

## CURSO ONLINE DE DISEÑO DE ACTIVIDADES EN ENTORNOS DIGITALES

Curso Certificado por la Universidad San Jorge  
Formación bonificable a través de FUNDAE

2 MESES

45 HORAS

1,8 ECTS

### PRÓXIMA CONVOCATORIA

EDICIÓN	INICIO	FIN
Octubre	06/10/20	06/12/20

### EL DOCENTE CREADOR DE CONTENIDOS

Vivimos una nueva realidad, donde las tecnologías, los dispositivos y la conectividad tienen un papel relevante marcando todas las áreas de nuestra vida.

En este contexto, resulta imprescindible que se incorporen las nuevas tecnologías en nuestro día a día como profesional docente, trayendo consigo el necesario cambio metodológico que aproveche el potencial de las mismas.

La Web 2.0 nos brinda la oportunidad de convertirnos, nosotros como docentes y también nuestro alumnado, en creadores de contenidos. Hoy disponemos de innumerables recursos y herramientas para producir y editar contenidos de muy diversos tipos, desde un simple texto hasta imágenes o vídeos, pasando por audios, presentaciones o infografías.

Así pues, hemos diseñado esta propuesta formativa de modo que quienes participen en ella puedan diseñar y crear contenidos adaptados a esta nueva realidad, aprovechando sus oportunidades para crear, colaborar y comunicar. Además, las tareas que planteamos durante el curso permitirán a los participantes trasladar los conocimientos al contexto real del aula.

### MODALIDAD

100% online.

### A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

Este curso está dirigido a un amplio perfil de personas interesadas en educación, que ejerzan o estén relacionadas con la práctica educativa (de todas las etapas educativas), así como a cualquier otra persona interesada en el tema.

## DESCRIPCIÓN

Curso 100% online para profesionales de la enseñanza interesados en conocer y desarrollar las competencias digitales que necesitan los nuevos profesionales docentes del siglo XXI.

**El Curso online de diseño de actividades en entornos digitales, incluye:**

- Acceso a un exclusivo entorno de aprendizaje e-learning diseñado para que puedas aprender con total flexibilidad e interactividad, disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana.
- Contenidos exclusivos de gran calidad adaptados a la era digital desarrollados por profesionales con una sólida experiencia en el sector educativo.
- Contenidos actualizados sometidos a una evaluación y adaptación continua, sujetos a revisiones periódicas por parte de nuestro equipo docente.
- Numerosos recursos para tu aprendizaje en diferentes formatos.
- Tareas para que puedas practicar/reflexionar sobre los contenidos aprendidos.
- Proyecto final para trabajar las habilidades y conocimientos adquiridos durante los módulos teórico-prácticos.
- Diferentes foros para reflexionar/comentar/resolver cuestiones sobre el curso.
- Tutor responsable de guiarte, orientarte y apoyarte durante tu periodo de aprendizaje, así como de resolver todas tus cuestiones y dudas.
- Contenidos del curso descargables en formato PDF.
- Certificado Universitario.

## OBJETIVOS

**Principales objetivos del Curso online de diseño de actividades en entornos digitales:**

- Conocer el contexto y el marco de referencia para la evaluación de la competencia digital.
- Conocer y gestionar diferentes entornos virtuales de aprendizaje.
- Conocer y manejar herramientas y servicios Web para la creación, edición y publicación de contenidos digitales.
- Diseñar, planificar y evaluar actividades de aprendizaje con herramientas y recursos digitales.

El Marco de referencia de la Competencia Digital Docente definido por el estudio DIGCOMP establece las cinco áreas que componen la Competencia Digital Docente. En cada una de ellas se encuentran las veintiuna competencias que conforman las áreas anteriormente citadas. Además, se establecen seis niveles competenciales progresivos de manejo: Básico (Niveles A1 y A2), Intermedio (Niveles B1 y B2) y Avanzado (Niveles C1 y C2).

Este curso aborda 3 de las 5 áreas propuestas:

- Área 2. Comunicación y colaboración.
- Área 3. Creación de contenidos.
- Área 5. Resolución de problemas.

Las áreas mencionadas anteriormente se trabajarán a través de las siguientes competencias específicas:

- 2.4. Colaboración mediante canales digitales (Nivel C1).
- 3.1. Desarrollo de contenidos digitales (Nivel C1).
- 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales (Nivel C1).
- 3.3. Derechos de autor y licencias (Nivel C1).
- 5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas (Nivel B2).
- 5.3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa (Nivel B2).
- 5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital (Nivel B2).

## CONTENIDOS

Detalle de contenidos que se abordan en el programa formativo:

### Módulo 1: El docente que innova

- 1. Pedagogías emergentes y metodologías activas.**
  - 1.1. Del aprendizaje reactivo al aprendizaje a través de la creación.
  - 1.2. Modelo TPACK de desarrollo profesional docente.
  - 1.3. Artefactos Digitales: diseñando desde el currículo.
- 2. Diseño de secuencias didácticas para el desarrollo de la competencia digital.**
  - 2.1. El proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por tecnología.
  - 2.2. La competencia digital del alumnado: Marco CRIS.
  - 2.3. Tareas, actividades y escenarios: diseño de secuencias didácticas.
- 3. Evaluación con tecnología y evaluación de la competencia digital.**
  - 3.1. La evaluación de la competencia digital del alumnado.
  - 3.2. Evaluación eficaz con tecnología.
- 4. Entornos Virtuales de Aprendizaje.**
  - 4.1. Aulas virtuales vs. Espacios abiertos en red.
  - 4.2. Configuración y administración de un aula virtual.
  - 4.3. Tipos de actividades: tarea, foro, cuestionario, taller, etc.
  - 4.4. Diseño y publicación de un curso.

**Tarea Final Módulo.**

### Módulo 2: El docente que crea

- 1. Artefactos digitales y herramientas para la creación de contenidos digitales.**
  - 1.1. Trabajando con imágenes.
  - 1.2. Trabajando con audio y vídeo.
  - 1.3. Narraciones digitales.
  - 1.4. Presentaciones.
  - 1.5. Blog (Blogger).

## 2. Organización de la información en la nube.

- 2.1. Dropbox.
- 2.2. Google Drive.

## 3. Derechos de autor y licencias.

- 3.1. Qué puedo reutilizar en la Red.
- 3.2. Cómo comparto mis creaciones y contenidos.
- 3.3. Repositorios de recursos con licencia CC.

### Tarea Final Módulo.

### Proyecto final.

## METODOLOGÍA

Sistema de aprendizaje centrado en el alumno basado en exclusivos contenidos de gran calidad adaptados a la era digital y tareas eminentemente prácticas desarrolladas por expertos que te ayudarán a practicar y comprender mejor los contenidos trabajados en las diferentes unidades.

Tendrás absoluta flexibilidad para conectarte al entorno de aprendizaje cuando quieras y donde quieras. No obstante, y con el objetivo de asegurar los mejores resultados de aprendizaje, los contenidos se irán abriendo progresivamente conforme vaya avanzando el curso en base al calendario establecido. Una vez abiertos, los contenidos permanecerán siempre disponibles hasta la finalización del curso.

Cada unidad incluye un Test de progresión para consolidar el conocimiento y comprobar la progresión de los alumnos a lo largo del curso, así como diferentes tareas para cuyo desarrollo iremos proponiendo diferentes recursos de acorde con la unidad didáctica que estemos trabajando.

Habilitaremos también diferentes foros temáticos que nos servirán para canalizar todas las dudas, comentarios y reflexiones en torno a conversaciones con el objetivo de favorecer y facilitar un aprendizaje compartido.

El curso se cierra con una última unidad dedicada a realizar un proyecto final. Este proyecto, que puede ser implementado en un contexto de aula, da sentido a todo el curso tratando de aglutinar todas las habilidades y conocimientos adquiridos durante los módulos teórico-prácticos.

Un Tutor con una sólida experiencia en el sector educativo te acompañará durante todo el proceso de aprendizaje encargándose de la facilitación del curso y ofreciendo, en cada momento, las indicaciones necesarias para poder avanzar y finalizar el curso con éxito.

## EQUIPO DOCENTE

Dirección del curso:

- **DAVID ÁLVAREZ:** Licenciado en Matemáticas. Especializado en e-learning, innovación educativa y formación permanente del profesorado.

#### Tutorización:

- **JESÚS SANTOS:** Licenciado en Biología. Máster en Profesorado ESO, Bachillerato, FP e Idiomas. Especializado en competencia digital, ABP y PLE.
- **BELÉN ROJAS:** Licenciada en Filosofía y Letras. Máster en Nuevas Tecnologías y Educación. Especializada en e-learning e innovación educativa.

### CERTIFICACIÓN

Curso certificado por la Universidad San Jorge (USJ) con el reconocimiento de 1,8 créditos europeos ECTS y 45 horas.

Este curso es válido como méritos para las Oposiciones a la Función Pública Docente y Concurso General de Traslados según RD 276/2007 y RD 1364/2010, que reconocen los cursos de las Universidades a todos los efectos y ajustados en todo a los requisitos exigidos por las Comisiones de Baremación. Las especificaciones a las que deben ajustarse los baremos de méritos serán determinadas siempre en las respectivas convocatorias de las distintas Comunidades Autónomas. Por lo tanto, sobre la posibilidad de baremación y otros méritos será necesario consultar siempre las bases de cada convocatoria.

Los alumnos que superen con éxito este curso recibirán por correo postal en su domicilio un certificado expedido directamente por la Universidad San Jorge (USJ) en un plazo aproximado de 2-3 semanas a contar a partir de la fecha de finalización del curso. El certificado incluye los datos del alumno junto con la duración del curso, las fechas, las horas, los créditos ECTS, el programa del curso en el reverso, la firma del Rector y el sello de la Universidad San Jorge (USJ).

### FORMACIÓN BONIFICABLE

Este curso cumple con todos los requisitos establecidos para ser 100% bonificable a través de la Fundación Estatal para la Formación en el Empleo (FUNDAE).

Todas las empresas privadas o de capital mixto, con independencia de su tamaño y sector, que tengan asalariados en su plantilla que coticen por formación profesional, disponen de un crédito exclusivamente destinado a la formación de sus trabajadores y podrán hacerlo efectivo mediante la aplicación de bonificaciones en las cotizaciones a la Seguridad Social. Si este crédito no es utilizado por la empresa en el año natural, lo pierde.

Si eres un profesional en activo de un centro privado o concertado, consulta en tu escuela la posibilidad de realizar este curso mediante este sistema de bonificaciones. Desde IDD - Innovación y Desarrollo Docente te facilitaremos el asesoramiento necesario y podemos encargarnos de todos los trámites y gestiones.

Para más información, consulta nuestra [Guía de formación bonificada](#).

## PRECIO

CURSO	PRECIO
Curso online de diseño de actividades en entornos digitales	235 €

Puedes fraccionar el pago en 2 cuotas: en caso de estar interesado, ingresa el 50% del importe del curso mediante transferencia y, posteriormente, te enviaremos un sencillo documento de financiación para domiciliar el segundo pago a 30 días sin intereses.

## INSCRIPCIONES Y MÉTODOS DE PAGO

Si estás interesado en inscribirte, envíanos cumplimentado el siguiente [Formulario de inscripción](#).

Como métodos de pago, puedes elegir entre:

- Tarjeta débito/crédito.
- Transferencia bancaria:
  - Titular: Innovación y Desarrollo Docente
  - Entidad: CAIXABANK
  - Número de cuenta (IBAN): **ES25 2100 3678 0422 0002 4642**
  - Concepto: escribe “NOMBRE APELLIDO - C0103128” en el apartado “concepto”.

Una vez recibamos el ingreso, te enviaremos un e-mail de confirmación y daremos por finalizado el proceso de inscripción.

IDD - Innovación y Desarrollo Docente se reserva el derecho de cancelar la celebración del curso cuando no se alcance el número mínimo de alumnos establecido. En este caso, se devolvería el importe total abonado.

## GARANTÍA DE CALIDAD

Prueba nuestro curso sin compromiso durante 10 días y, si no es de tu entera satisfacción, te devolvemos íntegramente el dinero.

Devolución válida durante los 10 primeros días desde la fecha de inicio del curso, condicionada a no haber completado más de 2 Unidades ni haber entregado ninguna Tarea.

## IDD Y LA UNIVERSIDAD SAN JORGE

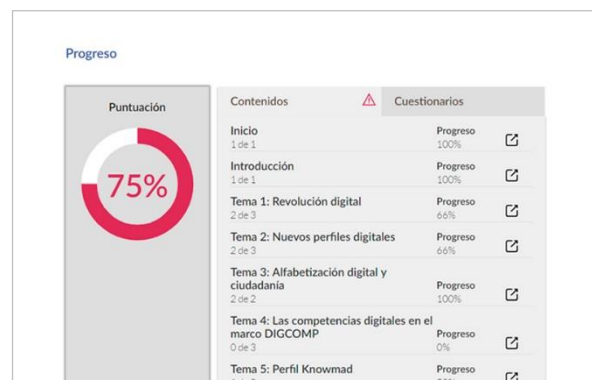
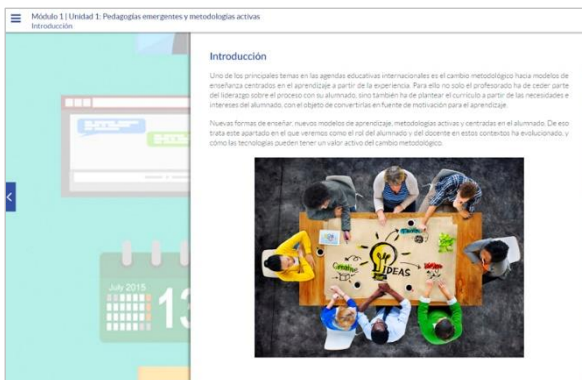
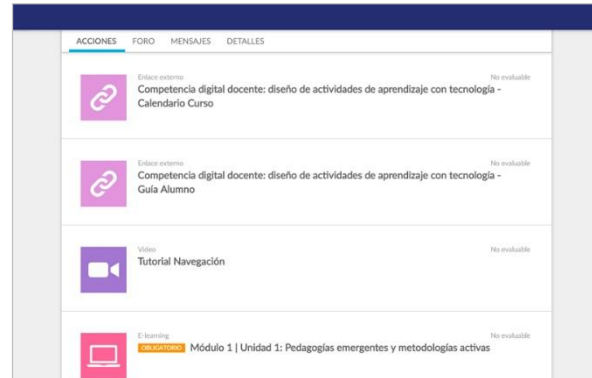
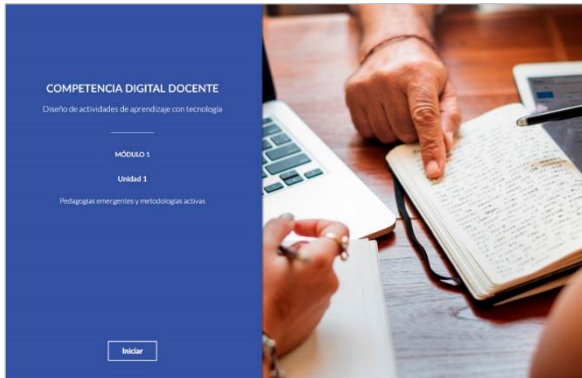
IDD - Innovación y Desarrollo Docente y la Universidad San Jorge (USJ) tienen suscrito un convenio marco de colaboración con el objeto de posibilitar la colaboración académica y científica entre ambas instituciones contemplando, entre otros aspectos: la realización de actividades docentes, educativas y de investigación, realización y organización conjunta de actividades formativas (cursos, congresos,

seminarios...), realización de estudios y proyectos de investigación y asesoramiento mutuo e intercambio de información y documentación.

La oferta formativa amparada por el presente convenio cumple las exigencias de nivel de calidad establecidas en el Sistema de Garantía Interna de Calidad de la USJ en lo referente a: diseño del programa, estructura y contenidos del plan de estudios, perfil del alumno, metodologías y enseñanza-aprendizaje, sistemas de evaluación, idoneidad del profesorado, recursos para la docencia y servicios de apoyo al alumnado.

## OTROS CURSOS QUE TE PODRÍAN INTERESAR

CURSO	INFORMACIÓN
Curso online de gamificación aplicada a la educación	<a href="#">+INFO</a>
Curso online de competencia digital docente: comunicación y diseño	<a href="#">+INFO</a>
Curso online de comunicación en red y gestión de recursos digitales	<a href="#">+INFO</a>
Curso online de diseño de actividades en entornos digitales	<a href="#">+INFO</a>
Curso online de creación de contenidos multimedia en el ámbito educativo	<a href="#">+INFO</a>



[www.iddocente.com/conecta13](http://www.iddocente.com/conecta13)

[conecta13@iddocente.com](mailto:conecta13@iddocente.com)

911 595 595