



CONSULTORES EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Diplomado: Objetos de Aprendizaje

I. Objetivo: Al finalizar el diplomado los participantes serán capaces de evaluar, diseñar y desarrollar objetos de aprendizaje con base en las necesidades e infraestructura de la institución y acordes a los lineamientos y estándares internacionales.

II. Dirigido: Profesores de nivel básico y media superior.

III. Duración: 120 horas.

IV: Descripción general: El diplomado lo conforman 5 módulos. Los módulos tienen una secuencia técnica - educativa con la finalidad de ir formando en los usuarios las habilidades necesarias para el desarrollo e implementación de diferentes objetos de aprendizaje.

Al finalizar el diplomado los participantes pueden obtener las siguientes certificaciones:

- Internet and Computing Core (IC3) (Certificación en conocimientos computacionales con validez internacional emitida por Certiport)
- Certificación de Microsoft en el uso e incorporación de la tecnología

V. Metodología: Antes de dar inicio al diplomado se aplica una evaluación diagnóstica a cada uno de los docentes que van a participar con la finalidad de conocer su nivel de dominio en el manejo de la tecnología. El diplomado se imparte en la modalidad de taller, con actividades en las que se fomenta el trabajo colaborativo, la reflexión y el análisis. Se revisan ejemplos de objetos de aprendizaje para que los participantes identifiquen los aspectos positivos y los obstáculos para su implementación en el aula. Se forman equipos por área de contenido, se desarrollan en cada módulo proyectos educativos para su aplicación en el salón de clases. El desarrollo de objetos se basa en un diseño instruccional en el que se fomenta el apoyo de contenidos curriculares, el desarrollo de habilidades de pensamiento y destrezas tecnológicas.

Al finalizar el diplomado se establece una Galería virtual para la exposición de los objetos desarrollados.

VI. Descripción de los módulos:

Módulo 1: Incorporación de aplicaciones para el desarrollo de recursos didácticos

Duración 30 horas

Objetivo: Al finalizar el módulo los participantes serán capaces de manejar e incorporar diversas herramientas tecnológicas en el desarrollo de materiales didácticos, acordes a sus necesidades docentes y basándose en los lineamientos y estándares internacionales.

Temas:

- **Principios básicos de informática.** Conocimiento y uso del hardware, software y los sistemas operativos de un equipo de cómputo.
- **Aplicaciones clave.** Manejo y aplicación de diversas herramientas computacionales al contexto educativo. (procesador de texto, hoja de cálculo, programa de presentaciones)
- **Supervivencia en línea.** Conocimiento básico de redes, Internet y correo electrónico, así como el desarrollo de las habilidades necesarias para la búsqueda y validación de información.

Al finalizar este módulo los participantes tienen la opción de aplicar un examen para obtener la certificación en Internet and Computing Core (IC3).

Módulo 2: Diseño instruccional para el desarrollo de objetos de Aprendizaje

Duración: 24 horas

Objetivo: Al finalizar el módulo los participantes serán capaces de diseñar objetos de aprendizaje acordes a los estándares internacionales y demandas educativas del siglo XXI.

Temas:

- Antecedentes en el diseño y desarrollo de recursos didácticos con el uso de la tecnología
- Habilidades de aprendizaje para el siglo XXI y su vinculación con la tecnología
- Objetos de aprendizaje (definición, características y ejemplos)
- Diseño instruccional
- Diseño de objetos

Módulo 3: Desarrollo de objetos de aprendizaje e integración de recursos multimedia

Duración: 24 horas

Objetivo: Al finalizar el módulo los participantes serán capaces de desarrollar objetos de aprendizaje haciendo uso de diversas tecnologías multimedia.

Temas

- Multimedia y educación
- Lineamientos y requerimientos para utilizar recursos multimedia en línea
- Herramientas para la edición e integración de Foto y Video
- Desarrollo

Módulo 4: Integración de objetos de aprendizaje

Duración: 30 horas

Objetivo: Al finalizar el módulo los participantes serán capaces de integrar sus objetos de aprendizaje para su publicación en línea.

Temas:

- Editor WEB
- Lineamientos e integración en SCORM

Módulo 5. Comunidades de aprendizaje

Duración: 12 horas

Objetivo: Al finalizar el módulo los participantes serán capaces de aplicar los aspectos metodológicos y las herramientas técnicas que favorecen y facilitan el desarrollo de comunidades de aprendizaje.

Temas:

- Definición de Comunidades de aprendizaje
- Estructura y lineamientos
- Proyectos colaborativos
- Herramientas en línea