



Instituto de Estudios Tecnológicos y Superiores "Matatipac" A.C.

Coordinación de Posgrado

Diplomado en Herramientas Creativas Virtuales para el Desarrollo de Competencias, Diseño y Manejo de Cursos en Línea

Este Diplomado tiene como objetivo principal diseñar material educativo digital centrado en el desarrollo de competencias con software de acceso gratuito disponible en Internet, para su aplicación en la intervención pedagógica cotidiana. Además, se diseñará y evaluará material educativo digital centrado en el desarrollo de competencias profesionales, con software de uso libre a partir de diagnóstico de las posibilidades y recursos con los que cuentan los estudiantes, para su diseño pertinente y aplicación a un área específica, a partir de los cuales, se puedan y tengan elementos desde su evaluación para su aplicación. Los participantes a este Diplomado también adquirirán habilidades para desarrollar cursos educativos virtuales, reconocerá la importancia del uso de las herramientas virtuales en los procesos de formación educativa.

Bases

1. El Diplomado se encuentra dirigido a Docentes del Instituto Estudios Tecnológicos y Superiores "Matatipac" A.C. (IETSMAC) y Público en general.
2. El cupo máximo es de 30 participantes.
3. El Diplomado comprende un total de 156 horas de estudio en modalidad semipresencial.
4. El inicio del Diplomado es el día 9 de mayo de 2017 a las 17:00 hrs.
5. Las inscripciones se llevarán a cabo en Control Escolar del IETSMAC.
6. El interesado requiere de conocimientos básicos de computación, acceso a Internet y uso de paquetería Microsoft Office 365.
7. Cubrir el costo del Diplomado en Contabilidad del IETSMAC.
8. Los participantes deberán considerar 18 horas de sesiones presenciales en el IETSMAC, en un horario de 17:00 hrs. a 20:00 hrs. los días 9 y 23 de mayo, 6 y 20 de junio, 4 de julio y 8 de agosto (2017), de acuerdo al siguiente calendario:

FECHA	MODULO	TEMAS	HORAS DE SESIÓN PRESENCIAL	HORAS DE TRABAJO A DISTANCIA
9 de Mayo	Módulo 1	Los materiales educativos y el diseño creativo	3 hrs.	15 hrs.
23 de Mayo	Módulo 2	Diseño Creativo con Prezi	3 hrs.	15 hrs.
6 de Junio	Módulo 3	Carteles creativos con Glogster, Libros Creativos Virtuales con Storybird y Animación con PowToon	3 hrs.	15 hrs.
20 de Junio	Módulo 4	Diseño Creativo Aplicado	3 hrs.	15 hrs.
4 de Julio	Módulo 5	Moodle para Estudiantes y Docentes	3 hrs.	60 hrs.
8 de Agosto	Módulo 6	Rol del Docente en la Educación Virtual y las Redes Sociales en la Educación	3 hrs.	18 hrs.
Total de Horas 156			18 hrs.	138 hrs.

9. Para acreditar el diplomado es necesario la asistencia en el periodo presencial del 80% y la implementación de un curso en línea.

El Contenido Temático del Diplomado es el siguiente:

Módulo 1: Los materiales educativos y el diseño creativo

- 1.1 ¿Qué es el diseño de material?: características de los materiales educativos
- 1.2 La creatividad en el diseño de materiales educativos
- 1.3 ¿Cómo aprovechar los recursos de Internet en el diseño de materiales creativos?: Multimedia educativa y herramientas en Internet
- 1.4 ¿Cómo aprovechar las herramientas virtuales para el diseño de materiales creativos?
- 1.5 Características de la intervención docente al emplear multimedia educativa
- 1.6 ¿Cómo diseñar material educativo que promueva el desarrollo de competencias para un ámbito de educación específico?

Módulo 2: Diseño creativo con Prezi

- 2.1 Área de trabajo: zoom, menú, burbuja y cebra
- 2.2 Incorporación de texto
- 2.3 Incorporación de imágenes
- 2.4 Incrustación de presentaciones Power Point y archivos PDF
- 2.5 Manipulación de audio y vídeo
- 2.6 Plantillas y diseño
- 2.7 Integración creativa multimedia
- 2.8 Creando la presentación portable

Módulo 3: Carteles creativos con Glogster, Libros Creativos Virtuales con Storybird y Animación con PowToon

- 3.1 Carteles educativos y sus características
- 3.2 Elementos de un cartel educativo virtual
- 3.3 Área de trabajo y potencialidades del cartel interactivo
- 3.4 Integración de texto, audio, vídeo y animaciones
- 3.5 Otras alternativas de diseño en Glogster
- 3.6 Libros creativos visuales con Storybird e introducción a la animación con PowToon

Módulo 4: Diseño Creativo Aplicado

- 4.1 Bases para el diseño pertinente
 - 4.1.1 Del diagnóstico al análisis de las posibilidades
 - 4.1.2 Los requerimientos educativos y el material educativo
 - 4.1.3 Análisis de software en torno a la pertinencia del material requerido
 - 4.1.4 Proyecto y prediseño del material educativo
- 4.2 Análisis de alternativas tecnológicas disponibles y de fácil acceso
 - 4.2.1 Software para la creación de presentaciones interactivas

4.2.2 Software para la creación de audio educativo

4.2.3 Software para la creación de animaciones y videos educativos

4.2.4 Software para la creación de escenarios o mundos virtuales

4.3 Cómo diseñar material educativo pertinente

4.3.1 Diseño a partir de las áreas de interés

4.4 Evaluación de material educativo

4.4.1 Elaboración de instrumentos para evaluar aprendizajes con el uso de material educativo multimedia

4.4.2 Diseño del sistema de evaluación

4.4.3 Alternativas de reingeniería del material educativo diseñado

Módulo 5: Moodle para Estudiantes y Docentes

5.1 Moodle para Estudiante

5.1.1 Entorno que compone Moodle

5.1.2 Edición de perfil y cambio de contraseña

5.1.3 Visualización de los recursos en Moodle

5.1.4 Como trabajar con los diferentes tipos de actividades

5.2 Moodle para Docente

5.2.1 Bloque de administración

a) Configuración de un curso

b) Asignar roles

c) Copias de seguridad

d) Archivos

e) Activar edición

5.2.2 Actividades

a) Tarea Subir un Único Archivo

b) Tarea Texto en Línea

c) Wikis

d) Blog

e) Foro

f) Chat

g) Cuestionarios

5.2.3 Recursos

a) Etiqueta

b) Página Web

c) Archivos o Página Web

Módulo 6: Rol del Docente en la Educación Virtual y las Redes Sociales en la Educación

6.1 Rol del Docente en la Educación Virtual

6.1.1 Virtualidad en la Educación (¿por qué?, ¿en qué? y ¿hacia qué?)

6.1.2 Nuevo Rol del Docente en la Educación

6.1.3 Breve esbozo sobre herramientas virtuales

6.2 Redes Sociales en la Educación

6.2.1 Definición

6.2.2 Clasificación de las Redes Sociales

6.2.3 Utilización de Facebook en la Educación

6.2.4 Utilización de Twitter en la Educación

Evaluación

Para cada módulo se considerará:

a) Participación en foros.

b) Entrega de productos de aprendizaje.

c) Proyecto creativo multimedia en los módulos 2, 3 y 4 adecuado a sus necesidades reales de la práctica docente en el nivel educativo en el que labora el participante.

d) Instrumento de diagnóstico.

e) Instrumento de evaluación.

f) Curso en línea.

Acreditación

a) Asistencia mínima en la modalidad presencial de 80%, pues está diseñado bajo una secuencia pedagógica necesaria a fin de lograr un amplio desarrollo de la creatividad.

b) Calificación mínima 80.

Nota: Todo el software que se utilizará en este diplomado, se encuentra disponible en Internet de manera gratuita para docentes, sólo es necesario registrarse con su correo electrónico de la institución educativa a la cual pertenecen, en algunos casos es posible utilizar su cuenta de correo electrónico convencional.

ATENTAMENTE
“Lucha, Saber y Productividad”
“Formando Líderes desde 1987” – “30 Aniversario”

Dr. Jesús Amaro Romero
Director Fundador del IETSMAC

Dra. Soledad Rubio Torres
Directora del IETSMAC

Dr. Alejandro Ruiz Bernés
Docente Facilitador