



CreaMoS (Create-Modify-Share):

Crear, modificar y compartir contenidos digitales
para la enseñanza universitaria

Guía Didáctica

 **DigCompEdu**-FyA

Modalidad

Curso virtual asíncrono, autoformativo y no tutorizado.

Destinatario/as

Fundamentalmente dirigido a personas del ámbito de la educación que quieran aprender desde un nivel básico cómo aplicar el pensamiento visual a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Duración

El curso está diseñado para una dedicación máxima de **10 horas de trabajo** entre la lectura de las lecciones, la realización del cuestionario de evaluación y el desarrollo de las actividades voluntarias.

Indicadores del Marco DigCompEDU

Este curso ha sido desarrollado en el marco del proyecto de creación de contenidos y evaluación de competencias digitales (**DigCompEdu-FyA**), financiado a través del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia de la UE "NEXTGENERATIONEU". Su contenido contribuye al logro de los siguientes indicadores del marco **DigCompEdu** de competencia digital de los educadores:

MARCO DIGCOMPEDU	
Área	2. Contenidos digitales
Subárea	2.2. Creación y modificación de contenidos digitales
Indicadores de logro	2.2.A1.1. Conoce los criterios didácticos, disciplinares y técnicos (adecuación a la edad del alumnado y a la consecución de los objetivos, accesibilidad, etc.) y los aplica de forma genérica en la edición y creación de contenidos digitales. 2.2.A1.2. Conoce y comprende los tipos de licencias existentes y los términos que recoge cada una de ellas para la edición y creación de contenidos digitales respetando los derechos de autor (transformación) y de propiedad intelectual y utiliza alguna norma internacional para las citas y referencias. 2.2.A1.3. Utiliza herramientas de autor generales para la creación y edición de contenidos digitales (ofimáticas, editor de audio, imágenes, vídeo, etc.) y las específicas de las materias que imparte (editor de ecuaciones, partituras, editor de texto para diversos alfabetos...).
Subárea	2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales
Indicadores de logro	2.3.A1.1. Conoce y utiliza entornos digitales seguros para la compartición de contenidos con fines educativos, analizando sus políticas de uso. 2.3.A1.2. Conoce los distintos tipos de permisos que se pueden otorgar en entornos digitales a la hora de compartir contenidos en contextos educativos.

	<p>2.3.A1.3. Conoce y aplica la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor (reproducción, distribución y comunicación pública), así como los distintos tipos de licencias y las condiciones asociadas a cada una de ellas.</p> <p>2.3.A1.4. Conoce y aplica de forma general los sistemas de catalogación y las funcionalidades que las herramientas de autor ofrecen para incluir metadatos en los diferentes formatos de archivos.</p>
Nivel	A1 Conocimiento, comprensión y aplicación teórica de los criterios didácticos, disciplinares y técnicos y el uso de herramientas de autor para la edición y creación de contenidos digitales de calidad respetando la normativa vigente sobre propiedad intelectual

Objetivos

- Entender la importancia de los contenidos digitales para favorecer e impulsar los procesos de enseñanza-aprendizaje
- Conocer algunas herramientas para crear contenidos digitales y entender las ventajas y desventajas que entraña el uso de cada una de ellas para poder elegir eficazmente cuál conviene en cada caso.
- Entender el concepto de Recurso Educativo Abierto (REA), identificar las garantías que ofrecen y aprender a localizarlos y a trabajar con ellos en función de su licencia de uso.
- Conocer y aprender el uso más básico de herramientas que facilitan el trabajo colaborativo docente.

Mecánica del curso

El curso está formado por cuatro módulos que deben ser cursados de manera secuencial.

En cada módulo, el alumnado deberá leer los contenidos, visualizar los videos y completar las actividades interactivas propuestas. Además, para finalizar el curso es necesario superar un cuestionario final de autoevaluación.

Índice de contenidos

Módulo 1 Concepto e importancia de los contenidos digitales		
Apartado	Título	Horas
1.1	Concepto de contenidos digitales	1.5
1.2	Características de los contenidos digitales	

1.3	Tipos de contenidos digitales	
1.4	Bibliografía	
1.5	Créditos de atribución	

Módulo 2 Crear contenidos digitales		
Apartado	Título	Horas
2.1	Crear presentaciones	3
2.2	Organizar imágenes y conceptos	
2.3	Grabar podcast	
2.4	Crear vídeos	
2.5	Crear cuestionarios	
2.6	Créditos de atribución	

Módulo 3 Modificar contenidos digitales		
Apartado	Título	Horas
3.1	¿Qué son los REA?	2.5
3.2	¿Qué son las licencias abiertas?	
3.3	¿Dónde encontrar REA?	
3.4	Reutilizar recursos educativos	
3.5	Bibliografía	
3.6	Créditos de atribución	

Módulo 4 Compartir contenidos digitales y trabajo colaborativo		
Apartado	Título	Horas
4.1	Compartir con herramientas Microsoft	2
4.2	Compartir con otras herramientas	
4.3	Compartir podcast	
4.4	Créditos de atribución	

Criterios de evaluación y condiciones de finalización del curso

Para dar por finalizado el curso y obtener el diploma, el/la estudiante debe leer todas las lecciones, ver los videos y superar el cuestionario de evaluación. Se trata de un cuestionario de 10 preguntas de opción múltiple con una única respuesta correcta. El alumnado tiene dos intentos, sin penalización en los fallos y debe obtener al menos 7 puntos para superarlo. Una vez superado, la plataforma libera automáticamente el diploma para su descarga.

Personas que participaron en la elaboración de los contenidos:

- **Equipo docente:**

Begoña Álvarez García (UDC) Coordinadora

Cristina Anido Martínez (UDC)

Joaquín Enríquez Díaz (UDC)

María Dolores Lagoa Varela (UDC)

José María Losada López (UDC)

Andrea Teira Fachado (UDC)

- **Equipo técnico:**

Manuel García Torre (UDC)

Ana María Peña Cabanas (UDC)

Pablo Fernández Pena (UDC)