

Competencias Digitales

Aprender a buscar en la web



Contenido

Los profesores podrían estar de acuerdo en que hay mucha buena información pero hay también muchas opiniones, ideas falsas y la información inexacta. Entonces, ¿cómo los alumnos juzgan la calidad de los recursos web?

Ciertamente, la web abrió un nicho didáctico para la educación y ahora ofrece a los estudiantes oportunidades sin paralelo para duplicar y fabricar su investigación. Como hecho, las oportunidades para material de cosecha han aumentado y el 'Ctrl-C' y la cultura 'Ctrl-V' para

copiar, pegar textos e imágenes tomadas de la web contribuyeron con el plagio en la educación. En observancia de estos escenarios, este módulo contribuye a los alumnos producir sus propios textos tomadas por investigación de la web. La investigación de la web debe ser

usada por los alumnos como búsqueda del conocimiento y autoría. Además, este módulo ofrece inspiración sobre cómo integrar la web en la enseñanza y el aprendizaje.

Competencias Digitales

Escritura digital para competencias de comunicación y creación de mapas mentales



Contenido

La escritura es una habilidad muy importante de dominar - torna visible el pensamiento. Aunque las nuevas tecnologías han cambiado y seguirán cambiando la forma en que nos comunicamos. Utilizamos la comunicación escrita con más frecuencia que nunca antes. Los mensajes de texto, mensajes de redes sociales, correos electrónicos, blogs y comentarios son todos los medios de comunicación

que normalmente se basan enteramente en palabras escritas. Al mismo tiempo, muchos de los procesos de trabajo en nuestra sociedad han cambiado de procesos individuales a los procesos en los que trabajamos juntos, compartir la información por escrito, dan unos a otros comentarios por escrito, preparar informes, especificaciones, etc. como base para nuestro trabajo. Este desarrollo también ha influido en los métodos

de enseñanza en nuestras escuelas. Por lo tanto, es importante que los alumnos han dominado la forma de expresión por escrito para que sean capaces de comunicar su mensaje con claridad y al mismo tiempo aprender a escribir, nuestros alumnos también aprenden cómo manejar el cambio en los métodos de trabajo. Este módulo se centra en el texto y la escritura digital, en la integración de imágenes y sonido en

el documento de texto, en la voz sintética y el uso de correctores ortográficos y otras herramientas de texto. En la segunda parte de este módulo, se producirá actividades para la creación y el uso de los mapas mentales en la educación - un recurso importante para los educadores y se presentarán los conceptos básicos, enfoque y características acerca de los mapas mentales y la relación con la enseñanza y el aprendizaje.

Competencias Digitales

La colaboración virtual y el uso de las redes sociales como plataformas de aprendizaje



Contenido

Las nuevas tecnologías nos permiten crear nuevos tipos de comunidades - como comunidad escolar formada por profesores, alumnos y padres de familia. Sin embargo, es común para muchos estudiantes a ser cuestionados por el mismo concepto de

aprendizaje o curso asignación. Redes sociales pueden ayudar a centralizar el conocimiento colectivo de toda una clase para que el estudio y la comunicación más eficiente para todo el mundo y es tan popular es que permite a los alumnos personalizar la forma en que experimentar

e interactuar con la Web. Las herramientas como Facebook, Twitter y Instagram utilizan para ser utilizado casi exclusivamente para tomar un descanso de los alumnos, pero los medios de comunicación sociales son aprovechados como herramienta de estudio, especialmente para los estudiantes conocedores

de la tecnología para hoy. Este módulo trata la comunicación y la colaboración y el uso de los medios sociales en los centros educativos y como herramienta de aprendizaje para ayudar a la comunidad formados por profesores, alumnos y padres.

Competencias Digitales

Introducción de las TIC y ePortfolios en el entorno de la escuela



Contenido

Imagine este escenario: Una escuela donde los alumnos están contentos y comprometidos en el aprendizaje, trabajando en proyectos e investigaciones. Cuando los alumnos descubren el placer de conocer. Una escuela donde promueve la colaboración y crear una nueva cultura de aprendizaje centrado en

el alumno. Es una escuela del mañana - una escuela de siglo 21. Los nuevos alumnos de siglo 21 son capaces de incorporar las nuevas tecnologías en su vida cotidiana, pero son incapaces de incorporar pedagógicamente, como la mayoría de sus profesores en el ámbito escolar. Sin embargo, las nuevas tecnologías como a sí mismos no son

la única solución, pero ofrece oportunidades sin precedentes para el sistema educativo. Si la escuela adquirir la capacidad de integrar, mejorar e interactuar con las nuevas tecnologías de una manera significativa mejorará el aprendizaje y la comunicación entre profesores y alumnos. Sin embargo, la tarea de la escuela es proveer a los estudiantes

la oportunidad de desarrollar las habilidades necesarias para convertirse en independiente como ciudadanos activos en la sociedad red. Este módulo aborda las prácticas pedagógicas sobre cómo introducir las TIC en el ámbito escolar, la educación nube y creación de ePortfolios en el sistema educativo.

Competencias Digitales

Creación de Sitios Web y Publicación de Contenido Digital en la Web



Contenido

Los profesores y directores están bien equipados para utilizar la web y ampliar la enseñanza y el aprendizaje. Pero, en lugar de actuar como receptores pasivos de todo lo mejor que la web tiene para ofrecer, pueden adquirir capacitación como web designers para uso de

los recursos digitales adecuados y utilizar la web en su propia comunidad escolar. De hecho, muchos profesores en todo el mundo producen sus propios recursos web, ayudan a sus alumnos en la producción y publicación de recursos web y pueden evaluar las producciones resultantes. El diseñador de páginas

web es parte del mundo de las empresas y en la educación es cada vez tan fácil como las actividades de procesamiento de textos. Este módulo es sobre cómo aprovechar el poder de la web para extender la enseñanza y el aprendizaje y se ocupa de cómo los profesores construyen sitios web para ayudar a

los alumnos, directores de escuela y los padres en partícipes educativos eficaces. Será presentado las actividades conexas de la producción de páginas web para la enseñanza y el aprendizaje, diseños de sitios web, acerca de los sitios web y la responsabilidad y también la publicación de un sitio web.

Competencias Digitales

Creación de Presentaciones Digitales



Contenido

El uso de sistemas de proyección digital en las escuelas de todo el mundo se está volviendo cada vez más común. En las clases, los profesores utilizan estos sistemas para mejorar la comunicación con sus alumnos. Cuando se hace bien, las presentaciones basadas en slides pueden facilitar la percepción y retención de alumnos, pero también pueden

distraer la atención con respecto a mensaje del profesor. Así que cuando se trata de desempeño de los profesores en el aula; uno de ellos es la capacidad de capturar la atención de sus alumnos. Buenos profesores son creativos y comunicadores cuando pueden combinar la presentación oral y escrita con la inclusión de imágenes y como resultado enseñar a sus

estudiantes para producir también presentaciones importantes basadas en sus trabajos de investigación y reflexión sobre el tema presentado en el aula. En este módulo se tratarán las actividades prácticas relacionadas con el uso de presentaciones digitales en la enseñanza y el aprendizaje en el aula, como ejemplo; la creación de presentaciones simples, ramificados y

eficaces, tiempo estimado para el desarrollo de presentaciones y la creación de los expedientes y flujo de trabajo cuando la misma clase de estudiantes participan en la misma creación del diseño y diagramación, creación de presentaciones y conceptos en cuanto a la forma de distribución de presentaciones digitales en la escuela.

Competencias Digitales

Creación Audiovisual de Apoyo al Aprendizaje



Contenido

La visión y audición son sentidos humanos primarios y tienen entre sí relaciones privilegiadas de complementariedad y oposición, pero impactan directamente a la forma de aprendizaje de los estudiantes de todas las edades. La asociación entre el sonido y la imagen es muy

temprano, establecida a partir del contacto con el ambiente externo y naturalizada de hecho con el aprendizaje. Son dos percepciones maravillosas y cuando se combina en dos términos 'Audio-Visual', se convierten en elementos autónomos que pueden manifestar su presencia

en una variedad de medios de comunicación. La perspectiva de la educación, las actividades audiovisuales integradas con las nuevas tecnologías logran transmitir el placer de aprender y emoción a comprender los temas y las cosas del universo. Por lo tanto, es importante que los maestros

aprendan a utilizar los recursos multimedia en el aula. Durante las actividades de este módulo será trabajado a la edición digital y la publicación en Internet, además de diversas actividades relacionadas con la producción de aprendizaje audiovisual.

Competencias Digitales

Evaluación de Software Educativos



Contenido

Las tecnologías son grandes aliados en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, especialmente a través del uso de software educativo, pero con frecuencia se subestiman y en muchos casos crean confusión e temor; con exagerada frecuencia no hacen más que servir de maquillaje. Debido a esta realidad, es imperativo que los educadores aprendan a

identificar y comprender el concepto de Software Educativo (SE) para integrarlo en el proceso de enseñanza y aprendizaje y contribuyendo así con la creación de un entorno que ofrece oportunidades a los estudiantes para asociar los conceptos estudiados con aplicación en su vida cotidiana, teniendo en cuenta que en algunos programas las interfaces y actividades disponibles también

deben permitir el trabajo de los aspectos lúdicos, con el fin de despertar el interés de los estudiantes. Por lo tanto, es esencial considerar el papel del profesor en la elección de software educativo y su elección debe basarse en los motivos de su propuesta educativa. No debe cambiar la enseñanza para introducir un software. El software educativo debe ser seleccionado para

comprender la propuesta pedagógica adoptada. Con base en este criterio, este módulo está diseñado para ayudar a los educadores sobre los criterios de evaluación y selección de software educativos y sobre la interacción con los usuarios de la escuela, clasificación y otros datos que pueden influir positivamente en el proceso de desarrollo y aprendizaje de los alumnos.

HABILIDADES ADQUIRIDAS (08 MÓDULOS)

Al concluir el curso, el participante será capaz de:

- Mejorar las habilidades digitales en el aula como un facilitador;
- El uso los recursos digitales y contenidos disponibles en la web para la enseñanza y el aprendizaje;
- Identificar y evaluar los recursos disponibles en la web;
- Integración de los recursos web y software libre en la clase;
- Implementar estrategias con las TIC para ampliar las oportunidades de aprendizaje;
- Proponer actividades de investigación para la elaboración de trabajos;
- Nociones de alfabetización digital en ámbito escolar;
- Usar la web 2.0 para mejorar la colaboración;
- Crear portafolios digitales y mapas mentales.
- Mejorar las habilidades digitales en el aula como un facilitador
- El uso los recursos digitales y contenidos disponibles en la web para la enseñanza y el aprendizaje
- Identificar y evaluar software educativo para el entorno escolar.
- Edición digital y la publicación de páginas en la web
- Producción de audiovisuales.
- Usar la web 2.0 para mejorar la colaboración
- Creación de presentaciones digitales

Información adicional

Nombre del curso: Competencias TIC para profesores

Duración del curso: 04 - 06 meses (80 horas)

Tipo de curso: modalidad e-Learning

Entorno virtual del curso: Topict LMS

Prerrequisitos técnicos para participar en el curso

Conceptos básicos de la computación y de Internet.

CPU: 300 MHz o superior.

RAM: 512 Mb o superior.

INPUT: Ratón y teclado.

Resolución de la pantalla: 1024 x 768.

Sistema operativo: Windows XP (o posterior) o Mac OS X o iOS o Android.

Navegador: Google Chrome 4 y Firefox 3 (recomendado), Internet Explorer 9 o posterior.

Browser Plugin: Flash Player 10; Java.

Tarjeta de sonido: Cualquier sonido de la placa base; Revise la configuración de su hardware.

Firewall: 1935 abierto. Compruebe que la configuración del firewall.

Otros: micrófono, altavoces o auriculares y cámara de vídeo a su ordenador (el curso se puede hacer sin la necesidad de utilizar la videocámara).

Conexión a internet: 3 Mbps de velocidad para descargar o superior. 512 Kbps de velocidad de subida o superior.

¿Quién es dirigido?

- Profesores de educación primaria y secundaria
- Directores de tecnologías para el aprendizaje
- Coordinadores de tecnologías para el aprendizaje
- Directores académicos
- Directores de escuelas
- Directores de formación