

Creación de Materiales Educativos Multimedia

Código: EDU-203

Propuesta de Valor: OTROS

Duración: 26 Horas



Este curso consiste en desarrollar contenidos curriculares como material de apoyo didáctico, apoyados con técnicas expositivas, demostrativas y sobre todo, prácticas que aseguren la vinculación de los conocimientos teóricos con su aplicación educativa y su práctica docente.



AUDIENCIA

- Este curso está dirigido principalmente a profesores que desean crear material multimedia para apoyar sus procesos de enseñanza.



PRE REQUISITOS

- Los participantes deben tener conocimiento básicos de sistema operativo y en programas de ofimática.



OBJETIVOS

- Guiar a los participantes en la creación de material educativo multimedia.



CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Certificación emitida por COGNOS.



CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE LAS TIC

1.1. PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO PLANES DE ESTUDIOS

1.2. ESTÁNDARES DE REFERENCIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS TICS EN LA FORMACIÓN DOCENTE

1.3. EL USO DE MODELOS ESTRATÉGICOS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS TICS A LA ENSEÑANZA

2. EL PAPEL DEL DOCENTE EN LA CREACIÓN DE LOS MATERIALES

2.1. LOS MÉTODOS PEDAGÓGICO APLICADOS AL DESARROLLO DE MATERIALES

2.2. SELECCIÓN DE MATERIALES Y MODELOS DE DESARROLLO

2.3. HERRAMIENTAS MULTIMEDIA APLICADAS AL DESARROLLO DE MATERIALES

2.4. EL GUIÓN MULTIMEDIA Y EL CÓMIC INTERACTIVO

2.5. DESARROLLO DE MUSICOGRAMAS

3. EL DESARROLLO MULTIMEDIA

3.1. LA CREACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS

3.2. INTEGRACIÓN MULTIMEDIA

3.3. SELECCIÓN Y USO DE MATERIALES EDUCATIVOS MULTIMEDIA

3.4. INTRODUCCIÓN A LOS MULTIMEDIOS

3.5. TRABAJANDO CON AUDIO DIGITAL

3.6. TRABAJANDO CON VIDEO DIGITAL

4. POWERPOINT COMO MATERIAL INTERACTIVO

4.1. CONOCIENDO EL PROGRAMA

4.2. CREANDO PRESENTACIONES BASADA EN PLANTILLAS

4.3. EFECTOS DE ANIMACIÓN PARA REALZAR EL CONTENIDO

4.4. AGREGAR SONIDO Y VIDEO

4.5. CONFIGURACIÓN BÁSICA DE LA PRESENTACIÓN

4.6. RECURSOS PARA INCLUIR INTERACCIÓN EN LAS PRESENTACIONES

4.7. ELABORACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA CON POWERPOINT

5. FLASH COMO MATERIAL DE ANIMACIONES

5.1. CONOCIENDO EL PROGRAMA

5.2. DIBUJANDO EN FLASH

5.3. CREANDO ANIMACIONES CON EFECTOS

5.4. AGREGANDO INTERACTIVIDAD EN EL CONTENIDO

5.5. CONFIGURACIÓN DE LAS PUBLICACIONES

5.6. ELABORACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA CON FLASH



BENEFICIOS

- El estudiante tendrá acceso de la informática al aula, así como el uso de software para el diseño de aplicaciones multimedia.