

## Curso Intensivo 2020 (actualizado): Experto en Entornos Virtuales de Aprendizaje

### Plan de estudios

La Tutoría en los Entornos Virtuales de Aprendizaje	
Unidad 1. Educación virtual. Nuevos roles y nuevas competencias docentes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De la educación a distancia a la educación virtual.</li> <li>• Nuevos roles docentes: el docente contenidista y el rol tutorial.</li> <li>• Estilos y modelos de tutoría</li> <li>• Competencias pedagógicas.</li> <li>• Competencias comunicacionales.</li> <li>• Competencias tecnológicas.</li> <li>• El Modelo TPACK.</li> </ul>
Unidad 2. El Foro en la educación virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nada nuevo bajo el sol: la disputatio medieval</li> <li>• El foro: características y tipologías.</li> <li>• El foro como actividad. Redacción de consignas.</li> <li>• Gestión de foros. El lugar del docente.</li> <li>• La multiculturalidad. El conflicto.</li> <li>• Estrategias de evaluación de foros. Estilos de participación de los alumnos. Cantidad y calidad.</li> </ul>
Unidad 3. Trabajo colaborativo grupal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comisión como grupo. El grupo virtual. Problemática de la construcción del grupo.</li> <li>• Grupos de producción. El trabajo grupal. Actividades grupales. La tarea y su implementación.</li> <li>• Estrategias de constitución de grupos. Cantidad de integrantes. Homogeneidad y heterogeneidad.</li> <li>• Herramientas de producción grupal.</li> <li>• Estrategias de seguimiento y evaluación de producciones grupales.</li> </ul>
Unidad 4. Herramientas de seguimiento y evaluación del alumno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento previo: la información de las presentaciones y las planillas de inscripción. Valoración de la información.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de gestión del seguimiento en las plataformas. Interpretación de datos.</li> <li>• Herramientas informáticas de gestión del seguimiento y evaluación: rúbricas y planillas. Aspectos a tener en cuenta en el seguimiento.</li> <li>• Evaluación y calificaciones. Tensión entre lo deseable y lo posible.</li> <li>• Comunicación de la evaluación.</li> </ul>
<b>La Producción de Materiales Didácticos en EVA I</b>	
Unidad 1. Introducción al diseño de Interfaz y Experiencia de Usuario en educación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es la UX y por qué debemos tenerla en cuenta en educación?</li> <li>• Planificar y diseñar la experiencia de usuario en el aula virtual</li> <li>• Planificar y diseñar la interfaz de usuario en el aula virtual</li> <li>• Accesibilidad</li> </ul>
Unidad 2. Elementos gráficos en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la tipografía <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La anatomía de las letras</li> <li>○ Palabras y Espacios</li> <li>○ Tipos de tamaño</li> <li>○ Familias de fuentes</li> </ul> </li> <li>• Introducción a las formas y los colores <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Formas Gráficas</li> <li>○ Contraste visual</li> <li>○ Marcas, íconos y símbolos</li> <li>○ Teoría del color (RGB y hexa, herramientas online para convertir)</li> <li>○ Paleta de colores</li> <li>○ Herramientas de creación</li> <li>○ Códigos de colores</li> <li>○ Herramientas de creación</li> </ul> </li> </ul>
Unidad 3. La redacción en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las clases y actividades <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Estructura de la clase virtual</li> <li>○ Redacción de la clase virtual</li> <li>○ Redacción de consignas en actividades y foros de debate</li> </ul> </li> <li>• Los manuales, los textos de trabajo y las referencias <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Redacción de textos educativos y normas APA</li> <li>○ Digitalización, manipulación y edición de materiales de texto para el aula virtual (formatos digitales y herramientas de creación)</li> </ul> </li> </ul>
Unidad 4. Creación de elementos interactivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Design Thinking <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Qué es y por qué debemos usarlo en educación</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Planificar la comunicación visual</li> <li>• Herramientas de creación <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Herramientas de creación: Infografías</li> <li>○ Tipo de recursos empleables en el diseño de elementos interactivos</li> <li>○ ¿Linkear o Embeber?</li> <li>○ Formatos web (Java; Flash; HTML5)</li> </ul> </li> </ul>
Unidad 5. Creación de escenarios lúdico-interactivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuevas realidades digitales <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Realidad aumentada geolocalizada en la educación</li> <li>○ Realidad virtual</li> </ul> </li> <li>• Creación de juegos y simulaciones <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Juegos serios para escenarios interactivos</li> <li>○ Simulaciones y juegos</li> <li>○ Juegos en dispositivos móviles</li> </ul> </li> <li>• H5P <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Plugins en plataformas educativas</li> <li>○ Narrativa en escenarios interactivos</li> <li>○ Creación de escenarios interactivos con PPT</li> <li>○ Creación de escenarios interactivos con H5P branching scenarios</li> </ul> </li> </ul>
<b>La Producción de Materiales Didácticos en EVA 2</b>	
Unidad 1. Materiales multimedia en la educación virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos del uso de recursos multimedia <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cambios en la comunicación</li> <li>○ Alcances y limitaciones de los recursos multimedia</li> <li>○ Planificación de los recursos multimedia</li> </ul> </li> <li>• Introducción al lenguaje audiovisual <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Planos, movimientos y ángulos</li> <li>○ Composición</li> <li>○ Iluminación, color y sonido</li> </ul> </li> </ul>
Unidad 2. La preproducción de materiales multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preproducción de materiales multimedia <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Objetivos y audiencia</li> <li>○ Confección del guión multimedia</li> <li>○ Selección y obtención de recursos (imágenes, videos, audios, textos)</li> </ul> </li> </ul>
Unidad 3. Creación y uso de materiales audiovisuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción de materiales multimedia <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El relevamiento de los recursos materiales. Equipamiento mínimo</li> <li>○ Tipos de materiales multimedia y extensión de archivos (audios y videos)</li> <li>○ ¿Qué es un códec?</li> <li>○ La administración de los "crudos"</li> </ul> </li> <li>• Creación de recursos visuales para materiales multimedia <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Creación de zócalos y elementos gráficos</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Creación de explicaciones animadas (aplicaciones; stop motion en objetos; stop motion en imágenes)</li> <li>• Edición de video <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Focalización narrativa</li> <li>○ Estructuras narrativas</li> <li>○ Videos animados</li> <li>○ Videos Interactivos</li> <li>○ Videos 360</li> <li>○ Software de Edición de videos</li> <li>○ Organización del trabajo de edición</li> <li>○ ¿Linkear, embeber o subir?</li> <li>○ Trabajando con Da Vinci Resolve</li> </ul> </li> </ul>
Unidad 4. Creación y uso de materiales de audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podcast <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Qué es un podcast</li> <li>○ Usos educativos de los podcast</li> <li>○ Análisis de casos exitosos</li> <li>○ Otros recursos de audio</li> </ul> </li> <li>• Producción de podcast <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Herramientas de creación</li> <li>○ Herramientas de distribución</li> </ul> </li> </ul>
Unidad 5. Evaluación de materiales multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criterios para la evaluación de materiales multimedia</li> </ul>

### Herramientas tecnológicas para la educación

Unidad 1. Internet y educación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La sociedad de la información y la sociedad del conocimiento: límites y críticas de las metáforas. La sociedad red.</li> <li>• Herramientas para búsquedas en la red.</li> <li>• Ludificación y experimentación de juego serio.</li> <li>• La circulación de la información basada en Internet. Búsquedas, buscadores y caminos seguros.</li> <li>• Modelos de consulta clásicos y novedosos. El concepto de Infoxicación.</li> <li>• La integración de las TIC a los Sistemas Educativos. Nuevas competencias necesarias para incorporar las herramientas tecnológicas en los espacios de docencia.</li> </ul>
Unidad 2. La web social y sus herramientas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura y bases de la web social.</li> <li>• De una web de lectura a una web de lectoescritura.</li> <li>• ¿Por qué es importante hablar de aprendizaje colaborativo en Internet en esta especialización?</li> <li>• Contexto y definiciones acerca de la Web 2.0</li> <li>• Líneas de acción para ubicar el modelo emergente en educación virtual: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Redes sociales</li> <li>○ Contenidos producidos por usuarios</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Organización social e inteligente de la información</li> <li>○ Tecnologías de servicios entrelazados (mashup)</li> <li>• Trabajo colaborativo. Herramientas para remix y mashup.</li> <li>• Sitios Web, Blogging y aulas virtuales</li> </ul>
Unidad 3. Aplicando los postulados a las tareas docentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación del modelo colaborativo para educación</li> <li>• Herramientas para editar y redistribuir información en la Red.</li> <li>• Etiquetado, bookmarking, trend topics y hashtags: la clasificación de la información en la web social</li> </ul>
Unidad 4. Hacia una cultura de la convergencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas en la nube <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Herramientas para la organización gráfica de información</li> <li>○ Herramientas para la generación de escenarios interactivos</li> <li>○ Herramientas para la evaluación virtual"</li> </ul> </li> <li>• Curación de contenidos digitales</li> </ul>