



El uso de la tecnología en como recurso educativo en el aula

MULTIVERSIDAD
LATINOAMERICANA



Objetivo

Capacitar al profesionalista para realizar nuevos instrumentos de aprendizaje y evaluación utilizando la Tecnología e innovando su forma de enseñanza dentro y fuera del aula, esto dará pie a que el alumno tenga una motivación vital de seguir adelante ya que su aprendizaje será significativo e innovador al utilizar nuevos recursos para aprender.



A quién va dirigido

A Licenciados en Educación, docentes de cualquier nivel académico y, en general, a todo profesional universitario inmerso en el tema del uso de la tecnología como recurso educativo en el aula.



Beneficios

- Tendrán la oportunidad de mejorar su práctica en el aula.
- Aprenderá a utilizar las nuevas Tecnologías de la información y comunicación a través de los diferentes tipos de software educativos que tenemos a nuestro alcance.
- Incrementará de manera significativa el aprendizaje de nuestros alumnos y a la vez facilitar su labor docente.



Módulo 1. La tecnología como recurso educativo en el aula.

Identificar cada uno de los conceptos acerca de la innovación tecnológica aplicada dentro del aula en el siglo XXI, así como los diferentes programas que se pueden utilizar para su buena aplicación.



Tema 1. Innovando la educación dentro del aula.

Tema 2. Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación del siglo XXI.

Tema 3. ¿Qué es un Software educativo?

Tema 4. Software libre para el salón de clases.



Módulo 2. ¿Cómo diseño mi propia tecnología educativa?

Conocer todo lo que tenemos al alcance para mejorar los contenidos del aula aplicando nuevas dinámicas utilizando materiales educativos digitales, para llevar a cabo un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.



Tema 5. Los contenidos educativos digitales en el aula.

Tema 6. Características de los contenidos educativos digitales.

Tema 7. Aplicando contenidos educativos digitales en el Aula.

Tema 8. Pautas para diseñar materiales educativos digitales.

Módulo 3. Desarrollando mis propias herramientas Tecnológicas.

Utilizar y realizar nuevos ejercicios y dinámicas con las herramientas que se van a aprender a lo largo de este módulo.



Tema 9. Cuadernia (creación de cuadernos digitales).

Tema 10. Hot Potatoes (ejercicios educativos en línea).

Tema 11. Ardora (creación de contenidos Web).

Tema 12. Powtoon (creación de videos y presentaciones animadas).



Metodología

En cada módulo se presentan lecturas reflexivas y contenido interactivo, se aplican actividades semanales mediante las que observan los saberes adquiridos, así como la participación continua en los foros, con importantes aportaciones y retroalimentación y opinión sobre lo compartido por sus compañeros.

Duración

El diplomado tiene una duración de 3 meses, llevando un módulo por mes dividido en 4 temas de conocimientos.

Duración total del programa: 60 horas.

Duración módulo de conocimiento: 20 horas.

Duración por semana del diplomado: 5 horas.





Plataforma Online

Utilizamos el administrador de contenidos Moodle, por el cual accederás a tu salón de clase virtual desde cualquier computadora con acceso a internet.



Diploma digital

Al acreditar el diplomado recibirás una constancia digital de Multiversidad Latinoamericana, institución capacitadora acreditada por la STPS bajo el registro MLA091207179-013.



Proceso de Inscripción

- Llena tu plantilla de registro en : <http://multiversidad.com.mx/registrodiplomados/>
- Inmediatamente después de registrarte, se mostrará en la pantalla la ficha de pago.
- Realiza el pago mediante depósito bancario y envía el comprobante a diplomados@multiversidad.com.mx
- Al validarse tu pago recibes tus claves de acceso al curso, finalizando el proceso de inscripción.

Contáctanos

01 (669) 981-2106 ext. 162
01 800 506 5227
www.multiversidad.com.mx

Horario de atención:
Lunes a viernes de 9:00 a. m.
a 5: 00 p.m.

Correo electrónico:
diputados@multiversidad.com.mx



Inscríbete aquí