



Documento base

Diseño de materiales educativos digitales con soporte en comunidades de práctica Curso-taller

Modalidad: En línea

Duración: 8 Semanas. (80 horas)

Descripción

El Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe (CREFAL) le da la bienvenida al presente curso – taller, cuyo propósito es dar respuesta a la necesidad actual en la formación del profesorado.

Está dirigido a aquellos profesionales de la enseñanza que, teniendo conocimientos y experiencia básicos en el uso de la computadora como herramienta informática, quieren emprender el camino hacia la elaboración de materiales educativos digitales. Este curso intentará resolver las principales dudas acerca del diseño de materiales educativos, aportar criterios que se deben reunir en su producción, así como conocer y utilizar las principales herramientas de software libre y aplicaciones de la Web para la producción de material educativo digital.

Dirigido a

Docentes y educadores involucrados en la educación de jóvenes y adultos, interesados en la mejora de su práctica docente, mediante la producción y utilización de materiales educativos digitales multimedia.

Objetivo general

Adquirir los conocimientos y destrezas necesarias para diseñar y producir materiales educativos digitales con un rico contenido multimedia (textos, imágenes, audios y videos).

Objetivos específicos

1. Conocer y manejar adecuadamente los elementos que conforman el lenguaje audiovisual en la producción de materiales educativos digitales
2. Conocer las características y herramientas disponibles para la creación de un material educativo digital que incorpore correctamente los elementos multimedia (audio, texto, imagen, video)
3. Crear material educativo digital que incorpore correctamente los elementos multimedia (audio, texto, imagen, video)
4. Aprender el uso de software de presentación como herramienta para integrar los elementos multimedia e interactividad en presentaciones educativas
5. Identificar y reflexionar sobre las formas de distribución de materiales educativos digitales mediante las redes y dispositivos móviles
6. Conformar una comunidad de práctica sobre los contenidos del curso



Documento base

Contenidos

I. Introducción

- Introducción al ambiente virtual de aprendizaje de CREFAL
- Conocimiento básico de la plataforma Moodle
- Introducción a la comunicación audiovisual

II. Documentos electrónicos de Texto

- Elementos de formato a considerar en el diseño de textos
- Uso correcto de tipografías, estilos de texto, viñetas, etc
- Formateo de un documento académico

III. El sonido en los materiales didácticos

- La metáfora de lenguaje en las producciones sonoras
- Construcción del guion didáctico en materiales sonoros
- Diseño de un audio educativo con el programa Bandlab

IV. La imagen como elemento didáctico

- Elementos del lenguaje visual
- Consideraciones en el uso de imágenes para la producción de materiales didácticos como carteles, infografías, poster, guías visuales
- Diseño de material educativo visual con Photofancy

V. El Video educativo

- Conceptos y elementos básicos en la producción audiovisual
- Recomendaciones para la elaboración del guion didáctico en el video
- Producción de un video educativo con el programa Openshot

VI. Consideraciones generales en la producción de material didáctico

- Uso del programa Microsoft PowerPoint para integrar elementos de audio, video, efectos e interactividad
- Creación de presentaciones dinámicas e interactivas en la Web con Prezi y Genially

Metodología



Documento base

La modalidad del curso es a distancia mediante una plataforma de distribución de contenidos educativos en línea. Se estimulará la participación en chats y foros para intercambio de experiencias y asesoría en tiempo real. A lo largo del curso se realizarán ejercicios y actividades de producción audiovisual y se proporcionarán video tutoriales y recursos complementarios que ayudarán a poner en práctica lo aprendido en cuanto al manejo del software recomendado.

El acercamiento a los contenidos se hace a través de ejercicios y actividades que llevan al participante de lo simple a lo complejo, logrando de esta manera una apropiación gradual de los contenidos y las tecnologías implicadas. Es importante mencionar que el curso es eminentemente práctico por lo que se trabaja mediante la lógica de aprender haciendo, con un apoyo cercano del tutor e intercambios grupales en chats y foros.

Comprometidos con un modelo de formación colaborativa y auspiciados por las comunidades de práctica que se constituirán durante el desarrollo del curso, el grupo de estudiantes se transformará en una comunidad de aprendizaje, donde la interacción entre tutor estudiante, y entre estudiantes, será el factor indispensable en la organización y desarrollo de éste. Tal interacción, plasmada en las actividades propuestas, fortalece la reflexión personal y la construcción de aprendizajes significativos.

El curso se divide en unidades didácticas que se trabajarán en formato semanal, los contenidos de todo el curso estarán disponibles desde el inicio, los foros y las tareas se abrirán según los tiempos asignados en cada actividad, algunos tomarán más tiempo que otros debido a la complejidad del contenido y la actividad a realizar. Los video tutoriales y recursos complementarios se encontrarán disponibles dentro del aula virtual, así como las herramientas de software para trabajar materiales educativos digitales. La comunicación con el tutor será permanente, principalmente a través del sistema de mensajería y los foros de discusión. Con base en estas estrategias, se intenta lograr en las distintas etapas del curso, un espacio de colaboración entre los participantes que permita visualizar el alcance y los límites de las nuevas tecnologías en la producción de materiales educativos digitales.

Evaluación

Se considera la evaluación como un proceso formativo, por lo que en este curso taller se asume su carácter integral. Por la característica introductoria del curso, valoraremos más la realización de las actividades programadas que la asignación de una calificación numérica.

En nuestros sistemas educativos occidentales estamos muy condicionados por la búsqueda de excelencia y competitividad, que generalmente está identificada con el número 10, esto muchas veces pone a niños, jóvenes y adultos tras un número más que de un auténtico aprendizaje. También podría generar una situación de desigualdad entre quienes tienen más conocimientos o experiencias previas y aquellos que están recién comenzando a incursionar en la práctica de la educación virtual.



Documento base

Por estas razones, este curso de evaluará de manera no numérica, marcando: *Actividad acreditada o No acreditada*. El resultado será acompañado de un breve dictamen o retroalimentación elaborado por el docente, en el que el estudiante podrá identificar los aprendizajes alcanzados y los aspectos, contenidos o habilidades que precisa desarrollar para integrar los aprendizajes propuestos.

También se llevarán a cabo ejercicios de co-evaluación por parte del tutor y de los compañeros, por considerarse un eslabón más del proceso de aprendizaje.

Por tanto, se realizará una evaluación procesual basada en la participación en las actividades propuestas para cada semana. Para la acreditación del Curso taller será indispensable la participación activa en cada una de las actividades y tener como mínimo el 70% de actividades cubiertas.

Como Evaluación Final, se solicitará la realización de un trabajo integrador, el cual consiste en la producción de un material didáctico audiovisual que refleje de manera clara el correcto uso de los elementos del lenguaje audiovisual en la construcción de materiales educativos digitales.

Perfil de ingreso

Es importante que el participante tenga conocimientos básicos en el uso y manejo de equipo de cómputo, navegación de Internet, correo electrónico y el uso de aplicaciones Web. Preferentemente con experiencia docente o interés en el campo educativo.

Perfil de egreso

Al finalizar el curso-taller, el participante tendrá los conocimientos y habilidades para el diseño y creación de material educativo multimedia en formato digital.

Cuerpo docente

El equipo de docentes que imparte el programa cuenta con una amplia preparación académica y una extensa experiencia en el tema de diseño y producción de material educativo digital.

Bibliografía

Castagnino, F. (S. F.) *Módulo 1. Introducción al Lenguaje Audiovisual*. Ecuador Documents. <https://fdocuments.ec/document/introduccion-al-lenguaje-audiovisual-roaulteducubitstream12345678934481introduccion>

Ortiz, M. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. RUA Universidad de Alicante.



Documento base

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018_Ortiz_Produccion-y-realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf

Gutiérrez-Vázquez, J. M. (2004). Las imágenes en los materiales educativos para adultos. *Decisio*, (9), 23-25.

https://crefal.org/decisio/images/pdf/decisio_9/decisio9_saber4.pdf

Marqués, P. (1995). *Introducción al lenguaje audiovisual*. Marqués-UAB.

<http://www.peremarques.net/avmulti.htm>

Escamilla, J. (2002). *Selección y uso de la tecnología educativa*. Trillas.

Colares, J. (2008) *El sonido en la multimedia: la importancia de la producción del audio en los diseños de materiales multimedia para la enseñanza*. (Universitat de Les Illes Balears, UIB).

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/62472/El_sonido_en_la_multimedia_la_importancia_de_la_produccion_del_audio_en_los_diseños_de_materiales_multimedia_para_la_enseñanza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gairín, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. *Educar*. (37), 41-64.

<https://www.redalyc.org/pdf/3421/342130826004.pdf>

Gros, B. (2008). *Aprendizajes, conexiones y artefactos: la producción colaborativa del conocimiento*. Gedisa.

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.

Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad* (38). Paidós.