



*Programa
de Formación Docente*

Ciclo 2 - Curso 9:

CREACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

(Diseño de contenidos digitales)

Ciclo 2 - Curso 9:

**CREACIÓN DE OBJETOS
DE APRENDIZAJE**

(Diseño de contenidos digitales)

Esta propuesta tiene como finalidad proporcionarles a los docentes herramientas prácticas para el diseño de contenidos acordes para el desarrollo de sus prácticas educativas.

Áreas de competencias: Digitales/Generales

Perfil de ingreso:

- Todas las personas que realicen docencia en proyectos de formación profesional.
- **Tener aprobado el curso del Ciclo 1 "Habilidades digitales docentes"**

Competencia del perfil a las que se aporta:

DIGITALES:

- 10.** Explotar los potenciales didácticos de la tecnología multimedial para la gestión de la enseñanza y el aprendizaje.

GENERALES:

- 7.** Creatividad e innovación.

Dimensiones o subcompetencias del perfil a las que se aporta

DIGITALES:

- 10.1** Gestión y organización del uso de las tecnologías digitales en relación con los objetivos de enseñanza usando tecnologías digitales.
- 10.2** Búsqueda, creación e intercambio de contenidos multimedia digitales para su uso con fines de enseñanza.
- 10.3** Comunicar a través de medios digitales.
- 10.4** Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes.

GENERALES:

- 7.2** Crear soluciones a problemas y/o necesidades a partir de nuevas ideas que agregan valor, en un marco de desarrollo sostenible y sustentable.

Ejes temáticos/ contenidos:

DIGITALES:

Dimensión 10.1:

c) Planificación

- Pedagogía de la virtualidad.
- Diseño de módulos interactivos.
- Selección de herramientas alineadas con los objetivos de enseñanza.
- Participación y colaboración en entornos virtuales.
- Tipos de recursos digitales.
- Recursos y actividades adaptables a diferentes estilos de aprendizaje.
- Proyectos colaborativos en línea.
- Manejo de tiempos y frecuencia de los recursos multimedia.

d) Herramientas

- Plataformas de aprendizaje en línea.
- Plataformas gamificadas para evaluar y reforzar el aprendizaje.
- Herramientas de videoconferencia y colaboración en tiempo real.
- Espacios virtuales para reuniones y trabajo en grupo.
- Identificación de herramientas digitales relevantes.
- Herramientas de seguimiento del progreso individual y grupal.
- Tecnologías y estrategias digitales para mejorar la evaluación.

Ejes temáticos/ contenidos:

DIGITALES:

Dimensión 10.2:

a) Planificación

- Concepto de multimedia en el contexto educativo.
- Tipos de medios: texto, imágenes, audio, video y animaciones.
- Diseño de lecciones que aprovechen la multimedia de manera efectiva.
- Elegir el multimedio más adecuado al grupo, objetivos, tiempos y recursos disponibles

b) Diseño

- Presentaciones multimedia (Genially, canva, slides)
- Desarrollo de videos educativos y animaciones simples.
- Integración de imágenes, gráficos y otros recursos visuales interactivos.
- Simulaciones interactivas para comprender conceptos.
- Dinámicas de aula, juegos y aprendizaje gamificadas.

Ejes temáticos/ contenidos:

DIGITALES:

Dimensión 10.3:

- Definición y consolidación del PLE: Personal learning environment.
- Comunicar eficientemente en plataformas de redes sociales.
- Estética en la comunicación digital.
- Ética en la comunicación digital.
- Uso responsable de contenido.
- La Netiqueta.
- Tono y estilo de escritura para la audiencia y contexto digital.
- Plataformas para la redacción colaborativa.
- Uso de lenguaje inclusivo (consideración de la diversidad de género y cultural).
- Gestión de grupos digitales (foros en LMS, Whatsapp, Telegram, MS Teams).

Ejes temáticos/ contenidos:

DIGITALES:

Dimensión 10.4:

- Uso creativo, ético y responsable las tecnologías digitales para la información, la comunicación, la creación de contenidos, la ciudadanía, el bienestar y la resolución de problemas.
- Tecnologías digitales para mejorar la inclusión, la personalización y el compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.
- Tecnologías digitales para mejorar el acceso a servicios y la ciudadanía.

GENERALES:

- Metodología ágiles que favorecen la creación de soluciones innovadoras: Pensamiento de diseño.

Carga horaria total: 30 horas (20 horas de clase + 10 horas de trabajo fuera de aula)

Créditos: 2 créditos

Modalidad: Virtual sincrónica

Exigencia para aprobación: 80% de asistencia y cumplir con la evaluación

Junio 2025

CURSOS VIRTUALES SINCRÓNICOS

DURACIÓN: 8 sesiones

CURSO 9 (Ciclo 2)

**Creación de objetos
de aprendizaje**
(Diseño de contenidos
digitales)

Lunes y miércoles
09:00 a 11:30 horas

Lunes y miércoles
17:30 a 20:00 horas

Martes y jueves
09:00 a 11:30 horas

Martes y jueves
17:30 a 20:00 horas

Sábados
09:00 a 13:00 horas



INICIO: 9 de junio
FINALIZACIÓN: 2 de julio

INICIO: 10 de junio
FINALIZACIÓN: 8 de julio



INEFOP
+ Fortalezas

*Programa
de Formación Docente*

INEFOP