



FORMACIÓN ONLINE

Titulación certificada por
EDUCA BUSINESS SCHOOL



Maestría Internacional en Tecnología Educativa

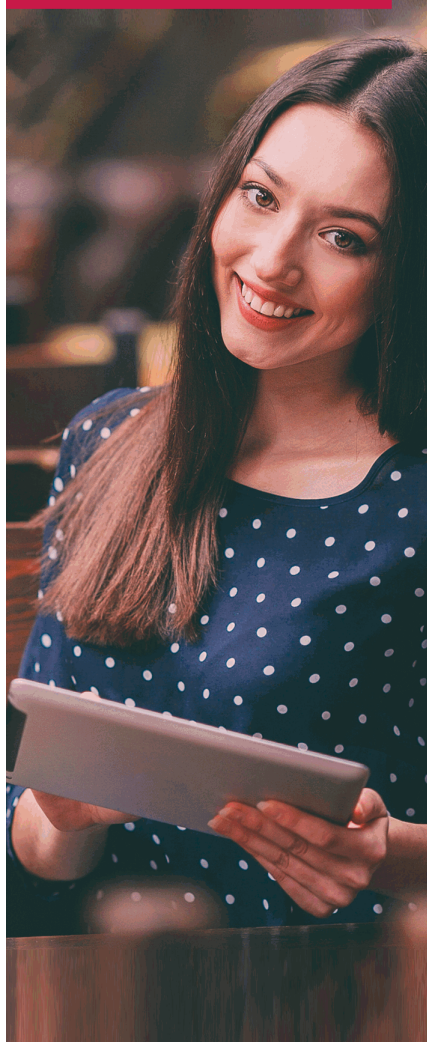
educa.net



LLAMA GRATIS: (+34) 958 050 217



Educa Business Formación Online



Años de experiencia avalan el trabajo docente desarrollado en Educa, basándose en una metodología completamente a la vanguardia educativa

SOBRE **EDUCA**

Educa Business School es una Escuela de Negocios Virtual, con reconocimiento oficial, acreditada para impartir formación superior de postgrado, (como formación complementaria y formación para el empleo), a través de cursos universitarios online y cursos / másteres online con título propio.

NOS COMPROMETEMOS CON LA **CALIDAD**

Educa Business School es miembro de pleno derecho en la Comisión Internacional de Educación a Distancia, (con estatuto consultivo de categoría especial del Consejo Económico y Social de NACIONES UNIDAS), y cuenta con **el Certificado de Calidad de la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR)** de acuerdo a la normativa ISO 9001, mediante la cual se Certifican en Calidad todas las acciones

Los contenidos didácticos de Educa están elaborados, por tanto, bajo los parámetros de formación actual, teniendo en cuenta un sistema innovador con tutoría personalizada.

Como centro autorizado para la impartición de formación continua para personal trabajador, **los cursos de Educa pueden bonificarse, además de ofrecer un amplio catálogo de cursos homologados y baremables en Oposiciones**, dentro de la Administración Pública. Educa dirige parte de sus ingresos a la sostenibilidad ambiental y ciudadana, lo que la consolida como una Empresa Socialmente Responsable.

Las Titulaciones acreditadas por Educa Business School pueden **certificarse con la Apostilla de La Haya** (CERTIFICACIÓN OFICIAL DE CARÁCTER INTERNACIONAL que le da validez a las Titulaciones Oficiales en más de 160 países de todo el mundo).

Desde Educa, hemos reinventado la formación online, de manera que nuestro alumnado pueda ir superando de forma flexible cada una de las acciones formativas con las que contamos, en todas las áreas del saber, mediante el apoyo incondicional de tutores/as con experiencia en cada materia, y la garantía de aprender los conceptos realmente demandados en el mercado laboral.

Maestría Internacional en Tecnología Educativa

**DURACIÓN:**

600 horas

**MODALIDAD:**

Online

**PRECIO:**

744 \$

Incluye materiales didácticos,
titulación y gastos de envío.**CENTRO DE FORMACIÓN:**

Educa Business School



Titulación

Titulación de Maestría Internacional en Tecnología Educativa con 600 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Educa Business School vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la





Descripción

Esta Maestría en E-learning y Tecnología Educativa le ofrece una formación especializada en la materia. Hoy en día, las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación (NTIC) son un elemento básico para poder proporcionar al alumnado un proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado a la realidad de la sociedad que nos envuelve. Las nuevas tecnologías tienen que ser integradas en el currículo desde todas las áreas de la educación, dentro de un centro educativo abierto y flexible. Con la realización de la presente Maestría en E-learning y Tecnología Educativa se aportarán al alumnado los conocimientos necesarios para llevar a cabo la integración e incorporación de las NTIC en el centro educativo de una forma adecuada, siendo su objetivo principal conseguir una educación de calidad.

Objetivos

- Diseñar programas para la enseñanza. - Describir y contextualizar diferentes conceptos relacionadas con las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. - Analizar las aplicaciones didácticas de los programas informáticos y el software educativo. - Adquirir conocimientos acerca de los sistemas interactivos multimedia que se puede emplear en el centro educativo. - Analizar las características que definen las buenas prácticas en el uso de las TIC así como los principales modelos de uso. - Conocer las directrices sobre las competencias de los docentes relativas al conocimiento y uso de las TIC. - Identificar los requisitos y recursos necesarios para la instalación y uso de las TIC en los centros educativos. - Aprender a diseñar y utilizar la WebQuest como recurso didáctico. - Diseñar el producto multimedia. - Generar y publicar productos multimedia. - Gestionar y controlar la calidad del producto multimedia. - Conocer los diferentes tipos de pizarras existentes. - Describir cada uno de los software asociados a las PDI. - Conocer las funciones de las PDI en el aula. - Conocer las distintas investigaciones existentes relacionadas con las PDI en la educación. - Explicar los procesos de instalación y configuración que hay que llevar a cabo con las PDI. - Aprender a realizar el calibrado de las pizarras interactivas. - Conocer las distintas herramientas específicas de cada programa existente para PDI. - Describir las aplicaciones existentes para el uso de las pizarras digitales.

A quién va dirigido

La presente Maestría de E-learning y Tecnología Educativa está dirigida a todas aquellas personas que estén vinculadas a nivel profesional con la aplicación de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación, así como a quienes tengan especial interés en adquirir conocimientos a este respecto como enriquecimiento personal.

Para qué te prepara

Esta Maestría en E-learning y Tecnología Educativa te prepara para adquirir los conocimientos relacionados con las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación para comprender la influencia de las nuevas tecnologías en educación y conocer la teoría básica de alfabetización audiovisual e informática para poder emplear dichas tecnologías en el centro educativo.

Salidas Laborales

Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, Organización Escolar, Orientación, Psicopedagogía, Psicología, Pedagogía, Educación Social.

Formas de Pago

- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.
- Paypal.

Otros: PayU, Sofort, Western Union, SafetyPay

Fracciona tu pago en cómodos plazos sin intereses

+ Envío Gratis.

Llama gratis al teléfono
(+34) 958 050 217 e
infórmate de los pagos a
plazos sin intereses que
hay disponibles



Financiación

Facilidades económicas y financiación 100% sin intereses.

En Educa Business ofrecemos a nuestro alumnado facilidades económicas y financieras para la realización de pago de matrículas, todo ello 100% sin intereses.

30% Beca Desempleo: Para quienes atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.

10% Beca Alumnos: Como premio a la fidelidad y confianza ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.



Metodología y Tutorización

El modelo educativo por el que apuesta Euroinnova es el **aprendizaje colaborativo** con un método de enseñanza totalmente interactivo, lo que facilita el estudio y una mejor asimilación conceptual, sumando esfuerzos, talentos y competencias.

El alumnado cuenta con un **equipo docente** especializado en todas las áreas.

Proporcionamos varios medios que acercan la comunicación alumno tutor, adaptándonos a las circunstancias de cada usuario.

Ponemos a disposición una **plataforma web** en la que se encuentra todo el contenido de la acción formativa. A través de ella, podrá estudiar y comprender el temario mediante actividades prácticas, autoevaluaciones y una evaluación final, teniendo acceso al contenido las 24 horas del día.

Nuestro nivel de exigencia lo respalda un **acompañamiento personalizado**.



Redes Sociales

Síguenos en nuestras redes sociales y pasa a formar parte de nuestra gran **comunidad educativa**, donde podrás participar en foros de opinión, acceder a contenido de interés, compartir material didáctico e interactuar con otros/as alumnos/as, ex alumnos/as y profesores/as. Además, te enterarás antes que nadie de todas las promociones y becas mediante nuestras publicaciones, así como también podrás contactar directamente para obtener información o resolver tus dudas.



Reinventamos la Formación Online



Más de 150 cursos Universitarios

Contamos con más de 150 cursos avalados por distintas Universidades de reconocido prestigio.



Campus 100% Online

Impartimos nuestros programas formativos mediante un campus online adaptado a cualquier tipo de dispositivo.



Amplio Catálogo

Nuestro alumnado tiene a su disposición un amplio catálogo formativo de diversas áreas de conocimiento.



Claustro Docente

Contamos con un equipo de docentes especializados/as que realizan un seguimiento personalizado durante el itinerario formativo del alumno/a.



Nuestro Aval AEC y AECA

Nos avala la Asociación Española de Calidad (AEC) estableciendo los máximos criterios de calidad en la formación y formamos parte de la Asociación Española de Contabilidad y Administración de Empresas (AECA), dedicada a la investigación de vanguardia en gestión empresarial.



Club de Alumnos/as

Servicio Gratuito que permite a nuestro alumnado formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: beca, descuentos y promociones en formación. En este, se puede establecer relación con alumnos/as que cursen la misma área de conocimiento, compartir opiniones, documentos, prácticas y un sinfín de intereses comunitarios.



Bolsa de Prácticas

Facilitamos la realización de prácticas de empresa, gestionando las ofertas profesionales dirigidas a nuestro alumnado. Ofrecemos la posibilidad de practicar en entidades relacionadas con la formación que se ha estado recibiendo en nuestra escuela.



Revista Digital

El alumnado puede descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, y otros recursos actualizados de interés.



Innovación y Calidad

Ofrecemos el contenido más actual y novedoso, respondiendo a la realidad empresarial y al entorno cambiante, con una alta rigurosidad académica combinada con formación práctica.

Acreditaciones y Reconocimientos



Temario

PARTE 1. TECNOLOGÍA EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TECNOLOGÍA EDUCATIVA: DIVERSAS FORMAS DE DEFINIRLA

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.Evolución de la Tecnología Educativa
- 4.Tecnología Educativa: diversas formas de definirla
- 5.Críticas realizadas a la Tecnología Educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL PROCESO COMUNICATIVO EN LA ENSEÑANZA: MODELOS TEÓRICOS Y ELEMENTOS DEL PROCESO

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.La comunicación y la información
- 4.Los procesos de comunicación
 - 1.- La enseñanza como proceso de comunicación
 - 2.- Modelos teóricos para el análisis de la comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DEFINICIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LOS MEDIOS Y MATERIALES DE ENSEÑANZA

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.Motivos para su estudio
- 4.Definición de los medios y materiales de enseñanza
- 5.Clasificación de los medios y materiales de enseñanza

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL DISEÑO Y LA PRODUCCIÓN DE MEDIOS PARA LA ENSEÑANZA

- 1.Introducción

2. Conceptos clave
3. Diseño comunicativo y diseño de aprendizaje
4. Aspectos a considerar en el diseño de programas para la enseñanza
5. Etapas en el diseño de medios
6. ¿Los profesores, creadores?
 - 1.- Producción de vídeo
 - 2.- La producción de programas Informáticos
 - 3.- El diseño de programas en la Web

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA EVALUACIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DE ENSEÑANZA

1. Introducción
2. Conceptos clave
3. La evaluación en medios
4. Elementos a contemplar en la evaluación de medios y materiales de enseñanza
5. Estrategias de evaluación
6. Técnicas de evaluación
7. La evaluación económica de los medios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CRITERIOS GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS

1. Introducción
2. Conceptos clave
3. La integración curricular de los medios
 - 1.- Integración en el diseño curricular. Decisiones de planificación del profesor respecto a los medios
 - 2.- Los medios en el desarrollo curricular

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EL USO DE MEDIOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

1. Introducción
2. Conceptos clave
3. Situación legislativa e instituciones responsables de la formación del profesorado
 - 1.- Formación inicial del profesorado de secundaria
 - 2.- Formación inicial del profesorado de primaria y la licenciatura de Pedagogía
 - 3.- Formación permanente en los niveles no universitarios
 - 4.- Formación permanente del profesorado universitario
 - 5.- Otras instituciones y servicios de formación
4. Modelos de formación del profesorado en medios tecnológicos
 - 1.- Modelo técnico
 - 2.- Modelo cognitivo
 - 3.- Modelo crítico
5. Actitud del profesorado hacia las Nuevas Tecnologías

6. Las Nuevas Tecnologías para la formación de enseñantes
 - 1.- La tecnología del vídeo
 - 2.- Los sistemas multimedia,
 - 3.- Redes
7. Centros de formación permanente y planes de actualización en Nuevas Tecnologías
 - 1.- ¿Qué entendemos por formación del profesorado en Nuevas
8. Tecnologías y desarrollo profesional?
 - 1.- ¿Qué nuevas destrezas y contenidos formativos deben poseer los profesionales de la enseñanza con el actual desarrollo tecnológico?
 - 2.- ¿Qué metodología puede ayudar o impedir el desarrollo profesional en Nuevas Tecnologías?,
 - 3.- ¿Qué técnicas y estrategias utilizar?

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y LA INFORMÁTICA EN LOS PLANES DE ESTUDIOS DE PRIMARIA Y SECUNDARIA

1. Introducción
2. Conceptos clave
3. Los centros educativos dentro de la sociedad de la información
 - 1.- ¿Quién y cómo se produce la información?
 - 2.- ¿En qué tecnología se almacena y cómo se accede a ella?
 - 3.- ¿Cómo se difunde y a través de qué?
4. Los recursos tecnológicos como herramientas para la construcción del conocimiento en el aula
5. Los recursos tecnológicos en los diseños curriculares básicos
 - 1.- Acceso a diversas fuentes de información para vivir en sociedad
 - 2.- Diversidad de códigos y sistemas de símbolos
 - 3.- Confrontación desde la abundante diversidad y cantidad de informaciones
 - 4.- Capacidad para codificar y decodificar mensajes tecnológicos
 - 5.- Capacidad crítica

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LA ORGANIZACIÓN DE LOS MEDIOS EN EL SISTEMA EDUCATIVO Y SU IMPACTO EN LAS ORGANIZACIONES EDUCATIVAS

1. Introducción
2. Conceptos clave
3. La organización de medios en los contextos educativos
4. Los medios y la organización y administración de los centros
5. Influencia de los medios en las organizaciones educativas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MEDIOS AUDIOVISUALES, INFORMÁTICOS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APOYO DOCENTE

1. Introducción
2. Conceptos clave
3. Medios de proyección de imagen fija: retroproyector y diapositivas
4. El medio sonoro

5. Medios audiovisuales: el vídeo en la enseñanza
6. Los medios de comunicación social: prensa y televisión
 - 1.- La prensa en el aula
 - 2.- La televisión educativa
7. El medio informático
8. Los nuevos canales y entornos de información y comunicación

PARTE 2. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

1. Concepto de tecnología
2. Relación entre ciencia, tecnología y sociedad
3. Actitudes de la sociedad ante la tecnología
4. Concepto de Tecnología Educativa
5. Fundamentos de la Tecnología Educativa
6. Vertiente de desarrollo de la Tecnología Educativa
7. Ámbitos de trabajo en Tecnología Educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

1. Evolución de las tecnologías de la información y la comunicación
2. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación
3. Internet: historia de su desarrollo y sus servicios de uso general
 - 1.- Historia de su desarrollo
 - 2.- Servicios de Internet de uso general
4. Sociedad de la Información
 - 1.- Concepto de Sociedad de la Información
 - 2.- Las repercusiones de las nuevas tecnologías

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (NTIC) EN EDUCACIÓN

1. Definición de nuevas tecnologías
2. Aportaciones de las NTIC a la educación
3. Cambios y repercusiones en las NTIC en la educación
 - 1.- Rol del profesor y del alumnado
 - 2.- El alumno como nuevo agente del aprendizaje
 - 3.- Alumnado con capacidad de elección
 - 4.- Nuevo alumnado con nuevas capacidades
 - 5.- Capacidad de adaptación de los cambios
4. Funciones de los medios
5. Niveles de integración y formas básicas de uso

6. NTIC y educación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL

1. Introducción a la comunicación

1.- Elementos de la comunicación

2.- Proceso de la información

2. Comunicación visual y el lenguaje visual

3. El sonido

4. Lenguaje audiovisual

1.- Aspectos morfológicos

2.- Aspectos sintácticos

3.- Aspectos semánticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VÍDEO COMO MEDIO EDUCATIVO

1. ¿Qué es el vídeo?

2. El vídeo en educación

1.- Objetivos del empleo del vídeo en educación

2.- Funciones del vídeo en educación

3.- Ventajas e inconvenientes del vídeo en educación

3. El empleo del vídeo en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TELEVISIÓN Y EDUCACIÓN

1. Introducción: Concepto de Televisión

2. Televisión: educación formal e informal

3. Aprender a ver la televisión

4. Concepto de Televisión Educativa

1.- Característica de la Televisión Educativa

2.- Funciones de la Televisión Educativa

5. Utilización de la Televisión Educativa

6. Televidentes críticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INFORMÁTICA Y EDUCACIÓN

1. Informática educativa

2. Utilización de la informática en educación

1.- Concepción de integración curricular de la informática

2.- Formación y actualización permanente del profesorado

3.- Propuesta organizativa

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA

1. Alfabetización informática

2. Lenguaje informático

3. Hardware

1.- Dispositivos internos

2.- Dispositivos externos (periféricos)

4. Software

5. Orgware

UNIDAD DIDÁCTICA 9. APLICACIONES DIDÁCTICAS Y SOFTWARE EDUCATIVO

1. Integración de las aplicaciones didácticas de la informática

2. Aplicaciones didácticas comunes

1.- Objeto de estudio

2.- Soporte recurso didáctico

3.- Medio de creación y expresión

3. Aplicaciones didácticas específicas

1.- Herramienta de trabajo

2.- Simulador

3.- Gestión administrativa y de enseñanza

4.- Gestión de entornos

5.- Medios de comunicación

6.- Tutor

4. Software educativo

1.- Juegos didácticos (EAO)

2.- Videojuegos

3.- Videojuegos educativos o didácticos

4.- Libros multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SISTEMAS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia

2. Relación entre hipertexto, hipermedia y multimedia

1.- Hipertexto

2.- Multimedia

3.- Hipermedia

3. Características de la hipermedia

4. Códigos o medios de la información

5. Clasificación de los multimedia

1.- Según el sistema de navegación

2.- Según el nivel de control del profesional

PARTE 3. APLICACIÓN DIDÁCTICA DE LAS TIC EN LAS AULAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LAS TIC Y EL MUNDO EDUCATIVO

1. El impacto de las TICs en el mundo educativo

2. Funciones de las TIC en Educación

3. Niveles de Integración y Formas Básicas de Uso

4. Ventajas e Inconvenientes de las TIC
5. Decálogo de M.Área (2007) sobre uso didáctico de las TIC en el aula
6. Entornos Tecnológicos de E/A
7. Buenas Prácticas en el uso de las TIC: Modelos de uso
8. Las editoriales de libros de Texto (y otras empresas) antes las TIC
9. Factores que inciden en la incorporación de Internet y las TIC en la Enseñanza

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTÁNDARES DE LA UNESCO PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EL USO DE LAS TICs

1. Introducción a los Estándares de las UNESCO
2. Módulos UNESCO de competencia en TIC para docentes
3. Estándares de UNESCO de competencia en TIC para Docentes-Programa

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LOS CENTROS EDUCATIVOS. REQUISITOS, RECURSOS Y MODALIDADES

1. Integración de las TIC en los Centros Educativos.
2. ¿Dónde?
3. ¿Cuántos?
4. ¿Cuáles?
5. Conectividad
6. Acceso a Internet
7. Contenidos Digitales (Software y Recursos Internet)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA INTEGRACIÓN DE LAS TICs EN LAS ÁREAS DEL CURRÍCULUM

1. TIC en el aula de Educación Secundaria
2. La integración de las TIC en Matemáticas
3. La integración de las TIC en Ciencias Naturales
4. Comprensión de lectora en Internet
5. Integración de las TIC en Ciencias Sociales
6. La integración de las TIC en competencias ciudadanas
7. TIC en el aula de Idiomas
8. Las TIC en Lengua y Literatura
9. TIC en el aula de Educación Infantil
10. Ejemplo de integración TIC en las actividades de las Áreas de Primaria

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS WEBQUEST

1. Definición
2. El origen de las WebQuest
3. Ejemplos y tipos de webquest
4. ¿Por qué WebQuest?
5. Cómo diseñar una WebQuest
6. Evaluación de WebQuest
7. Conclusión: las aportaciones de las WebQuests

UNIDAD DIDÁCTICA 6. NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA ATENCIÓN EDUCATIVA AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

1. Nuevas tecnologías orientadas a las necesidades educativas especiales
2. Algunos conceptos de educación especial
3. TIC y Educación Especial
4. Adaptación de los materiales multimedia a las NEE
5. Ejemplo de algunas aplicaciones para mejorar la accesibilidad

PARTE 4. CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Clasificación de los multimedia
 - 1.- Según el sistema de navegación
 - 2.- Según el nivel de control profesional
 - 3.- Según su finalidad de aplicación
3. Características de los sistemas multimedia
4. Aplicación de los multimedia
5. Principios del aprendizaje multimedia
6. Agentes implicados en la creación de aplicaciones multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

1. Creación del software educativo
2. Factores previos al diseño del contenido multimedia
 - 1.- Organización de la información
 - 2.- Aspectos motivacionales
 - 3.- Interactividad
 - 4.- Interfaz y navegabilidad
 - 5.- Usabilidad y accesibilidad
 - 6.- Flexibilidad
3. Etapas de diseño del software educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ASPECTOS RELEVANTES DE LA CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN EL AULA

1. La docencia y la creación de contenidos multimedia en el aula
2. Competencia digital
 - 1.- Desarrollo de la competencia digital
3. Creación de contenidos multimedia como recurso para la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTO DIGITAL

1. Concepto de texto

- 1.- Características del texto
- 2.- Propiedades de los textos
- 3.- Tipologías del texto
- 2.Introducción al texto digital
- 3.Diferencias entre texto analógico y digital
- 4.El hipertexto
- 5.Del texto al hipertexto e hipermedia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA IMAGEN DIGITAL

- 1.Concepto de imagen digital
 - 1.- Imágenes vectoriales
 - 2.- Imágenes bitmap
- 2.Características de la imagen digital
 - 1.- Píxel
 - 2.- Resolución de la imagen
 - 3.- Profundidad de color
 - 4.- Modos de color
 - 5.- Formato de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AUDIO DIGITAL

- 1.¿Qué es el sonido?
 - 1.- ¿Qué es el sonido analógico y digital?
 - 2.- Ventajas del sonido digital
 - 3.- Calidad del audio digital
- 2.Conceptos fundamentales del audio digital
- 3.Proceso de digitalización de sonido
- 4.Proceso de compresión del audio digital
- 5.Formatos de archivos de audio
 - 1.- Formatos de archivo sin comprimir
 - 2.- Formatos de archivo comprimido
- 6.Ejemplo: Audacity
 - 1.- Funciones principales de Audacity

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VÍDEO DIGITAL

- 1.¿Qué es el vídeo?
 - 1.- ¿Qué es el vídeo analógico y digital?
 - 2.- Diferencias entre vídeo analógico y digital
- 2.Conceptos fundamentales del vídeo digital
- 3.Proceso de digitalización de vídeo
- 4.Compresión de archivos de vídeo
- 5.Formatos de archivos de vídeo
- 6.¿Qué es el streaming?

7. Ejemplo: VLC Media Player

- 1.- Características más significativas del VLC Media Player

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO 3D

1. El entorno 3D

- 1.- Objetos tridimensionales
- 2.- Creación de gráficos en 3D

2. Programa Blender

- 1.- Características propias de Blender
- 2.- Funciones

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE CREACIÓN MULTIMEDIA

1. La utilización de diferentes programas multimedia en el aula

2. Programas empleados para tratar la imagen

- 1.- GIMP
- 2.- Instalación e inicio de GIMP
- 3.- JING
- 4.- Picasa

3. Programas multimedia para tratar el audio

- 1.- Free Audio Editor
- 2.- Audition CC
- 3.- WavePad

4. Programas multimedia para tratar el vídeo

- 1.- YouTube
- 2.- Movie Maker
- 3.- Overstream

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PRESENTACIONES MULTIMEDIA

1. Uso de presentaciones multimedia

- 1.- Elementos multimedia
- 2.- Criterios para una buena presentación multimedia

2. Presentaciones multimedia con OpenOffice Impress

- 1.- Características principales
- 2.- Creación de una presentación nueva

3. Microsoft PowerPoint

- 1.- Características principales
- 2.- Creación de una presentación nueva

4. Keynote

- 1.- Características principales

5. Notebook

- 1.- Creación de archivos Smart Notebook

6. Prezi

PARTE 5. UTILIZACIÓN Y MANEJO DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EVOLUCIÓN DE LOS RECURSOS UTILIZADOS EN EL AUL

1. Origen de la pizarra
2. Fines educativos de la pizarra
3. Tipos de pizarras desde el inicio a la actualidad
 - 1.- Pizarra de tiza
 - 2.- Pizarra acrílica
 - 3.- Pizarra Interactiva
 - 4.- Pizarra Digital- Pizarra Digital Interactiva

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA. ASPECTOS GENERALES

1. Elementos que integran la Pizarra Interactiva Digital
 - 1.- Sistemas complementarios
 - 2.- Conexión de los componentes básicos
2. Funciones y funcionamiento de las PDI
3. Características técnicas de las PDI
4. Clasificación y tipos de PDI
5. Principales marcas de PDI en el mercado
6. Cómo elegir una PDI

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PIZARRA INTERACTIVA COMO RECURSO DIDÁCTICO

1. Ventajas del uso de la Pizarra Interactiva Digital
2. Beneficios en el uso de la Pizarra Interactiva Digital
 - 1.- Beneficios generales
 - 2.- Beneficios para los docentes
 - 3.- Beneficios para los alumnos
3. Claves del éxito en la introducción de la PDI. Cómo sacar el máximo rendimiento a las PDI
4. Modelos metodológicos y propuestas didácticas para el uso de esta herramienta
5. Aplicaciones didácticas de la PID
6. Penetración de la PI

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INVESTIGACIONES EN TORNO A LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

1. Interrogantes ante las Pizarras Interactivas Digitales
2. Investigaciones en España respecto al recurso de la PID como recurso educativo Informe Red.es: Análisis de opinión
3. Otras investigaciones a nivel nacional e internacional

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNCIONAMIENTO Y MANTENIMIENTO DE LA PIZARRA INTERACTIVA

1. Digital y sus aplicaciones específicas
2. Requerimientos y recomendaciones de utilización de la PDI

3. Localización de la PDI
4. Errores más comunes en el uso de las Pizarras Interactivas Digitales
5. Smart a blanco
6. Aplicación en el aula del SW asociado a la PDI. Manejo de las herramientas flotantes en pantalla
7. Aplicación en el aula mediante el uso de otro tipo de software y recursos
 - 1.- Procesadores de texto
 - 2.- Presentaciones Multimedia
 - 3.- JClic
 - 4.- El Navegador Web
 - 5.- Ficheros de imagen o recursos escaneados
 - 6.- Recursos digitales proporcionados por las editoriales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INSTALACIÓN DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

1. Instalación y configurar el software asociado a la PDI
2. Poner en marcha la PDI
3. Aprender a realizar el calibrado de la PDI
4. Características del software
5. Trabajar con el software
6. Configuración e instalación del Modelo eBeam
7. Configuración e Instalación del Modelo Promethean
8. Configuración e Instalación del Modelo SmartBoard

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE LA PDI SMART PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES

1. El Software de la PDI Smart
 - 1.- Definición de software
 - 2.- Software para Smart
 - 3.- Instalación del software SmartBoard
2. Funciones básicas de la Smart
3. Software Smart Notebook
 - 1.- Notebook de la PDI SmartBoard
 - 2.- Acceso al software
4. Herramientas SmartBoard

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE LA PDI EBEAM PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES

1. Dispositivo eBeam para PDI
 - 1.- El Software de la PDI eBeam
 - 2.- Instalación
 - 3.- Tipos de sistemas eBeam
2. Herramientas interactivas eBeam
 - 1.- Herramientas interactivas de escritorio
 - 2.- Herramientas interactivas de anotación
 - 3.- Herramientas scrapbook o de bloc de notas

- 4.- Herramientas interactivas de PowerPoint
- 3.Ventajas e inconvenientes del producto eBeam
- 4.Scrapbook
 - 1.- Utilidades que ofrece scrapbook

UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DE LA PDI PROMETHEAN PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES

- 1.Promethean
- 2.Software para PDI Promethean: ActivInspire
- 3.Versiones de ActivInspire
- 4.Características funcionales y herramientas de Activinspire
 - 1.- Funciones
- 5.Hardware ActivInspire
 - 1.- Mesa interactiva
 - 2.- Sistema de respuesta para alumno
 - 3.- Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. APLICACIONES DE LA PDI

- 1.Promethean Planet
- 2.Recursos Online de las Pizarras Digitales Interactivas eBeam
- 3.Recursos Online de las PDI Smart Board
- 4.Nuevas tendencias en Pizarras Digitales Interactivas
- 5.La Pizarra Digital en la Educación Especial
- 6.¿Qué es la Escuela 2.0?

PARTE 6. DESARROLLO DE CONTENIDOS ELEARNING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE CURSOS CON MOODLE

- 1.Gestión de Categorías y Subcategorías
 - 1.- Crear Subcategorías
- 2.Configuración de los Bloques de Cursos
- 3.Matricular Usuarios
 - 1.- La lista de participantes: Vista como Profesor
 - 2.- Crear Usuarios
 - 3.- Matricular Usuarios en Curso
- 4.Gestión de Grupos y Subgrupos
- 5.Roles
 - 1.- Definir Roles
 - 2.- Roles definidos por defecto
 - 3.- Asignar roles en cursos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PREPARACIÓN DE ARCHIVOS PARA SU INTEGRACIÓN EN MOODLE

- 1.Preparar imágenes
- 2.¿JPG O GIF?
- 3.Cargar imágenes
 - 1.- Cargar varias imágenes
- 4.Preparar audio
 - 1.- Audacity
 - 2.- Espacio de trabajo
 - 3.- Formatos de archivo
 - 4.- Compatibilidad con MP3
- 5.Subir Audio
- 6.Preparar Vídeos
 - 1.- Windows Movie Marker
- 7.Insertar videos
 - 1.- Insertar videos desde Moodle
 - 2.- Insertando videos de Youtube

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDITOR HTML Y RECURSOS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIDÁCTICOS EN MOODLE

- 1.Editor HTML
 - 1.- Propiedades del editor
- 2.Página
- 3.Paquete de contenidos IMS
 - 1.- Crear paquetes de contenido IMS
- 4.URL
- 5.Carpeta
- 6.Etiqueta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LECCIONES Y CUESTIONARIOS

- 1.Estructura de una lección
- 2.Crear y configurar una lección
- 3.Gestionar una lección
- 4.Creación y configuración de un cuestionario
- 5.Añadir preguntas al cuestionario
 - 1.- Importar/exportar

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREACIÓN Y GESTIÓN DE GLOSARIOS Y TAREAS EN MOODLE

- 1.Crear un glosario
 - 1.- Creación de un glosario
- 2.Gestionar un glosario
- 3.Tareas
 - 1.- Tipos de tareas

4. Gestión y revisión de una tarea

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA CAPTIVATE 6

1. Proceso de producción de contenidos
2. Interface
3. Paneles
4. Espacio de trabajo personalizado
5. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. OBJETOS ESTÁNDAR

1. Trabajar con objetos estándar
2. La Leyenda de texto
3. Estilo de la leyenda de texto
4. Temporización transición e hipervínculos
5. Importación y exportación de leyendas de texto
6. Cuadro resaltado
7. Actividades Prácticas
 - 1.- Ejercicio 1
 - 2.- Ejercicio 2

UNIDAD DIDÁCTICA 8. RATÓN E IMÁGENES

1. Ratón
2. Imágenes
3. Herramientas de edición de imágenes
4. Trabajar con personajes
5. Formas inteligentes
6. Ejercicios
 - 1.- Ejercicio 1
 - 2.- Ejercicio 2

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y DIAPOSITIVAS

1. Panel Cronología
2. Trabajar con la línea de tiempo
3. Trabajar con diapositivas
4. Propiedades de una diapositiva
5. Temas y diapositivas patrón
6. Ejercicios Prácticos
 - 1.- Ejercicio 1
 - 2.- Ejercicio 2
 - 3.- Ejercicio 3

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ANIMACIÓN Y OBJETOS INTERACTIVOS

1. Animación de texto
2. Insertar animaciones externas

- 3.Zoom
- 4.Insertar vídeo
- 5.Efectos y botones
- 6.Rollovers
- 7.Ejercicios prácticos.
 - 1.- Ejercicio 1
 - 2.- Ejercicio 2
 - 3.- Ejercicio 3