

## MOOC (Massive Open Online Course)

### CAPACITACIÓN EN PLATAFORMA MOODLE

**DURACIÓN:** 30hs. Curso de Inicio permanente y autogestionado

#### **METODOLOGÍA**

Curso-taller a desarrollarse con la modalidad a distancia a través del Campus FIUBA orientado a la comunidad FIUBA.

#### **PROGRAMA SINTÉTICO**

Elementos y características iniciales del entorno virtual FIUBA. Funcionalidades para el docente editor. Recursos para la presentación de contenidos. Recursos para el diseño de actividades. Alternativas para el seguimiento y evaluación de los alumnos.

#### **RECURSOS NECESARIOS.**

PC y conectividad a Internet.

#### **REQUISITOS PARA LA ACREDITACIÓN**

- Prácticas propuestas para cada módulo.

Se otorgará certificado de asistencia/aprobación.

**DOCENTES:** Mg. Ema Aveleyra, Mg. Melisa Proyetti, Ing. Diego Racero

## MOOC 2 (Massive Open Online Course)

### CAPACITACIÓN EN PLATAFORMA MOODLE

**DURACIÓN:** 75 hs. Curso de Inicio permanente y autogestionado

#### **METODOLOGÍA**

Curso-taller a desarrollarse con la modalidad a distancia a través del Campus FIUBA.

#### **PROGRAMA SINTÉTICO**

Entorno virtual FIUBA nuevas funcionalidades. Recursos para el diseño y reutilización de aulas virtuales. Recursos nativos y externos para la presentación de contenidos. Diseño de actividades y alternativas para el trabajo grupal. Evaluación y calificación con actividades nativas. Recursos para el seguimiento de los estudiantes y el monitoreo estadístico a través de informes y analíticas.

#### **RECURSOS NECESARIOS.**

PC y conectividad a Internet.

#### **REQUISITOS PARA LA ACREDITACIÓN**

- Prácticas propuestas para cada lección .

Se otorgará certificado de asistencia al finalizar el Trabajo Final de Integración.

**DOCENTES:** Mg. Ema Aveleyra, Mg. Melisa Proyetti, Ing. Diego Racero, Trad. Fabiana Vega, colaborador: Gonzalo Gómez Toba.

## PROGRAMA DE ACTUALIZACIÓN de POSGRADO EN ENSEÑANZA DE LA INGENIERÍA CON TIC

### PLAN DE ESTUDIO

El programa propone un trayecto de cursos obligatorios y optativos organizados en cuatro módulos y por áreas temáticas que pueden realizarse en forma independiente como Cursos de Complementación de Posgrado.

#### **MÓDULO 1: BASES PEDAGÓGICAS DEL E-LEARNING (120hs) – 8 semanas – 2 semanas cada curso**

- Enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales
- Planificación de Cursos en entornos virtuales. Aplicaciones en el campus FIUBA
- Diseño instruccional para la creación de actividades
- Evaluación en entornos virtuales. Aplicaciones en el Campus FIUBA

#### **MÓDULO 2: HERRAMIENTAS TIC PARA EL DISEÑO DIDÁCTICO (120hs.) 8 Semanas – 2 semanas**

- Fases del diseño didáctico de materiales educativos digitales
- Diseño de Tutoriales y materiales multimedia
- Diseño de applets para educación
- Diseño de páginas html dinámicas para educación

#### **MÓDULO 3: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL (120hs.) 8 semanas**

- Diseño y Edición digital de Videos Educativos
- Herramientas de formación sincrónica: “Videostreaming”. Usos y posibilidades.
- Herramientas de formación sincrónica: “Videoconferencia”. Usos y posibilidades

#### **MÓDULO 4: PROYECTO DE INTEGRACIÓN (20 horas) (para quienes cursaron los tres módulos)**

Con orientaciones optativas de diseño y desarrollo con tecnologías emergentes.

### OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

Que los participantes logren:

- Conocer las bases para la enseñanza en entornos virtuales. Planificar y diseñar las actividades en Plataforma Moodle utilizando los recursos nativos e recursos importados. Realizar el seguimiento y evaluación de sus alumnos.
- Conocer los conceptos básicos para el diseño de materiales didácticos con TIC. Explorar herramientas de diseño “open-source” y de acceso libre. Desarrollar materiales y actividades y evaluar su aplicación.
- Conocer los fundamentos de la comunicación audiovisual. Producir materiales audiovisuales para sus clases. Planificar y diseñar actividades utilizando videos y videostreaming.

**DURACIÓN:** 6 meses

Carga Horaria de cada área temática: 120hs.

Carga Horaria del Programa: 380hs.

**DESTINATARIOS:** Profesores, tutores, especialistas de los diferentes niveles educativos.

**ARANCELES (\*):** \* Para los docentes FIUBA el curso es gratuito y computan como antecedentes en concurso por Res. 751/14 CD

Arancel de cada módulo: \$2000.- Arancel del Programa: \$8000.- o 4 cuotas de \$2000.-.

**METODOLOGÍA:** Curso-taller a desarrollarse con la modalidad a distancia a través del Campus FIUBA.

**REQUISITOS:** Ser graduado universitario

**RECURSOS NECESARIOS:** PC y conectividad a Internet.

**REQUISITOS PARA LA ACREDITACIÓN:** Prácticas propuestas para cada módulo y para acreditar el curso completo se deberá presentar un Trabajo Final Integrador.

Se otorgará certificado de asistencia y/o aprobación.

**DOCENTES:** Mg. Ema Aveleyra, Ing. Diego Racero, Trad. Fabiana Vega, Lic. Alberto Villafañe, Lic. Jorge Comas, Lic. Sergio Rossi, Lic. Melisa Proyetti, Ing. Adrián Ferrini Colaborador: Gonzalo Gómez Toba.

## CONTENIDOS

### MÓDULO 1: BASES PEDAGÓGICAS PARA E-LEARNING

**Enseñanza y Aprendizaje en entornos virtuales** Diseño del entorno de un curso. Gestión de la plataforma: configuración del curso, matriculación de estudiantes (asignación de roles). Copia de seguridad y reinicio de cursos. Manejo de bloques: calendario, novedades, entre otros.

**Planificación de Cursos en entornos virtuales. Aplicaciones en el campus FIUBA.** Etapas en el diseño de cursos. Diferentes estilos de aprendizaje/enseñanza online. Roles y funciones del docente: tutor, profesor, facilitador. Selección de recursos y actividades: sincrónicas y asincrónica; entre las cuales están etiqueta, archivo, carpeta, url, tarea, formas de comunicación y páginas web. Repositorio y concepto de objetos de aprendizaje (OA). Planificación de un curso y selección de algunas actividades.

**Diseño Instruccional para la creación de actividades. Aplicaciones en el campus FIUBA. Modelos para el diseño instruccional: ADDIE.** Diseño inicial de una unidad. Uso avanzado de recursos interactivos: lección y Taller. Seguimiento personalizado de estudiantes. Informes y calificaciones.

**Evaluación en entornos virtuales. En campus FIUBA.** Tipos de Evaluación: diagnóstico, de Proceso o continua y de producto o final. Autoevaluación. Herramientas del campus FIUBA: cuestionario, consulta, tarea y wiki.

## MÓDULO 2: HERRAMIENTAS TIC PARA EL DISEÑO DIDÁCTICO

**Fases del diseño didáctico de materiales educativos digitales.** El diseño de la acción formativa. Modelos de Diseño. Pasos y secuencias en el diseño instructivo. Recursos para EaD. Características de los recursos “open-source” y libres.

**Diseño de Tutoriales y materiales multimedia.** Diseño y desarrollo de tutoriales y distintos tipos de materiales. Implementación de (tres) recursos libres, funcionalidades de las herramientas. Diseño de actividades y materiales teóricos. Evaluación del producto final. Particularidades de cada herramienta.

**Diseño de Páginas HTML.** Conceptos básicos del código html. Hipertexto. Editores de html. Funcionalidades de las herramientas. Diseño de actividades. Evaluación del producto final.

**Diseño de “APPLETS”.** Conceptos básicos de “Applets”. Páginas dinámicas e interactivas. Diseño de actividades con Geogebra.

## MÓDULO 3: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL

**Diseño y edición digital de videos** El video educativo: características, ventajas y potencialidades para su uso en la enseñanza. Tipos de videos y formatos. Ventajas y desventajas de cada uno. Repositorios públicos e institucionales. Búsqueda y selección de videos.

Etapas en la producción de un video educativo propio. Guión. Creación/producción de video a partir de presentación de Power Point. Producción de un video educativo personalizado para utilizar en la propia clase. Edición del video con un editor de acceso libre. Técnicas básicas de edición: recorte, agregado de audio y títulos, transiciones. Publicación de los videos educativos. Subida del video a un canal web propio.

**Herramientas de formación sincrónica y asincrónica: “videostreaming”** Definición. “Videostreaming” en tiempo real o diferido. Aplicaciones en la educación. Análisis de diferentes usos a través de ejemplos. Particularidades de diferentes plataformas.

**Herramientas de formación sincrónica y asincrónica: “Videoconferencia”** Definición. Aplicaciones en la educación. Análisis de diferentes usos a través de ejemplos. Particularidades del entorno.

## MÓDULO 4: PROYECTO DE INTEGRACIÓN (20 horas) (para quienes cursaron los tres módulos) Con orientaciones optativas de diseño y desarrollo con tecnologías emergentes.