Modelo normalizado para actividades de Formación del Profesorado Universitario

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD FORMATIVA
Creación de contenidos didácticos interactivos multimedia para la enseñanza no presencial

PROGRAMA AL QUE PERTENECE EL CURSO

- Formación en Competencias Transversales

DIRECTOR/A ACADÉMICO/A DEL CURSO

Nombre y apellidos: Antonia Ramírez García
Categoría profesional: Profesora titular de Universidad
Departamento: Educación
Facultad o Escuela: Facultad de Ciencias de la Educación
Correo electrónico: a.ramirez@uco.es

PROFESORADO QUE IMPARTE EL CURSO

Nombre y apellidos: María del Pilar Gutiérrez Arenas
Categoría profesional: Profesora Contratada Doctora
Departamento: Educación
Facultad o Escuela: Facultad de Ciencias de la Educación
Número de horas a impartir: 10 horas
Correo electrónico: pilar.gutierrez@uco.es

NÚMERO DE CRÉDITOS / HORAS *(Indicar número de horas presenciales y/o virtuales)*

1 crédito ECTS

PRECIO DE MATRÍCULA (15 € / crédito)
15 €

CALENDARIO Y HORARIO
28 de enero de 16:30 a 21:30 y 29 de enero de 2020 en horario de 9:30 a 14:30
Aula Nuevas Tecnologías 1 de la Facultad de Ciencias de la Educación

PLAZO DE PREINSCRIPCIÓN / MATRICULACIÓN

Periodo de Preinscripción: Del 7 al 19 de enero de 2020.

La preinscripción se solicita a través de la aplicación informática habilitada para ello (https://www.uco.es/servicios/fpu/solicitud-cursos/). Una vez finalizado el plazo de preinscripción se comunicará por correo electrónico si ha sido admitido/a al curso y el procedimiento para el pago de la matrícula.

Nº PLAZAS Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

- 30 plazas.
- El curso está abierto a todo el profesorado. No obstante, tendrá prioridad el profesorado que en el curso 2020/21 iniciará o continuará una enseñanza no presencial en diferentes grados de la Universidad de Córdoba.

BREVE JUSTIFICACIÓN (Máximo 250 palabras)

La sociedad del siglo XXI se caracteriza, entre otros aspectos, por la cantidad de información a la que el ciudadano puede acceder o disponer y en diferentes formatos (textual, visual, auditivo, icónico, etc.) y en el empleo de la tecnología, donde el ciudadano del siglo XXI se convierte en usuario de estos medios para su desarrollo vital.

Sin embargo, la dificultad recae en la transformación de esa información a conocimiento para un posterior aprendizaje de calidad. Es por ello que la competencia digital se ha convertido en una de las prioridades de la formación permanente del profesorado con el fin de potenciar su papel como mediador y guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, adecuando la metodología y recursos didácticos a las nuevas necesidades educativas.

Desarrollar la competencia digital en el sistema educativo requiere una correcta integración del uso de las TIC en las aulas y que los docentes tengan la formación necesaria en esa competencia. Es probablemente este último factor el más importante para el desarrollo de una cultura digital en el aula y la sintonía del sistema educativo con la nueva "sociedad red".

El proyecto de "Marco Común de Competencia Digital Docente" nace en 2012 con la intención de desarrollar un plan de formación coherente con una propuesta de indicadores evaluables que permita reforzar una de las áreas de la profesionalización docente peor atendidas en la formación inicial. Ofrece una referencia descriptiva que pueda servir con fines de formación y en procesos de evaluación y acreditación.

Se acordó trabajar sobre las 5 áreas de competencia digital propuestas en el proyecto DigCompOrg. Estas competencias han sido reformuladas en 2017 y entre las que encontramos "La creación de contenidos digitales"

Es por ello que mediante este curso de formación pretendemos capacitar al profesorado con conocimientos y destrezas para crear y editar sus propios contenidos didácticos multimedia, lo que permitirá una mayor personalización de la educación.

OBJETIVOS EXPRESADOS EN TÉRMINOS DE LAS COMPETENCIAS QUE EL ALUMNADO DEBE ALCANZAR

Este curso facilitará el uso de herramientas que permitan al docente la creación de su propio material didáctico multimedia, mejorando así su competencia digital e incidiendo en el aumento de la motivación del alumnado en el proceso educativo. Los objetivos que se pretenden conseguir son los siguientes:

- Conocer las bases de un proyecto multimedia interactivo.
- Diseñar contenido multimedia interactivo.
- Crear actividades digitales usando diferentes tipos de herramientas.
- Integrar diversos recursos y actividades digitales en un contenido digital educativo.
- Publicar contenidos digitales multimedia.
- Gestionar y controlar la calidad del contenido digital multimedia.

CONTENIDOS

Los contenidos tendrán un carácter teórico-práctico:

- Competencia digital docente. Marco europeo y legislativo.
- Contenidos digitales
- Construcción de actividades digitales multimedia.
- Herramientas de autor para la creación de contenidos didácticos multimedia interactivos: Kotobee Autor, Stopmotion, Easelly, Educaplay, WebquestCreator.

METODOLOGÍA

La metodología a emplear será de carácter activa y participativa por parte del alumnado.
Se llevarán a cabo pequeñas actividades que acompañarán a los contenidos y donde se buscará la máxima aplicabilidad a las diferentes asignaturas de las que sea responsable el profesorado implicado.
Se realizarán labores de tutoría a través de la plataforma Moodle.

EVALUACIÓN

La evaluación tendrá en cuenta la asistencia a las sesiones, así como, la participación de los estudiantes en las actividades que se realicen en la impartición del curso.

REFERENCIAS BÁSICAS

Baker, J.P., Goodboy, A.K., Bowman, N.D., y Wright, A.A. (2018). Does teaching with PowerPoint increase students' learning? A meta-analysis. *Computers & Education, 126*, 376-387. doi: https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.003

Cabero, J. (dir.). (2014). *La formación del profesorado en TIC: Modelo TPACK*. Sevilla: Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla.

Cordoví, F. y Keeling, M. (2018). La utilización de la imagen digital en el proceso pedagógico universitario. *Atenas. Revista Científico Pedagógica, 2*(42), 92-107. Disponible en https://atenas.reduniv.edu.cu/index.php/atenas/article/view/373

Escofet, A., López, M., y Álvarez, G. (2014). Una mirada crítica sobre los nativos digitales: Análisis de los usos formales de TIC entre estudiantes universitarios. *Revista Q, 9*(17). Disponible en https://revistas.upb.edu.co/index.php/revista_Q/article/view/7714/7037

Romero-Luis, J., & Gértrudix Barrio, M. (2017). Análisis de aplicaciones en modelo SaaS para la creación de Recursos Educativos Abiertos en contextos de Educación Abierta. *Hipertext.net*, 15, 57-65. DOI: 10.2436/20.8050.01.46

Xie, K., Di Tosto, G., Chen, S., Y Vongkulluksn, V. (2018). A systematic review of design and technology components of educational digital resources. *Computers & Education, 127*, 90-106. doi: https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.011