

## SSCE001PO. TELEFORMACIÓN PARA DOCENTES



**SKU:** PD340

**Horas:** 50

### OBJETIVOS

#### Objetivo General

- Adquirir las habilidades y competencias necesarias para la impartición de acciones formativas en modalidad teleformación utilizando técnicas, estrategias y recursos didácticos.

#### Objetivos Específicos

- Tomar contacto con terminología vinculada a las TIC y, más concretamente, a la modalidad formativa denominada e-Learning.
- Discriminar las posibilidades que nos ofrece el e-Learning para ser incorporado en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Reflexionar sobre las transformaciones que en los roles del profesorado y del alumnado tienen los nuevos entornos de formación e-Learning.
- Ser capaces de discriminar las variables fundamentales que caracterizan un entorno virtual de aprendizaje online.
- Fomentar la capacidad de síntesis y de presentación de aquellas ideas más relevantes sobre la formación en contextos de e-Learning.
- Identificar las diferentes plataformas tecnológicas del mercado y reconocer sus potencialidades educativas más que tecnológicas para el desarrollo de un curso online.
- Conocer y realizar una aproximación al concepto de Teletutorización en acciones formativas virtuales
- Desarrollar las competencias digitales necesarias a la hora de tutorizar un curso online, así como ser capaces de usar de manera didáctica los servicios disponibles en las plataformas tecnológicas.
- Identificar los conceptos generales de la evaluación en las modalidades formativas a través de la red.
- Discriminar las diferentes formas desde las cuales se puede incorporar la evaluación de las TIC en contextos de modalidad de formación online.

- Conocer los diferentes elementos que configuran una evaluación de los programas formativos de calidad.
- Comprender las nuevas variables que necesitan ser evaluadas en los estudiantes que cursan teleformación.
- Adquirir la capacidad para discriminar entre los diferentes instrumentos de evaluación a utilizar en acciones formativas a distancia.
- Ser capaces de diseñar, planificar y evaluar e-actividades para incorporarlas a procesos formativos online.
- Identificar los elementos más significativos de e-actividades tales como las WebQuest o los ePortafolios.
- Conocer la WebQuest y otras e-actividades como recursos para integrar Internet en modalidades curriculares online.
- Desarrollar destrezas de creación y diseño de materiales curriculares.
- Conocer la evolución de la web tradicional a la web social desde la perspectiva de diferentes autores.
- Distinguir las características de las aplicaciones para el análisis de la idoneidad con sus objetivos de forma crítica.
- Manejar las herramientas que mejor se adapten a la vida académica para contribuir al desarrollo de la competencia tecnológica desde el aprendizaje significativo.
- Adquirir criterios de selección y utilización de herramientas tecnológicas para incorporarlas en el ámbito educativo.
- Realizar una aproximación conceptual al término de recursos multimedia, así como sus características principales.
- Conocer los diferentes recursos que se necesitan para el diseño y producción de un material multimedia e hipermedia.
- Conocer los diferentes programas informáticos para la búsqueda, selección e implementación de recursos multimedia.
- Discriminar entre medios imprescindibles y complementarios para la producción de materiales multimedia e hipermedias.
- Saber buscar y seleccionar recursos multimedia en Internet.
- Conocer las posibilidades educativas que nos ofrecen los multimedia para ser incorporados en acciones formativas online.

## DIRIGIDO A

## COMPETENCIAS

## CONTENIDO

### **Unidad 1: Introducción al e-learning: Introducción y objetivos. Elementos que conforman un sistema e-learning. Objetivos generales.**

- Contexto.

- Las tecnologías de la información y la comunicación.
- Conceptos básicos.
- Orígenes y evolución del e-learning.
- Objetivos de un sistema e-learning.
- Ventajas e inconvenientes del e-learning.
- Variables que justifican el uso del e-learning.
- Elementos que conforman un sistema de e-learning. Objetivos generales. Introducción.
- Plataforma tecnológica.
- Contenidos multimedia.
- Servicios.
- La teletutorización.
- El teletutor.
- La acción tutorial en e-learning.

### **Unidad 2: La evaluación de la formación. Introducción y objetivos.**

- La evaluación de la formación. Introducción y objetivos
- Diseño de actividades de aprendizaje y técnicas de evaluación a través de soportes digitales: e-portafolios, ecuestionarios y webquest presentación

### **Unidad 3: Espacios virtuales para el trabajo colaborativo y la interacción: Facebook, Twitter, YouTube, Google Docs, Office live. Presentación.**

- Cambios en la web. Hacia la web social y colaborativa
- Fundamentos del trabajo colaborativo 2.0
- Las redes sociales como espacio virtual colaborativo
- Otras aplicaciones virtuales para el trabajo colaborativo

### **Unidad 4: Buscar, seleccionar e implementar materiales y recursos multimedia preexistentes: repositorios de contenidos didácticos multimedia.**

- ¿Qué entendemos por recursos multimedia?
- Características de los recursos multimedia
- Dónde encontrar recursos multimedia
- ¿Qué son los repositorios de contenidos didácticos multimedia?
- Ejemplo de repositorios