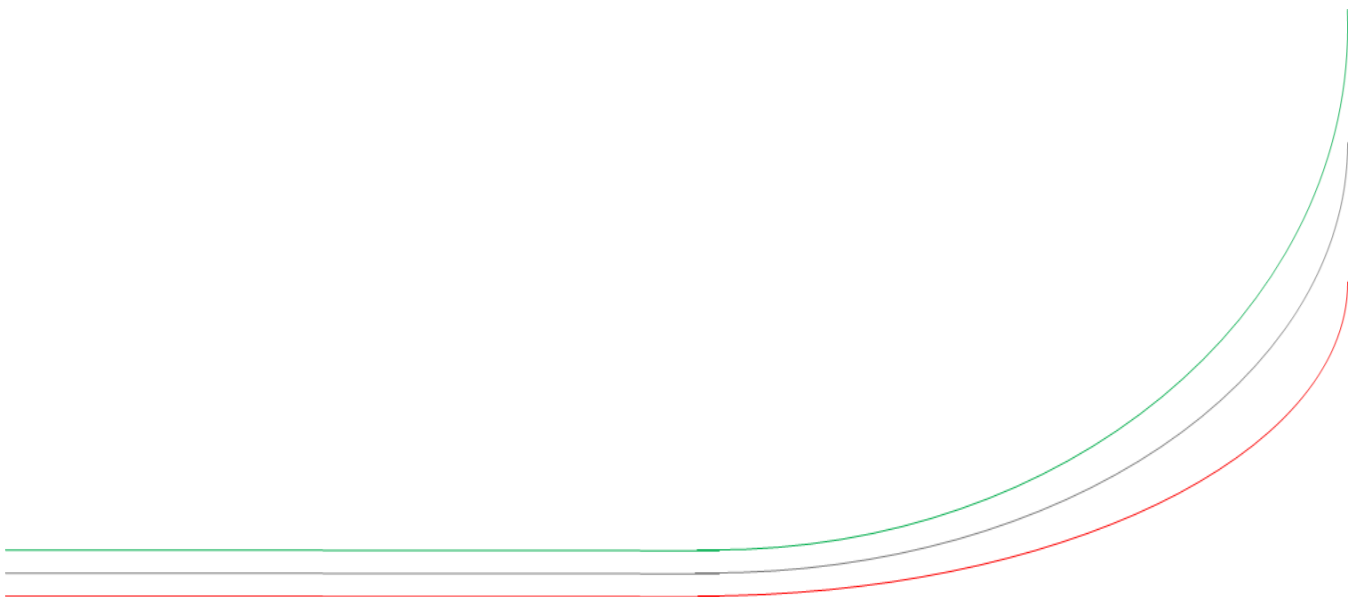


Curso – Taller: Competencias Básicas
en Ofimática e Internet como apoyo al
Diplomado: Recursos Educativos en
Ambientes Virtuales de Aprendizaje
(DREAVA)



Tecnológico Nacional de México

Derechos reservados ®

Septiembre de 2015

CONTRIBUCIONES

Coordinación general del proyecto

*Mara Grassiel Acosta González – Directora de Docencia e Innovación
Educativa*

Dirección del proyecto

*Rafael Portillo Rosales – Área de Educación a Distancia de la Dirección de Docencia
e Innovación Educativa*

Desarrollo y elaboración del proyecto

Domitila de Jesús Poot Naal - Instituto Tecnológico de Chetumal

Julio Alejandro Carrillo Alemán - Instituto Tecnológico de Chetumal

Daniel Valdivieso Rodríguez - Instituto Tecnológico de Minatitlán

María del Rocío Alvarado Vázquez - Instituto Tecnológico de Torreón

Elfer Isaías Clemente Camacho - Instituto Tecnológico de Tuxtla Gutiérrez

Olivia Labastida Puertos - Instituto Tecnológico Superior de Huatusco

*Martha Ramirez Arellano- Área de Educación a Distancia de la Dirección de
Docencia e Innovación Educativa*

Revisión y edición del documento

*Rafael Portillo Rosales - Área de Educación a Distancia de la Dirección de Docencia
e Innovación Educativa*

*Martha Ramirez Arellano- Área de Educación a Distancia de la Dirección de
Docencia e Innovación Educativa*

Curso – Taller

Competencias Básicas en Ofimática e Internet como apoyo al Diplomado: Recursos Educativos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (DREAVA)

INTRODUCCIÓN

La sociedad de la información, impulsada por el vertiginoso uso generalizado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's), trae consigo cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura. En la actualidad para enfrentar los retos de una sociedad dinámica y en un mundo que demanda preparación en tecnologías emergentes hay que conocer y aplicar las TIC's, para ser competente en su uso.

El propósito del taller es reducir la brecha digital que existe entre los docentes que usan los medios digitales y los que no los usan, pero solo en los elementos informáticos básicos que serán de utilidad para el abordaje y desarrollo de los temas del Diplomado: Recursos Educativos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (DREAVA).

El taller se presenta como medio introductorio al entorno digital, no se relaciona solamente con aspectos exclusivamente de carácter tecnológico, sino también del aspecto social.

COMPETENCIA ESPECÍFICA

Utiliza herramientas informáticas de las TIC's, para el acceso a fuentes de información en internet, como medio de elaboración y modificación de archivos de datos o documentos, de presentación multimedia y trabajo colaborativo en línea que le permita el buen desempeño de las actividades del Diplomado: Recursos Educativos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (DREAVA).

Atributos de la Competencia a Desarrollar

- Realiza tareas empleando software procesador de texto y presentación multimedia para edición y formateo de información.
- Emplea aplicaciones web para publicación de información y comunicación.
- Conoce los conceptos básicos de la educación a distancia para dar sustento a su aplicación en el quehacer docente.
- Explora y conoce la plataforma educativa Moodle para identificar los elementos básicos que la integran.
- Realiza una actividad práctica en la que integra todos los saberes adquiridos.

CONTENIDOS

Tabla 1 Contenido del Curso

Temas	Subtemas
1. Software de Aplicación	1.1. Procesador de Texto 1.2. Presentador Multimedia 1.3. CmapTools 1.4. MindManager
2. Entorno Web	2.1. Correo Electrónico 2.2. Facebook 2.3. Dropbox 2.4. Buscadores Web
3. La Educación a Distancia y el Sistema de Gestión del Aprendizaje – Moodle	3.1. Concepto de Educación a Distancia (EaD). 3.2. Roles: El Docente y el Estudiante a Distancia 3.3. Moodle <ul style="list-style-type: none"> • Acceso • Navegación • Tareas • Recursos
4. Actividad Integradora	4.1. Integración de Saberes

Tabla 2 Sesiones del Curso

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4
Software de Aplicación	Entorno Web	Educación a Distancia/Moodle	Actividad Integradora
<ul style="list-style-type: none"> • Procesador de Texto. • Presentador Multimedia. • CmapTools. • MindManager. 	<ul style="list-style-type: none"> • Correo Electrónico. • Facebook. • Dropbox. • Buscadores Web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de EaD. • Roles: El docente y el estudiante a distancia. • Moodle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica Final: Integración de Saberes.
9 Horas	9 Horas	6 Horas	6 Horas

DURACIÓN DE CURSO – TALLER

30 horas en modalidad presencial.

DESARROLLO

El énfasis del taller se presenta en el concepto “aprender haciendo”, centrado en el desarrollo de habilidades – destrezas y en el saber ser de la competencia, los contenidos teóricos que se revisan son de carácter técnico y básico para el manejo de las herramientas que se conocerán y manipularán durante el desarrollo de las sesiones.

El taller se divide en 3 temáticas: Software de aplicación, Entorno Web y Educación a Distancia (moodle), que se abordan durante 4 sesiones, concluye con la realización de una actividad integradora de forma práctica, con la que se pretende, que el participante integre los saberes adquiridos.

La secuencia aborda la revisión de contenidos y realización de prácticas en línea individual y por equipo.

Estrategia metodológica utilizada

1. Diagnóstico de conocimientos previos y expectativas.
2. Presentación y revisión del tutorial básico para el procesador de textos WORD (abrir, guardar, dar formato, fuentes, añadir, exportar, hipervínculos).
3. Presentación y revisión del tutorial básico para el presentador multimedia POWER POINT (abrir, guardar, dar formato, fuentes, añadir video, gifs, gráficas, exportar, hipervínculos, transiciones, animaciones, ejecutables).
4. Crear y utilizar una cuenta de correo electrónico.
5. Crear y utilizar una cuenta en Facebook.
6. Exposición de conceptos básicos de educación a distancia.
7. Exploración de plataforma con ejercicios para el reconocimiento de los elementos que la componen.
8. Realizar la actividad integradora.

Materiales didácticos

- Lecturas
- Plataforma moodle
- Tutoriales
- Páginas web
- Videos
- Presentaciones multimedia
- Facebook

Lineamientos

El taller tiene asignadas para su desarrollo treinta horas de trabajo en modalidad presencial con actividades locales y en línea. Para alcanzar la competencia específica que se propone, se requerirá la elaboración de algunos trabajos o evidencias de aprendizaje, los cuales deben estar correctamente escritos, es decir, **sin faltas de ortografía** o errores tipográficos, así como con propiedad gramatical y correcta redacción. Estos son criterios generales que se aplican a todos los trabajos solicitados; no van a repetirse en otro momento pero sí se tomarán en cuenta para su revisión.

BIBLIOGRAFÍA

- Besabe Peña, Fabián . (2007). *Educación a distancia en el nivel superior*. México: Ed. Trillas.
- Cabero Almenara Julio. (2007). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. España: Ed.Mc Graw-Hill/Interamericana de España. S.A.U.
- Corrales Palomo, M. I. (2008). *Metodología de la Formación Abierta y a Distancia*. México: Ed. Limusa.
- Ogalde Careaga, Isabel y González Videgaray, Maricarmen. (2008). *Nuevas Tecnologías y Educación Diseño, Desarrollo, Uso y Evaluación de Materiales Didácticos. Hacia una Evaluación Aútentica del Aprendizaje*. Mexico: Ed. Trillas.
- Tobón Tobón, S. (2010). *Formación Integral y Competencias: Pensamiento Complejo, Currículo, Didáctica y Evaluación*. Colombia: Ed. Ecoe Ediciones Ltda./Instituto CIFE 3° Ed.
- Tobón Tobón, Sergio., Pimienta Prieto, Julio H., y García Fraile, Juan Antonio. (2010).
- Villaseñor Sánchez, Guillermo. (2004). *La Tecnología en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. México: Ed. Trillas. ITESM Universidad Virtual 2° reimpresión.