

Educación Virtual

**Desarrollo de contenido
interactivo**

PRESENTACIÓN.

Este programa fue diseñado teniendo en cuenta la necesidad de actualización permanente en el uso de herramientas digitales para el diseño de recursos educativos acordes a los avances tecnológicos que impactan de manera constante la labor docente.

El taller busca facilitar el aprendizaje de dos herramientas novedosas y relativamente fáciles de utilizar que generan resultados extraordinarios al desarrollar contenido interactivo en plataformas educativas: Genially y H5P.

Por otra parte, complementa al resto de la oferta formativa de la Coordinación de Educación Virtual y es un insumo para comenzar a visualizar a los espacios virtuales de aprendizaje con nuevas miradas, más acordes a la era digital que, junto con los estudiantes, se están viviendo.

OBJETIVOS

General

Adquirir habilidades para desarrollar contenido interactivo como recurso educativo con las herramientas Genially y H5P.

Específicos

- Identificar las características del contenido interactivo en el ámbito de la educación
- Distinguir diversas herramientas para la creación de contenido interactivo y su aplicación práctica
- Manejar las herramientas H5P y Genially para la creación de contenido interactivo en el contexto de las asignaturas que se imparten
- Incorporar a la práctica docente habilidades para ofrecer y recibir retroalimentación para mejorar el contenido interactivo desarrollado en H5P y Genially
- Realizar ejercicios de portabilidad de contenido interactivo entre diversas plataformas digitales.

DURACIÓN:

6 semanas

Modalidad:

Presencial

PRERREQUISITOS:

Traer Lap Top y contar con habilidades desarrolladas en el uso de Moodle.

CONTENIDO

Temario

- ¿Qué significa interactividad en el ámbito de la educación?
- Herramientas para el desarrollo de contenido interactivo en contextos formativos
- Herramientas de autor para enriquecer Entornos Virtuales de Aprendizaje: Genially y H5P
- Portabilidad del contenido interactivo entre diversas plataformas digitales
- Retroalimentación para la mejora continua en el desarrollo de contenido interactivo.

DINÁMICA DE TRABAJO:

- Al inicio de cada sesión se ofrecen indicaciones clave para la realización de las prácticas del Taller.
- Se desarrollarán y probarán tus prototipos frente al grupo.
- Un elemento importante en el proceso de aprendizaje es ofrecer y recibir retroalimentación de la facilitadora y de los compañeros.
- Se sugiere complementar el Taller solicitando a los estudiantes de sus materias trabajos o tareas utilizando las herramientas que estás aprendiendo a usar, observar cómo se enfrentan los jóvenes al uso de nuevas herramientas digitales seguramente ayudará para potenciar tu propio proceso de aprendizaje
- Observar cómo resuelven problemáticas educativas los pares dentro del taller, con el propósito de celebrar logros y señalar las áreas de oportunidad de manera asertiva
- Este taller se complementa con un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en Moodle que funge como apoyo en el cumplimiento oportuno de las tareas, inspiración para la propia práctica y de ser necesario, un apoyo en caso de que por causas de fuerza mayor el profesor tenga que ausentarse en alguna sesión.
- Los materiales didácticos del Taller y los productos de aprendizaje se comparten en Moodle.

EVALUACIÓN:

La evaluación del Taller se realiza en 3 momentos:

- a) Evaluación Diagnóstica. En la primera sesión del taller se te solicitará responder un cuestionario y realizar ciertas actividades utilizando algunas herramientas interactivas, el resultado brindará información relevante sobre habilidades digitales desarrolladas antes del inicio de las actividades, mismas que se ajustarán al nivel del grupo. Además, permite reconocer aspectos en los cuales enfocar la atención para potencializar tu desempeño durante el curso.
- b) Evaluación formativa. En cada sesión el tutor y el grupo te harán comentarios de retroalimentación al contenido interactivo desarrollado, que tienen el propósito de motivar al participante a mejorar la calidad de los objetos digitales de aprendizaje diseñados y obtener el mejor provecho de las herramientas a utilizar.

- c) Actividades sumativas. En las sesiones de "Presentación" del contenido desarrollado, se demostrará al grupo el alcance de los logros y se valorará la entrega de contenidos que ya tengan la calidad para ser utilizados en contextos reales, así como la realización de piloteo o pruebas con los estudiantes.

Los criterios para acreditar el curso son los siguientes:

- Asistir al 90 % de las sesiones programadas
- Presentar al grupo al menos un contenido interactivo de manera presencial
- Entregar al menos un contenido interactivo desarrollado en su totalidad para un contexto específico