

## **Programa**

### **Modulo 1:** *Ambientes de Aprendizaje en tiempos de convergencia*

Convergencia cultural. Ecosistemas de Aprendizaje: de espacios digitales cerrados a espacios abiertos . Entornos virtuales con potencialidad educativa.

*Plataformas educativas:* Estructura. Materiales didácticos para modalidad no presencial. Rol de alumno y docente.

*Los Entornos Personales de Aprendizaje y la gestión del conocimiento:* Entornos Personales de Aprendizaje: conceptualización, componentes, competencias y habilidades metacognitivas. Gestión de Contenidos: procesos de búsqueda, identificación, clasificación y filtrado de la información. Uso de páginas de inicio personales como centro organizador de un PLE. Red personal de aprendizaje. Construcción social del conocimiento: trabajo colaborativos, intercambios e interacción en foros y redes.

### **Módulo 2:** *Medios Educativos y Recursos tecnológicos Producción de recursos*

Medios o materiales educativos: Conceptualización, dimensiones y tipología. Potencial pedagógico de los recursos tecnológicos para el aprendizaje en diferentes modalidades. Criterios de diseño y selección de materiales didácticos

El audiovisual como material didáctico, características de lo audiovisual: imagen y sonido. Diferentes usos del material audiovisual: como transmisor de información, como motivador, como instrumento para construir conocimiento. Criterios de selección de software para producción de recursos audiovisuales (Software libre, formato de productos obtenidos).

Audio: Audacity: Instalación, configuración . Grabar, guardar , reproducir , editar e importar archivos de audio.

ExeLearning: Instalación y entorno de trabajo. Formatos de exportación de eXe. Estructura: árbol de contenidos .IDevice y su utilidad técnica y pedagógica.

Videos Movie Maker – Windows Movie Maker: Descripción del entorno de trabajo. Tipos de archivo a importar. Tareas de películas: Colocar , agregar transiciones. Grabar videos.

Desarrollo de un material educativo utilizando diferentes recursos

## **Destinatarios**

- Graduados universitarios de diferentes carreras con experiencia docente frente a alumnos.
- Competencias para manejo de paquete ofimática e internet.

**Cupo** (mínimo y máximo de alumnos admisibles).

Máximo: 30 participantes

Mínimo: 15 participantes

**Lugar** FCEFYN Aula de Posgrado

**Calendario de Actividades**

Fechas	Modalidad	Temas	Recursos
06/10 Mañana          Tarde	Presencial       10hs	<p><b>Clase 1</b></p> <p><b>Módulo 1:</b>Convergencia cultural. Ecosistemas de Aprendizaje: de espacios digitales cerrados a espacios abiertos . Entornos virtuales con potencialidad educativa.</p> <p><i>Plataformas educativas:</i> Estructura. Materiales didácticos para modalidad no presencial. Rol de alumno y docente.</p> <p><i>Los Entornos Personales de Aprendizaje y la gestión del conocimiento:</i> Entornos Personales de Aprendizaje: conceptualización, componentes, competencias y habilidades metacognitivas. Gestión de Contenidos: procesos de búsqueda, identificación, clasificación y filtrado de la información. Uso de páginas de inicio personales como centro organizador de un PLE. Red personal de aprendizaje. Construcción social del conocimiento: trabajo colaborativos, intercambios e interacción en foros y redes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cañon</li> <li>Internet</li> </ul>
13/10 Mañana          Tarde	Presencial       10hs	<p><b>Módulo 2:</b> <i>Medios Educativos y Recursos tecnológicos Producción de recursos</i></p> <p><b>Clase 2:</b> Conceptualización, componentes, dimensiones y tipología. Criterios de diseño y selección de materiales didácticos. Fases en la elaboración de materiales educativos</p> <p>Audio: Criterios para selección de software y producción de audio. El audiovisual como material didáctico. Criterios para selección de software y producción de videos.</p> <p><b>Clase 3:</b> Instalación, configuración y uso de herramientas para videos: MovieMaker – Windows MovieMaker.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cañon</li> <li>• Internet</li> </ul>          <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cañon</li> <li>• Internet</li> <li>• Software</li> </ul>

20/10		<b>Clase 4 y 5:</b> Potencial pedagógico y tecnológico ExeLearning	específico
Mañana	10hs	Instalación , configuración y uso de ExeLearning: creación de un árbol de navegación básico. Inclusión de actividades y recursos multimedia creados desde otras aplicaciones.	
Tarde		Desarrollo de un recurso tecnológico.	
03/11	Presencial	<b>Clases 6y 7 :</b> Presentación del recurso tecnológico elaborado. Criterios de evaluación de recurso.	
Mañana y Tarde	10hs		
07/11		Presentación nómina de alumnos aprobados	

### **Metodología y Sistema de Evaluación**

El desarrollo del curso se ha previsto para un periodo de 30 días, en modalidad presencial .En la Sala de Posgrado de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de San Juan se desarrollarán actividades teórico - prácticas y que permitan al participante aprender "haciendo".

La aprobación del Curso se obtendrá mediante:

- La aprobación de recurso educativo elaborado en forma individual o grupal, con una calificación mínima de 7 puntos, en la escala de 0 a 10.
- 75% de asistencia.