambiental (100 palabras)

En la elaboración de materiales impresos es imprescindible aplicar medidas de prevención de riesgos laborales, como el uso adecuado de equipos de impresión, corte y encuadernación, evitando accidentes y lesiones. Asimismo, se deben adoptar prácticas respetuosas con el medio ambiente, como la utilización de papel reciclado, tintas ecológicas y la gestión responsable de residuos. Estas medidas contribuyen no solo a la seguridad y salud del personal implicado, sino también a la sostenibilidad del proceso formativo, promoviendo valores de responsabilidad social y ambiental entre los participantes.

—

2. Planificación y Utilización de Medios y Recursos Gráficos

Esta unidad se centra en la planificación y utilización efectiva de medios y recursos gráficos en la formación. Se abordan desde las características y finalidad didáctica de estos recursos hasta su correcta ubicación en el espacio y las recomendaciones para su uso en sesiones formativas. El objetivo es que el formador pueda integrar adecuadamente estos recursos, mejorando la comprensión y el interés de los alumnos.

Características y finalidad didáctica:

Los medios y recursos gráficos incluyen carteles, diagramas, infografías, fotografías, ilustraciones y cualquier otro elemento visual que complemente la información verbal. Su finalidad es facilitar la comprensión, reforzar conceptos clave, estimular la memoria

visual y captar la atención del alumnado. Deben ser seleccionados y diseñados en función de los objetivos de aprendizaje y las características del grupo.

Ubicación en el espacio:

La correcta ubicación de los recursos gráficos en el aula o espacio formativo es crucial para su efectividad. Se debe tener en cuenta la visibilidad desde todos los puntos, la iluminación adecuada y la distribución del espacio. Por ejemplo, los carteles deben colocarse a una altura que permita su lectura cómoda y evitar reflejos que dificulten la visualización.

Recomendaciones de utilización:

Para utilizar eficazmente los recursos gráficos, se recomienda evitar la sobrecarga de información, combinando texto e imágenes de forma equilibrada. Es importante explicar el significado de los gráficos y relacionarlos con los contenidos que se están trabajando. Se deben utilizar colores y elementos visuales que refuercen el mensaje y faciliten la memorización.

Diseño de un guion con la estructura de uso en una sesión formativa:

El diseño de un guion permite planificar cómo y cuándo se utilizarán los recursos gráficos durante la sesión formativa. El guion debe incluir los objetivos de aprendizaje, los contenidos que se abordarán, los recursos gráficos que se utilizarán y las actividades que se realizarán. Además, debe prever posibles imprevistos y soluciones alternativas.

Ejemplo:

En una formación sobre seguridad laboral, se podrían utilizar carteles con imágenes de los equipos de protección individual obligatorios, diagramas de flujo para explicar los procedimientos de emergencia y fotografías de situaciones de riesgo para sensibilizar al alumnado.

Recursos:

- *Carteles, diagramas, infografías, fotografías*
- *Pizarras magnéticas, rotafolios*
- *Proyectores, pantallas*
- *Herramientas de diseño gráfico (Canva)*

2.1. Características y finalidad didáctica (100 palabras)

Los medios y recursos gráficos se caracterizan por su capacidad para representar información visualmente, facilitando la comprensión y el recuerdo. Su finalidad didáctica es complementar la información verbal, reforzar conceptos clave y captar la atención del

alumnado. Deben ser seleccionados y diseñados en función de los objetivos de aprendizaje y las características del grupo, asegurando que sean relevantes, claros y atractivos. La correcta utilización de estos recursos contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, mejorando la eficacia del proceso formativo.

2.2. Ubicación en el espacio (100 palabras)

La ubicación de los recursos gráficos en el espacio formativo es fundamental para su efectividad. Se debe asegurar una visibilidad óptima desde todos los puntos del aula, evitando obstrucciones y reflejos. La iluminación debe ser adecuada para facilitar la lectura y la interpretación de los gráficos. Es importante considerar la distribución del espacio y la disposición del alumnado, adaptando la ubicación de los recursos para maximizar su impacto. Además, se deben tener en cuenta las condiciones ambientales, como la temperatura y la ventilación, para crear un entorno confortable que favorezca el aprendizaje.

2.3. Recomendaciones de utilización (100 palabras)

Para utilizar eficazmente los recursos gráficos, se recomienda evitar la sobrecarga de información, presentando los contenidos de forma clara y concisa. Es importante combinar texto e imágenes de manera equilibrada, asegurando que ambos elementos se complementen y refuercen mutuamente. Se deben utilizar colores y elementos visuales que faciliten la memorización y la comprensión de los conceptos clave. Además, es fundamental explicar el significado de los gráficos y relacionarlos con los contenidos que se están trabajando, fomentando la participación del alumnado y la reflexión crítica.

2.4. Diseño de un guion con la estructura de uso en una sesión formativa (100 palabras)

El diseño de un guion permite planificar cómo y cuándo se utilizarán los recursos gráficos durante la sesión formativa. El guion debe incluir los objetivos de aprendizaje, los contenidos que se abordarán, los recursos gráficos que se utilizarán y las actividades que se realizarán. Es importante secuenciar los recursos de forma lógica y coherente, adaptándolos al ritmo de aprendizaje del alumnado. Además, se deben prever posibles imprevistos y soluciones alternativas, asegurando la continuidad y el éxito de la sesión formativa. El guion sirve como guía para el formador, permitiéndole utilizar los recursos de manera efectiva y alcanzar los objetivos propuestos.

—

3. Diseño y elaboración de materiales y presentaciones multimedia

Esta unidad aborda la creación de materiales multimedia efectivos, enfocándose en el uso de proyectores multimedia y en el diseño de presentaciones impactantes. Se exploran las consideraciones técnicas y pedagógicas para el desarrollo de recursos que enriquezcan la experiencia de aprendizaje. El objetivo principal es capacitar al formador para diseñar y elaborar materiales audiovisuales y multimedia de alta calidad, adaptados a las necesidades del alumnado y a los objetivos de la formación.

El proyector multimedia:

El proyector multimedia es una herramienta esencial para la presentación de contenidos audiovisuales. Permite proyectar imágenes, videos y presentaciones en una pantalla, facilitando la visualización por parte de todo el grupo. Es crucial conocer sus características técnicas, como la resolución, el brillo y el contraste, para asegurar una proyección nítida y clara. Además, es fundamental ubicarlo correctamente en el espacio, evitando reflejos y distorsiones.

Presentación multimedia:

Una presentación multimedia efectiva debe ser visualmente atractiva, organizada y coherente. Debe incluir elementos como texto, imágenes, gráficos, videos y animaciones, combinados de manera equilibrada para mantener la atención del público. Es importante diseñar la presentación con una estructura clara (introducción, desarrollo, conclusión), utilizando transiciones suaves y evitando la sobrecarga de información.

Aplicación de medidas de prevención de riesgos laborales y protección medioambiental:

En el diseño y elaboración de materiales multimedia, es fundamental aplicar medidas de prevención de riesgos laborales, como el uso seguro de equipos electrónicos y la correcta conexión de cables. También es importante adoptar medidas de protección medioambiental, como la gestión eficiente de la energía y la correcta disposición de residuos electrónicos.

Diseño de modo flexible de una presentación multimedia:

La presentación debe ser adaptable a diferentes situaciones y públicos. Se deben prever posibles variaciones en la secuencia, permitiendo al formador ajustar la presentación en función de las necesidades del momento. Esto implica diseñar una estructura modular, con secciones que puedan ser omitidas o reorganizadas sin afectar la coherencia general.

Ejemplo:

Una presentación en PowerPoint sobre energías renovables, con imágenes de paneles solares y aerogeneradores, gráficos comparativos de eficiencia energética y videos explicativos del funcionamiento de las diferentes tecnologías.

Recursos:

- *Proyectores multimedia*

- Software de presentaciones (PowerPoint, Prezi)
- Bancos de imágenes (Pixabay)
- Sitios web de video (YouTube)
- Software de edición de video (Adobe Premiere)

3.1. El proyector multimedia (100 palabras)

El proyector multimedia es un dispositivo esencial para la presentación de contenidos audiovisuales en la formación. Su correcta utilización implica conocer sus características técnicas, como la resolución, el brillo y el contraste, para asegurar una proyección clara y nítida. Es fundamental ubicarlo adecuadamente en el espacio, evitando reflejos y distorsiones, y conectarlo correctamente a la fuente de señal (ordenador, reproductor de DVD). Además, se deben aplicar medidas de seguridad para evitar accidentes, como asegurar los cables y evitar el sobrecalentamiento del equipo. El proyector multimedia permite ampliar la información visual, facilitando la comprensión y el interés del alumnado.

3.2. Presentación multimedia (100 palabras)

Una presentación multimedia efectiva debe ser visualmente atractiva, organizada y coherente. Debe combinar elementos como texto, imágenes, gráficos, videos y animaciones de manera equilibrada para mantener la atención del público. Es importante diseñar la presentación con una estructura clara (introducción, desarrollo, conclusión), utilizando transiciones suaves y evitando la sobrecarga de información. La presentación debe ser adaptable a diferentes situaciones y públicos, permitiendo al formador ajustar la secuencia y el contenido en función de las necesidades del momento. El software de presentaciones (PowerPoint, Prezi) ofrece herramientas para crear presentaciones dinámicas y atractivas, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

3.3. Aplicación de medidas de prevención de riesgos laborales y protección medioambiental (100 palabras)

En el diseño y elaboración de materiales multimedia, es fundamental aplicar medidas de prevención de riesgos laborales, como el uso seguro de equipos electrónicos, la correcta conexión de cables y la adecuada ventilación de los espacios de trabajo. También es importante adoptar medidas de protección medioambiental, como la gestión eficiente de la energía, la correcta disposición de residuos electrónicos y la utilización de materiales reciclados. Estas medidas contribuyen a crear un entorno de trabajo seguro y

sostenible, promoviendo la salud y el bienestar de los trabajadores y reduciendo el impacto ambiental de la actividad formativa.

-

4. Utilización de la Web como Recurso Didáctico

Esta unidad se centra en cómo aprovechar al máximo Internet como una herramienta didáctica en la formación. Se abordan desde la selección de recursos relevantes y fiables hasta la integración efectiva de la web en las sesiones formativas. El objetivo principal es capacitar a los formadores para utilizar Internet de manera segura y productiva, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentando la autonomía del alumnado.

Internet:

Internet ofrece un acceso ilimitado a información, recursos y herramientas que pueden enriquecer la formación. Sin embargo, es fundamental saber cómo buscar, seleccionar y evaluar la información para garantizar su calidad y pertinencia. La web puede utilizarse para complementar los contenidos teóricos, proporcionar ejemplos prácticos, facilitar la comunicación entre alumnos y profesores, y fomentar la colaboración en proyectos.

Criterios de Selección de Recursos Didácticos:

La selección de recursos en la web debe basarse en criterios de fiabilidad, actualidad, relevancia y accesibilidad. Es importante verificar la fuente de la información, comprobar la fecha de publicación y evaluar la calidad de los contenidos. Además, se debe asegurar que los recursos sean accesibles para todos los alumnos, independientemente de sus capacidades o dispositivos.

Seguridad y Protección de Datos:

Al utilizar Internet en la formación, es fundamental proteger la seguridad de los alumnos y sus datos personales. Se deben utilizar contraseñas seguras, evitar compartir información sensible en línea y tener precaución con los enlaces y archivos descargados. Además, es importante informar a los alumnos sobre los riesgos de Internet y enseñarles cómo protegerse de fraudes y ciberacoso.

Integración de la Web en las Sesiones Formativas:

La web puede integrarse en las sesiones formativas de diversas maneras, como la búsqueda de información en tiempo real, la visualización de videos y presentaciones en línea, la participación en foros de discusión y la realización de actividades interactivas. Es importante planificar cuidadosamente cómo se utilizará Internet en cada sesión, asegurando que los alumnos tengan acceso a los recursos necesarios y que se cumplan los objetivos de aprendizaje.

Ejemplo:

En una formación sobre marketing digital, se podrían utilizar blogs especializados para

analizar casos de éxito, herramientas de análisis web para medir el rendimiento de campañas en línea y redes sociales para fomentar la interacción y el networking entre los participantes.

Recursos:

- *Buscadores (Google, Bing)*
- *Bibliotecas virtuales (Biblioteca Nacional, Europeana)*
- *Repositorios de contenido educativo (Khan Academy, Coursera)*
- *Herramientas de colaboración en línea (Google Docs, Microsoft Teams)*
- *Plataformas de videoconferencia (Zoom, Skype)*

4.1. Internet (100 palabras)

Internet es una vasta red de información que ofrece innumerables recursos para la formación. Permite acceder a contenidos actualizados, herramientas de comunicación y plataformas de aprendizaje en línea. Sin embargo, su uso requiere discernimiento y precaución. Es fundamental enseñar a los alumnos a buscar información relevante, evaluar su fiabilidad y utilizarla de manera ética. Además, es importante concienciar sobre los riesgos de seguridad y privacidad en línea, fomentando un uso responsable y seguro de Internet como herramienta didáctica.

4.2. Criterios de Selección de Recursos Didácticos a Través de la Web (100 palabras)

La selección de recursos didácticos en la web debe basarse en criterios de fiabilidad, actualidad, relevancia y accesibilidad. Es fundamental verificar la fuente de la información, comprobar la fecha de publicación y evaluar la calidad de los contenidos. Se deben priorizar los recursos que estén alineados con los objetivos de aprendizaje, que sean adecuados para el nivel de los alumnos y que presenten la información de forma clara y concisa. Además, es importante asegurar que los recursos sean accesibles para todos, independientemente de sus capacidades o dispositivos, cumpliendo con los estándares de accesibilidad web.

—

5. Utilización de la Pizarra Digital Interactiva

Esta unidad se enfoca en la utilización efectiva de la Pizarra Digital Interactiva (PDI) como herramienta didáctica. Se exploran sus componentes, características y funcionalidades, así como las recomendaciones para su uso en el aula. El objetivo principal es capacitar a los formadores para integrar la PDI en sus sesiones formativas, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje y fomentando la participación del alumnado.

Componentes:

La PDI consta de una superficie interactiva, un proyector, un ordenador y un software específico. La superficie interactiva permite escribir, dibujar y manipular objetos directamente sobre la pantalla, mientras que el proyector muestra la imagen del ordenador. El software específico ofrece herramientas para crear presentaciones interactivas, realizar actividades prácticas y acceder a recursos en línea.

Características y finalidad didáctica:

La PDI ofrece numerosas ventajas didácticas, como la posibilidad de presentar información de forma visual y dinámica, fomentar la participación activa del alumnado, facilitar la colaboración en proyectos y acceder a recursos en línea en tiempo real. Además, la PDI permite adaptar la presentación a las necesidades del grupo, modificando el contenido, el ritmo y las actividades en función de la respuesta del alumnado.

Herramientas:

El software de la PDI ofrece una amplia gama de herramientas para crear presentaciones interactivas, dibujar, escribir, insertar imágenes y videos, realizar actividades prácticas y acceder a recursos en línea. Es importante familiarizarse con estas herramientas para poder utilizarlas de manera efectiva en la formación.

Ubicación en el espacio:

La ubicación de la PDI en el aula debe tener en cuenta la visibilidad desde todos los puntos, la iluminación adecuada y la distribución del espacio. Es importante asegurar que todos los alumnos puedan ver la pantalla cómodamente y que no haya reflejos que dificulten la visualización.

Recomendaciones generales de uso:

Para utilizar eficazmente la PDI, se recomienda planificar cuidadosamente la sesión formativa, preparar los materiales con antelación y utilizar las herramientas de manera creativa y dinámica. Es importante fomentar la participación activa del alumnado, planteando preguntas, proponiendo actividades prácticas y animando a los alumnos a interactuar con la pantalla.

Ejemplo:

En una clase de matemáticas, se podría utilizar la PDI para resolver problemas de geometría de forma interactiva, dibujar figuras geométricas, manipular objetos virtuales y acceder a simulaciones en línea.

Recursos:

- *Pizarra Digital Interactiva (SMART Board, Promethean)*
- *Software específico (SMART Notebook, ActivInspire)*
- *Recursos en línea (videos, presentaciones, actividades interactivas)*

5.1. Componentes (100 palabras)

La Pizarra Digital Interactiva (PDI) se compone de una superficie interactiva, un proyector, un ordenador y un software específico. La superficie interactiva, sensible al tacto, permite interactuar directamente con el contenido proyectado. El proyector muestra la imagen del ordenador sobre la superficie interactiva. El ordenador ejecuta el software de la PDI, que ofrece herramientas para crear presentaciones interactivas, realizar actividades prácticas y acceder a recursos en línea. Estos componentes trabajan en conjunto para crear una experiencia de aprendizaje interactiva y dinámica, facilitando la participación del alumnado y enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.2. Características y finalidad didáctica (100 palabras)

La PDI ofrece numerosas ventajas didácticas, como la posibilidad de presentar información de forma visual y dinámica, fomentar la participación activa del alumnado, facilitar la colaboración en proyectos y acceder a recursos en línea en tiempo real. Además, permite adaptar la presentación a las necesidades del grupo, modificando el contenido, el ritmo y las actividades en función de la respuesta del alumnado. La PDI facilita la comprensión de conceptos abstractos, estimula la creatividad y fomenta el aprendizaje autónomo. Su versatilidad la convierte en una herramienta valiosa para cualquier disciplina y nivel educativo.

5.3. Herramientas (100 palabras)

El software de la PDI ofrece una amplia gama de herramientas para crear presentaciones interactivas, dibujar, escribir, insertar imágenes y videos, realizar actividades prácticas y acceder a recursos en línea. Estas herramientas permiten al formador diseñar lecciones atractivas y dinámicas, adaptadas a las necesidades del alumnado. Se pueden crear presentaciones con animaciones, insertar videos explicativos, realizar ejercicios interactivos y acceder a recursos en línea en tiempo real. Además, el software permite guardar las anotaciones realizadas durante la clase, facilitando la revisión y el repaso de los contenidos.

5.4. Ubicación en el espacio (100 palabras)

La ubicación de la PDI en el aula debe tener en cuenta la visibilidad desde todos los puntos, la iluminación adecuada y la distribución del espacio. Es importante asegurar que todos los alumnos puedan ver la pantalla cómodamente y que no haya reflejos que dificulten la visualización. La PDI debe colocarse a una altura adecuada para que los alumnos puedan interactuar con ella sin dificultad. Además, se debe asegurar que haya suficiente espacio alrededor de la PDI para que los alumnos puedan moverse libremente y participar en las actividades.

5.5. Recomendaciones generales de uso (100 palabras)

Para utilizar eficazmente la PDI, se recomienda planificar cuidadosamente la sesión formativa, preparar los materiales con antelación y utilizar las herramientas de manera creativa y dinámica. Es importante fomentar la participación activa del alumnado, planteando preguntas, proponiendo actividades prácticas y animando a los alumnos a interactuar con la pantalla. Se deben utilizar imágenes y videos de alta calidad para mantener la atención del alumnado y facilitar la comprensión de los conceptos. Además, es importante adaptar la presentación a las necesidades del grupo, modificando el contenido, el ritmo y las actividades en función de la respuesta del alumnado.

6. Entorno Virtual de Aprendizaje

Esta unidad explora el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) como herramientas clave en la formación en línea. Se abordan desde las características y tipos de plataformas virtuales hasta la utilización de herramientas de comunicación y la evaluación de tareas. El objetivo principal es capacitar a los formadores para diseñar, gestionar y dinamizar cursos en línea efectivos, aprovechando al máximo las posibilidades que ofrecen los EVA.

Plataforma Virtual: características y tipos:

Las plataformas virtuales, como Moodle, Blackboard o Canvas, ofrecen un espacio en línea para la gestión de cursos, la publicación de contenidos, la comunicación entre alumnos y profesores, y la realización de actividades de evaluación. Se caracterizan por su flexibilidad, accesibilidad y capacidad para adaptarse a diferentes metodologías pedagógicas. Existen diferentes tipos de plataformas, desde las de código abierto hasta las comerciales, cada una con sus propias ventajas y desventajas.

Utilización de herramientas para la comunicación virtual con finalidad educativa:

Los EVA ofrecen diversas herramientas para la comunicación virtual, como foros de discusión, chats, correo electrónico y videoconferencias. Estas herramientas permiten fomentar la interacción entre los alumnos, facilitar la resolución de dudas y promover el trabajo colaborativo. Es importante utilizar estas herramientas de manera estratégica, planteando preguntas que estimulen el debate, organizando sesiones de tutoría en línea y creando espacios para el intercambio de ideas y experiencias.

Recursos propios del entorno virtual de aprendizaje:

Los EVA ofrecen una amplia variedad de recursos propios, como documentos, presentaciones, videos, enlaces a sitios web y actividades interactivas. Estos recursos pueden utilizarse para complementar los contenidos teóricos, proporcionar ejemplos prácticos, facilitar la comprensión de conceptos complejos y estimular el interés del alumnado.

Tareas y actividades, su evaluación y registro de calificaciones:

Los EVA permiten diseñar y gestionar tareas y actividades de evaluación, como cuestionarios, trabajos escritos, proyectos en grupo y presentaciones en línea. Estas tareas pueden calificarse de forma automática o manual, y las calificaciones se registran en el sistema, permitiendo al profesorado realizar un seguimiento del progreso del alumnado y ofrecer retroalimentación personalizada.

Elaboración de videotutoriales y otros recursos con herramientas de diseño sencillas:

Los EVA ofrecen herramientas para la creación de videotutoriales y otros recursos multimedia, como presentaciones con audio, animaciones y simulaciones interactivas. Estos recursos pueden utilizarse para explicar conceptos complejos, demostrar habilidades prácticas y proporcionar ejemplos concretos. Es importante utilizar herramientas de diseño sencillas y accesibles, que permitan crear recursos de alta calidad sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.

Aplicaciones más frecuentes en la formación en línea:

En la formación en línea, se utilizan diversas aplicaciones para complementar los recursos del EVA, como herramientas de videoconferencia (Zoom, Skype), plataformas de creación de contenido interactivo (Articulate Storyline, Adobe Captivate) y herramientas de evaluación en línea (Google Forms, SurveyMonkey). Estas aplicaciones permiten enriquecer la experiencia de aprendizaje, fomentar la participación del alumnado y facilitar la evaluación de los resultados.

Ejemplo:

Un curso en Moodle sobre diseño gráfico, con foros de discusión para compartir ideas, tareas para crear logotipos y carteles, videos explicativos de las diferentes técnicas de diseño y enlaces a sitios web con recursos gráficos.

Recursos:

- Plataformas virtuales (Moodle, Blackboard, Canvas)
- Herramientas de comunicación (foros, chats, correo electrónico)
- Herramientas de videoconferencia (Zoom, Skype)
- Herramientas de creación de contenido interactivo (Articulate Storyline, Adobe Captivate)

- Herramientas de evaluación en línea (Google Forms, SurveyMonkey)

6.1. Plataforma virtual: características y tipos (100 palabras)

Una plataforma virtual de aprendizaje (EVA) es un entorno en línea diseñado para facilitar la gestión y el desarrollo de cursos a distancia. Ofrecen herramientas para la comunicación, la publicación de contenidos, la evaluación y el seguimiento del progreso del alumnado. Existen diferentes tipos de plataformas, desde las de código abierto como Moodle hasta las comerciales como Blackboard o Canvas. Cada una tiene sus propias características, funcionalidades y ventajas, adaptándose a las necesidades de cada institución educativa. La elección de la plataforma adecuada es fundamental para garantizar el éxito de la formación en línea.

6.2. Utilización de herramientas para la comunicación virtual con finalidad educativa: foros, chat, correo, etc. (100 palabras)

Las herramientas de comunicación virtual son esenciales en un EVA para fomentar la interacción entre los participantes. Los foros permiten debates asincrónicos sobre temas específicos, promoviendo la reflexión y el intercambio de ideas. Los chats ofrecen comunicación en tiempo real, facilitando la resolución de dudas y la colaboración en proyectos. El correo electrónico permite la comunicación individualizada entre alumnos y profesores. Es importante utilizar estas herramientas de manera estratégica, planteando preguntas que estimulen el debate, organizando sesiones de tutoría en línea y creando espacios para el intercambio de experiencias.

6.3. Recursos propios del entorno virtual de aprendizaje (100 palabras)

Los EVA ofrecen una amplia variedad de recursos propios, como documentos, presentaciones, videos, enlaces a sitios web y actividades interactivas. Estos recursos pueden utilizarse para complementar los contenidos teóricos, proporcionar ejemplos prácticos, facilitar la comprensión de conceptos complejos y estimular el interés del alumnado. Es importante organizar los recursos de manera clara y accesible, utilizando etiquetas y categorías que faciliten la navegación. Además, se deben utilizar recursos de diferentes formatos y niveles de complejidad, adaptándose a las necesidades de cada alumno.

6.4. Tareas y actividades, su evaluación y registro de calificaciones (100 palabras)

Los EVA permiten diseñar y gestionar tareas y actividades de evaluación, como cuestionarios, trabajos escritos, proyectos en grupo y presentaciones en línea. Estas tareas pueden calificarse de forma automática o manual, y las calificaciones se registran en el sistema, permitiendo al profesorado realizar un seguimiento del progreso del alumnado y ofrecer retroalimentación personalizada. Es importante diseñar tareas que sean relevantes, desafiantes y alineadas con los objetivos de aprendizaje. Además, se deben utilizar rúbricas claras y precisas para evaluar las tareas, garantizando la objetividad y la transparencia del proceso de evaluación.

6.5. Elaboración de videotutoriales y otros recursos con herramientas de diseño sencillas (100 palabras)

Los EVA ofrecen herramientas para la creación de videotutoriales y otros recursos multimedia, como presentaciones con audio, animaciones y simulaciones interactivas. Estos recursos pueden utilizarse para explicar conceptos complejos, demostrar habilidades prácticas y proporcionar ejemplos concretos. Es importante utilizar herramientas de diseño sencillas y accesibles, que permitan crear recursos de alta calidad sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. Se deben utilizar imágenes y videos de alta calidad, un lenguaje claro y conciso, y una estructura lógica y coherente.

6.6. Aplicaciones más frecuentes en la formación en línea (100 palabras)

En la formación en línea, se utilizan diversas aplicaciones para complementar los recursos del EVA, como herramientas de videoconferencia (Zoom, Skype), plataformas de creación de contenido interactivo (Articulate Storyline, Adobe Captivate) y herramientas de evaluación en línea (Google Forms, SurveyMonkey). Estas aplicaciones permiten enriquecer la experiencia de aprendizaje, fomentar la participación del alumnado y facilitar la evaluación de los resultados. Es importante seleccionar las aplicaciones que mejor se adapten a las necesidades del curso y a las características del alumnado, y proporcionar formación sobre su uso.