

Solucionario Manual

SSCE075PO: Formación de formadores en e-learning

SOLUCIONES

Actividades

Test de Repaso

Tema 1

Actividad 1

A continuación se indica una posible solución:

Objetivo de la Ley:

La Ley Orgánica 3/2022, publicada el 31 de marzo de 2022, tiene como objetivo principal la ordenación e integración de la Formación Profesional en España.

Busca establecer un sistema único de Formación Profesional que sea flexible y capaz de adaptarse a las necesidades de cualificación profesional a lo largo de la vida de las personas.

Integración de Formación Profesional:

La nueva ley integra la Formación Profesional para el empleo con la Formación Profesional del sistema educativo.

Esto significa que se unifican ambos tipos de Formación Profesional en un sistema coherente y armonizado.

El objetivo es ofrecer una formación más completa y alineada con las demandas del mercado laboral.

Oferta Formativa:

La actual oferta formativa de Formación Profesional incluye:

584 certificados profesionales.

174 ciclos formativos (28 de grado básico, 59 de grado medio y 89 de grado superior).

21 cursos de especialización.

Estos programas abarcan diversas áreas y niveles de cualificación.

Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales:

El Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales es la base y referente de la oferta formativa.

Contiene un total de 756 cualificaciones organizadas en 26 familias profesionales.

Cada cualificación describe las competencias y habilidades necesarias para desempeñar un trabajo específico.

Importancia:

La ley es crucial para:

Mejorar la empleabilidad: Al ofrecer una formación más completa y actualizada, se prepara a los/las estudiantes para el mundo laboral.

Impulsar la economía: Una fuerza laboral cualificada contribuye al crecimiento económico y a la creación de empleo de calidad.

Adaptarse a las necesidades cambiantes: La flexibilidad del sistema permite ajustarse a las nuevas demandas productivas.

Actividad 2

A continuación se indica una posible solución:

Técnico en Ciberseguridad:

Descripción: Este profesional se encarga de proteger los sistemas informáticos y las redes contra amenazas cibernéticas. Realiza análisis de riesgos, implementa medidas de seguridad y responde a incidentes de seguridad.

Competencias clave: Conocimientos en criptografía, detección de intrusiones, gestión de firewalls y políticas de seguridad.

Diseñador Gráfico:

Descripción: El diseñador gráfico crea elementos visuales para comunicar mensajes a través de medios impresos o digitales. Diseña logotipos, carteles, folletos, sitios web y más.

Competencias clave: Creatividad, habilidades en software de diseño (como Adobe Illustrator y Photoshop), comprensión de la teoría del color y la tipografía.

Técnico en Energías Renovables:

Descripción: Este profesional trabaja en la instalación, mantenimiento y reparación de sistemas de energía solar, eólica, hidráulica y geotérmica. Contribuye a la sostenibilidad y la reducción de la huella de carbono.

Competencias clave: Conocimientos en electrónica, ingeniería eléctrica, y habilidades para trabajar con paneles solares y turbinas eólicas.

Actividad 3

Una posible tabla comparativa podría ser la siguiente:

ASPECTO	FORMACIÓN PROFESIONAL PARA EL EMPLEO	FORMACIÓN PROFESIONAL DEL SISTEMA EDUCATIVO
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajadores en activo o desempleados que buscan mejorar sus habilidades y competencias. - Empresas que desean formar a su personal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes que cursan programas de Formación Profesional en centros educativos (institutos, escuelas, etc.). - Jóvenes que buscan una formación técnica y práctica.
Objetivo Principal	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la empleabilidad y adaptarse a las necesidades del mercado laboral. - Actualización de conocimientos en áreas específicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar una formación integral que combine conocimientos teóricos y prácticos. - Preparar para el empleo o para continuar estudios superiores.
Modalidad de Formación	<ul style="list-style-type: none"> - Presencial o a distancia, según las necesidades y disponibilidad de los participantes. - Cursos cortos y específicos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principalmente presencial en centros educativos. - Ciclos formativos con duración de 1 a 3 años.
Certificación	<ul style="list-style-type: none"> - Certificados de profesionalidad emitidos por el Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE). - Reconocidos en el ámbito laboral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Títulos oficiales (grado medio o superior) otorgados por el Ministerio de Educación.
Enfoque	<ul style="list-style-type: none"> - Práctico y orientado al puesto de trabajo. - Se centra en habilidades específicas requeridas por el mercado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Combinación de teoría y práctica. - Desarrollo de competencias generales y específicas.
Financiación	<ul style="list-style-type: none"> - Generalmente financiada por empresas o entidades públicas. - Algunos cursos pueden ser gratuitos para desempleados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Financiada por el sistema educativo (gobierno, comunidades autónomas). - Acceso gratuito para estudiantes.

Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Mayor flexibilidad de horarios y contenidos para adaptarse a las necesidades individuales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Programas establecidos según currículo oficial. - Menos flexibilidad en la elección de asignaturas.
Requisitos de Acceso	<ul style="list-style-type: none"> - Dependen del curso o certificado específico. - No siempre se requiere titulación previa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Requisitos académicos para acceder a ciclos formativos (graduado en ESO o equivalente). - Pruebas de acceso en algunos casos.
Perspectiva Temporal (Carrera Profesional)	<ul style="list-style-type: none"> - Corta duración, enfocada en habilidades inmediatas. - Puede complementarse con otros cursos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Larga duración, con posibilidad de especialización. - Prepara para una carrera profesional más amplia.

Tema 2

Actividad 1

Plataformas Seleccionadas:

- **Moodle:** Plataforma de código abierto utilizada principalmente en entornos educativos.
- **Coursera:** Ofrece cursos en línea de universidades de renombre.
- **Google Classroom:** Herramienta integrada en Google Workspace para la gestión de clases virtuales.

Tabla Comparativa:

Plataforma	Tipo de Cursos	Interfaz de Usuario	Herramientas de Comunicación	Personalización
Moodle	Variedad de cursos	Funcional y sencillo	Foros, mensajería interna	Altamente adaptable
Coursera	Cursos universitarios	Atractivo y moderno	Foros, chat, redes sociales	Limitada
Google Classroom	Gestión de clases	Intuitivo y familiar	Comentarios, correo electrónico	Personalizable

Actividad 2

A continuación, se indica un ejemplo de solución:

Inconveniente: Falta de interacción.

Solución: Participa activamente en foros de discusión, grupos de estudio o sesiones de chat. Busca oportunidades para colaborar con otros estudiantes.

Inconveniente: Autodisciplina.

Solución: Establece un horario de estudio regular. Utiliza técnicas de gestión del tiempo y establece metas claras para mantenerte enfocado.

Inconveniente: Acceso limitado a Internet.

Solución: Investiga opciones de acceso gratuito o utiliza recursos offline cuando sea posible. Busca lugares con Wi-Fi público si no tienes conexión en casa.

Inconveniente: Plagio y trampas.

Solución: Fomenta la integridad académica. Cita adecuadamente las fuentes y sigue las políticas de honor en tus evaluaciones.

Inconveniente: Distracciones en el entorno.

Solución: Crea un espacio de estudio tranquilo y libre de distracciones. Utiliza aplicaciones para bloquear sitios web no relacionados con el estudio.

Inconveniente: Falta de retroalimentación inmediata.

Solución: Comunica tus dudas a los profesores por correo electrónico o en foros. Busca grupos de estudio para obtener retroalimentación de otros estudiantes.

Actividad 3

A continuación se ofrece una posible solución:

Estándares de Calidad

Estableceremos criterios de calidad que incluyan la participación activa de los estudiantes, tasas de finalización y niveles de satisfacción.

Capacitación Docente

Ofreceremos talleres sobre el uso de nuestra plataforma E-learning y estrategias pedagógicas online.

Actualización de Contenidos

Revisaremos los materiales trimestralmente para asegurarnos de que estén actualizados y relevantes.

Interacción Estudiante-Docente

Crearemos foros temáticos donde los estudiantes puedan hacer preguntas y debatir con los docentes.

Accesibilidad e Inclusión

Adaptaremos los contenidos para estudiantes con discapacidades visuales o auditivas.

Privacidad y Seguridad

Implementaremos cifrado de datos y políticas de privacidad estrictas.

Evaluación y Retroalimentación

Proporcionaremos comentarios detallados sobre las tareas y evaluaciones.

Actividades Extracurriculares

Organizaremos webinars mensuales sobre temas relevantes.

Comunicación Fluida

Estableceremos un chat en línea para resolver dudas rápidamente.

Tema 3

Actividad 1

Ejemplo de solución:

Página de Contenido:

- Crea una página titulada “Introducción a la Historia del Arte”.
- Describe brevemente los períodos artísticos y sus características.

Multimedia:

- Inserta un video de YouTube sobre el Renacimiento.
- Agrega una imagen de una obra famosa, como “La Mona Lisa”.

Actividad Interactiva:

- Crea un cuestionario con preguntas sobre artistas renombrados y sus obras.
- Incluye una pregunta abierta para que los estudiantes compartan su opinión.

Discusión:

- Diseña un foro llamado “Debate sobre Arte Contemporáneo”.
- Invita a los estudiantes a expresar sus puntos de vista sobre el arte actual.

Publicación y Compartición:

- Publica todo el contenido en tu curso.
- Comparte el enlace con tus estudiantes para que exploren y participen.

Actividad 2

Un ejemplo de solución podría ser el siguiente:

Tasa de finalización:

La tasa de finalización actual es del 70%, ligeramente por encima de la media.

Estrategia: ofrecer recordatorios y recompensas para motivar a los estudiantes a completar el curso.

Evaluaciones y calificaciones:

Los resultados de las evaluaciones son buenos, pero algunos estudiantes tienen dificultades con los conceptos más avanzados.

Estrategia: proporcionar recursos adicionales para reforzar los temas más complejos.

Retroalimentación del estudiante:

Los estudiantes valoran la claridad de los materiales, pero desean más ejemplos prácticos.

Estrategia: incluir estudios de caso y ejercicios prácticos.

Retención de alumnos/as:

La retención es alta en las primeras semanas, pero disminuye hacia el final.

Estrategia: ofrecer sesiones de repaso y apoyo personalizado.

Participación en actividades interactivas:

Los foros de discusión tienen baja participación.

Estrategia: plantear preguntas provocadoras y moderar las discusiones.

Feedback de los empleadores:

Realizar encuestas a los empleadores después de que los empleados completen el curso.

Evaluar el impacto en el desempeño laboral.

Actividad 3

Específicos	Los objetivos deben ser concretos y detallados, evitando declaraciones vagas. Deben responder a preguntas como qué, quién, cuándo, dónde y por qué.
Medibles	Deben ser cuantificables y verificables. Deberías poder medir el progreso hacia el logro del objetivo y determinar si se ha alcanzado.
Alcanzables	Los objetivos deben ser realistas y alcanzables, teniendo en cuenta los recursos disponibles, el tiempo y las habilidades del alumnado.
Relevantes	Deben estar directamente relacionados con el contenido y los propósitos del curso. Los objetivos deben ser pertinentes y contribuir al logro de metas más amplias.
Temporales	Deben tener un marco temporal definido. Establecer plazos ayuda a mantener un sentido de urgencia y a estructurar el progreso del curso.

TEMA 4

Actividad 1

Una posible solución podría ser la siguiente:

TEORÍA	ENFOQUE PRINCIPAL	ROL DEL ESTUDIANTE	ROL DEL DOCENTE	EJEMPLO DE APLICACIÓN
Conductismo	Estímulo-respuesta	Pasivo, receptor	Guía, refuerzo	Programa de refuerzo para mejorar habilidades específicas.
Cognitivism	Procesos mentales	Activo, procesador	Facilitador, diseño	Resolución de problemas utilizando estrategias cognitivas.
Construccionismo	Construcción activa	Activo, constructor	Facilitador, mediador	Proyectos de investigación donde los estudiantes construyen su conocimiento.
Conectivismo	Redes y conexiones	Participante en redes	Facilitador, conecta	Aprendizaje colaborativo en línea a través de redes sociales.

Actividad 2

Posible solución:

Visual:

Diseña un póster sobre la fotosíntesis con imágenes y gráficos.

Auditivo:

Graba un podcast explicando los principios de la teoría de la relatividad.

Kinestésico:

Realiza un experimento práctico sobre la densidad de líquidos.

Lógico-Matemático:

Proporciona problemas de álgebra para resolver.

Verbal-Lingüístico:

Escribe un ensayo sobre la Revolución Industrial.

Social-Interpersonal:

Divide a los estudiantes en grupos para debatir sobre derechos humanos.

Solitario-Intrapersonal:

Pide a los estudiantes que reflexionen por escrito sobre sus metas personales.

Actividad 3

Ejemplos de feedback positivo y constructivo:

FEEDBACK POSITIVO:***Reconocimiento del esfuerzo:***

“Excelente trabajo en el proyecto. Tu dedicación y esfuerzo se notan.”

Elogio a la actitud:

“Me encanta cómo mantienes una actitud positiva incluso en situaciones desafiantes.”

Apreciación por la colaboración:

“Gracias por tu contribución en el equipo. Tu colaboración es fundamental.”

Reconocimiento de logros:

“Felicidades por tus buenos resultados. ¡Sigue así!”

FEEDBACK CONSTRUCTIVO:

Identificación de áreas de mejora:

“Tu presentación fue buena, pero podrías trabajar en la estructura para que sea más clara.”

Sugerencia de soluciones:

“Para mejorar, podrías practicar más las habilidades de comunicación en público.”

Enfoque en comportamientos observables:

“He notado que a veces interrumpes a tus compañeros. Intenta escuchar más activamente.”

Propuesta de mejora continua:

“Para fortalecer tus habilidades de liderazgo, podrías asistir a talleres específicos.”

ASPECTO	FEEDBACK POSITIVO	FEEDBACK CONSTRUCTIVO
Enfoque Principal	Fortalezas, logros, actitud positiva	Áreas de mejora, errores, soluciones prácticas
Enfoque en Soluciones	Refuerza comportamientos deseables	Proporciona orientación para cambiar o corregir
Impacto en el Estudiante	Aumenta autoestima y confianza	Fomenta el desarrollo y la mejora continua
Impacto en la Relación	Fortalece la confianza y el respeto	Crea una cultura de aprendizaje constructiva

TEMA 5

Actividad 1

Ejemplo de solución:

Los principios éticos involucrados son la honestidad, la integridad y la responsabilidad.

Debemos abordar este problema de manera justa y respetuosa.

Algunos grupos sugieren hablar con Marta para aclarar la situación.

Otros proponen ofrecerle una oportunidad para corregir su trabajo.

Como formadores, hablaremos con Marta para entender su perspectiva.

Si fue un error de citación, le ofreceremos una oportunidad para corregirlo.

Si fue intencional, aplicaremos medidas disciplinarias según las políticas del curso.

Actividad 2

Transparencia y consistencia	Proporcionan claridad sobre las expectativas. El alumnado debe saber qué se espera de ellos y cómo se evaluarán sus trabajos. Además, los criterios ayudan a los/as formadores/as a ser consistentes al calificar.
Enfoque en los objetivos de aprendizaje	Los criterios deben estar alineados con los objetivos del curso. Evaluarán si el alumnado ha alcanzado las competencias y habilidades deseadas.

Diferenciación de niveles de desempeño	Los criterios permiten establecer diferentes niveles de calidad. Por ejemplo, un trabajo puede ser calificado como "sobresaliente", "satisfactorio" o "insuficiente".
Feedback significativo	Los criterios guían la retroalimentación. Al proporcionar comentarios específicos basados en los criterios, se ayuda a los alumnos a comprender sus fortalezas y áreas de mejora.
Adaptabilidad	Los criterios deben ser adaptables según el tipo de tarea y el contexto. Por ejemplo, los criterios para evaluar una presentación oral pueden diferir de los de un informe escrito.

Actividad 3

Estos son los pasos para crear el cuestionario en Kahoot

1. Accede a tu cuenta de Kahoot:
Inicia sesión en tu cuenta de Kahoot o crea una si aún no la tienes.
 2. Crea un nuevo Kahoot:
Haz clic en el botón "Crear" en la parte superior de la pantalla.
Selecciona "Kahoot" para crear un nuevo cuestionario.
 3. Añade preguntas:
Haz clic en "Añadir pregunta" en el panel lateral izquierdo.
Elige el tipo de pregunta (opción múltiple, verdadero/falso, etc.).
Escribe la pregunta y las opciones de respuesta.
Marca la respuesta correcta.
 4. Personaliza el cuestionario:
Agrega imágenes o videos relacionados con las ciudades.
Añade un límite de tiempo para responder cada pregunta.
 5. Guarda y publica:
Haz clic en "Guardar" para guardar tu cuestionario.
- Luego, puedes publicarlo para que otros puedan jugar.

Tema 6

Actividad 1

Deberás tener en cuenta los siguientes aspectos:

Accesibilidad tecnológica: asegúrate de que el contenido del curso sea accesible en diferentes dispositivos (computadoras, tabletas, teléfonos). Proporciona instrucciones claras sobre cómo acceder a la plataforma y navegar por el contenido.

Solución: todos los materiales del curso estarán disponibles en formato web y serán responsivos para diferentes dispositivos.

Orientación inicial: crea una sección introductoria con tutoriales sobre la plataforma. Ofrece apoyo inicial para que los estudiantes se sientan cómodos desde el principio.

Solución: publica un video tutorial sobre cómo navegar por la plataforma.

Motivación y enganche: diseña actividades interactivas como cuestionarios, debates y foros. Utiliza un diseño atractivo y relevante para mantener a los estudiantes comprometidos.

Solución: crea un foro de presentación para que los estudiantes se conozcan.

Flexibilidad horaria: proporciona acceso al contenido en horarios convenientes. Considera grabar sesiones en vivo para que los estudiantes puedan verlas más tarde.

Solución: las clases en vivo se grabarán y estarán disponibles para su visualización posterior.

Comunicación efectiva: establece canales claros para preguntas y retroalimentación. Fomenta la colaboración entre estudiantes a través de foros o grupos de estudio.

Solución: establece un canal de preguntas en la plataforma, fomenta la colaboración en grupos pequeños para proyectos.

Apoyo socioemocional: crea un ambiente de confianza. Brinda apoyo emocional en caso de ansiedad o estrés.

Solución: el formador estará disponible para consultas individuales, promueve la empatía y el respeto entre los estudiantes.

Variedad de formatos: ofrece contenidos en diferentes formatos: vídeos , lecturas, ejercicios. Adapta el material según los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Solución: ofrece lecturas, vídeos y ejercicios prácticos, adapta los ejemplos según las preferencias de aprendizaje.

Evaluación justa y transparente: explica claramente los criterios de evaluación. Proporciona instrucciones detalladas para tareas y exámenes.

Solución: publica una rúbrica detallada para cada tarea, proporciona retroalimentación constructiva.

Actividad 2

A continuación se presenta un ejemplo de curso creado a partir del modelo ADDIE.

El curso es **“Conceptos básicos de marketing digital para principiantes”**

Para ello hemos seguido las fases del Modelo: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Análisis:

- Identificar al público objetivo: personas interesadas en aprender sobre marketing digital.

- Determinar los objetivos de aprendizaje: comprender los fundamentos del marketing en línea.
- Evaluar las necesidades tecnológicas: acceso a una computadora y conexión a Internet.

Diseño:

- Crear un plan de lecciones:
 - Introducción al marketing digital.
 - SEO y SEM.
 - Redes sociales y publicidad en línea.
 - Email marketing y análisis de datos.
 - Diseñar materiales multimedia: Videos, presentaciones, infografías.

Desarrollo:

- Crear contenido:
 - Grabar videos explicativos.
 - Diseñar presentaciones con herramientas como Genially.
 - Crear infografías con Canva.

Implementación:

- Publicar el curso en una plataforma de aprendizaje en línea.
- Facilitar acceso a los estudiantes.
- Fomentar la participación a través de foros y debates.

Evaluación:

- Realizar pruebas de conocimiento al final de cada módulo.
- Obtener retroalimentación de los estudiantes.
- Evaluar el éxito del curso en función de los objetivos establecidos.

Ejemplo de Contenido:

Módulo 1: Introducción al Marketing Digital:

¿Qué es el marketing digital?

Ventajas y desafíos.

Tendencias actuales.

Módulo 2: SEO y SEM:

Optimización de motores de búsqueda.

Publicidad en motores de búsqueda.

Módulo 3: Redes Sociales y Publicidad en Línea:

Estrategias de redes sociales.

Anuncios en Facebook e Instagram.

Módulo 4: Email Marketing y Análisis de Datos:

Creación de campañas de email.

Uso de herramientas de análisis como Google Analytics.

Actividad 3

Presentación: “Descubriendo el Sistema Solar”

Diapositivas:

Introducción: Título: **“Bienvenidos al Espacio”**.

Imagen de la Vía Láctea de fondo.

Botón interactivo: “Comenzar”.

Planetas Interiores:

Título: **“Mercurio, Venus, Tierra y Marte”**.

Descripción breve de cada planeta.

Imágenes de los planetas.

Botones interactivos para explorar más detalles.

Planetas Exteriores:

Título: **“Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno”**.

Descripción y curiosidades.

Animaciones de los anillos de Saturno.

Botones para ver videos sobre tormentas en Júpiter.

Cuerpos Celestes:

Título: **“Asteroides, Cometas y Estrellas”**.

Información sobre asteroides y cometas.

Imágenes de estrellas y constelaciones.

Botones para explorar constelaciones famosas.

Despedida:

Título: **“El Espacio es Fascinante”**.

Imagen de la Tierra desde el espacio.

Botón interactivo: “Volver al Inicio”.

¡Explora el Espacio!



Anexo I

Actividad 1

Una posible respuesta válida sería la siguiente:

- Webflow: es una plataforma de desarrollo web visual que permite a las personas usuarias diseñar y administrar sitios web de manera intuitiva, sin necesidad de conocimientos de programación. Con Webflow, puedes crear sitios web avanzados de forma visual y gestionar el contenido mediante su propio CMS. Además, Webflow se encarga de aspectos técnicos como el hosting, la seguridad y las actualizaciones, lo que te permite centrarte en el diseño y el contenido de tu sitio web. Comparación con Dreamweaver:
 - A diferencia de Dreamweaver, Webflow se encarga de aspectos técnicos como el hosting, la seguridad y las actualizaciones, permitiendo a las personas usuarias centrarse en el diseño y el contenido de su sitio web.
 - Dreamweaver ofrece un entorno de diseño visual y un editor de código con resaltado de sintaxis, lo que puede ser más adecuado para los desarrolladores web profesionales.
- Pinegrow: es un editor web de escritorio que funciona con cualquier proyecto HTML. Ofrece un editor CSS de uso general y una biblioteca de elementos, lo que facilita la creación de sitios web. Pinegrow también cuenta con un creador de temas de WordPress, lo que lo convierte en una herramienta útil para los desarrolladores de WordPress. Sin embargo, Pinegrow está diseñado para ser utilizado por profesionales, por lo que puede llevar un tiempo acostumbrarse al principio. Comparación con Dreamweaver:

- A diferencia de Dreamweaver, Pinegrow también cuenta con un creador de temas de WordPress, lo que puede ser útil para los desarrolladores de WordPress.
 - Pinegrow está diseñado para ser utilizado por profesionales, por lo que puede llevar un tiempo acostumbrarse al principio.
- BlueGriffon: es un editor web diseñado para crear y editar páginas web y documentos EPUB. Proporciona una interfaz WYSIWYG (lo que ves es lo que obtienes) para la creación de páginas web, lo que facilita la creación de sitios web para los principiantes. BlueGriffon también ofrece administración de plantillas con un solo clic y administración de hojas de estilo, lo que proporciona un control total sobre el diseño de tu sitio web. A diferencia de Dreamweaver, BlueGriffon ofrece administración de plantillas con un solo clic y administración de hojas de estilo, proporcionando un control total sobre el diseño de tu sitio web.

Actividad 2

WYSIWYG es el acrónimo de “What You See Is What You Get”, que en español significa “lo que ves es lo que obtienes”. Se refiere a una interfaz de edición que muestra el contenido final tal como se verá en su presentación final.

Es ampliamente utilizada en programas de diseño y edición web, permitiendo a las personas usuarias visualizar y editar el contenido en tiempo real, sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.

Los editores WYSIWYG permiten editar contenidos visualmente sin codificar. Ofrecen opciones de diseño y formato preestablecidas para añadir elementos, como imágenes, texto y vídeos, arrastrando y soltando el elemento en cualquier

lugar de la página. Esto ayuda a acelerar la publicación, agilizar los flujos de trabajo y facilitar el diseño web.

En cuanto a otros programas que utilizan una interfaz WYSIWYG, se puede mencionar BlueGriffon, Froala, WordPress, Wix y RocketCake.

Actividad 3

Nombre	Tipo de lenguaje
CSS	Lenguaje de hojas de estilo
HTML	Lenguaje de marcado
JavaScript	Lenguaje de programación
PHP	Lenguaje de programación
XML	Lenguaje de marcado

Anexo II

Actividad 1

React: es una biblioteca de JavaScript desarrollada por Facebook que se utiliza para construir interfaces de usuario, especialmente para aplicaciones de una sola página. Su principal característica es la introducción del concepto de “componentes”, que son piezas de código reutilizables que controlan su propio estado y renderizado. React utiliza un DOM (representación de la interfaz de usuario de una aplicación web) virtual, que es una representación ligera del DOM real. Esto permite a React calcular las diferencias entre el DOM real y el DOM virtual en segundo plano y actualizar solo las partes necesarias del DOM real, lo que resulta en un rendimiento significativamente mejorado. En 2024, React ha introducido el “React Compiler”, que mejora aún más el rendimiento al modelar las reglas de JavaScript y las “reglas de React” para compilar el código de manera segura.

Angular: es un framework de JavaScript desarrollado por Google que se utiliza para construir aplicaciones web dinámicas. A diferencia de React, que es solo una biblioteca para construir interfaces de usuario, Angular es un framework completo que proporciona una estructura sólida para el desarrollo de aplicaciones, incluyendo la gestión del estado, el enrutamiento y la construcción de formularios. Angular utiliza TypeScript, un superconjunto de JavaScript que añade tipos estáticos, lo que puede ayudar a prevenir errores en tiempo de ejecución y mejorar la legibilidad y mantenibilidad del código. En 2024, Angular ha experimentado un “Renacimiento de Angular”, con una explosión de nuevas características y mejoras significativas en el rendimiento y la facilidad de uso.

Vue.js: es un framework progresivo de JavaScript que se utiliza para construir interfaces de usuario y aplicaciones de una sola página. A diferencia de React y Angular, Vue.js

se destaca por su simplicidad y flexibilidad. Vue.js permite a los desarrolladores optar por una estructura de aplicación completa con características como enrutamiento y gestión del estado, o utilizar solo la biblioteca de visualización para construir componentes de una manera similar a React. En 2024, Vue.js ha marcado una transición significativa con el fin de la vida útil de Vue 2, señalando un movimiento hacia versiones más avanzadas. Una de las innovaciones más emocionantes en el ecosistema de Vue es la introducción del “Modo Vapor”, que tiene como objetivo eliminar el DOM virtual en favor de las ganancias de rendimiento.

Actividad 2

ETIQUETA SEMÁNTICA	FUNCIÓN
<article>	Se utiliza para encapsular un bloque de contenido que tiene sentido por sí mismo, y que podría distribuirse independientemente del resto del sitio. Por ejemplo, un post en un blog o un artículo en una revista en línea estaría contenido en un elemento <article>.
<aside>	Se utiliza para representar un bloque de contenido que está relacionado con el contenido principal, pero que puede ser considerado independiente. Un ejemplo de uso podría ser una caja lateral con información relacionada o publicidad.
<figure>	Se utiliza para encapsular los medios de comunicación, como una imagen, un diagrama, una foto, un código, etc., junto con su subtítulo.
<footer>	Se utiliza para contener información acerca de su contenedor más cercano. Normalmente contiene información como el autor del documento, derechos de autor, enlaces a términos de uso, información de contacto, etc.
<header>	Se utiliza para contener la introducción o el grupo de ayudas de navegación. Normalmente contiene el logotipo, el título del sitio web, la barra de navegación y otros elementos de encabezado.
<nav>	Se utiliza para contener bloques de navegación, como menús, tablas de contenido o índices.

ETIQUETA SEMÁNTICA	FUNCIÓN
<section>	Se utiliza para agrupar contenido temáticamente relacionado. Cada <section> debería tener su propio encabezado.

Actividad 3

Placeholder: se utiliza en los elementos de entrada para proporcionar una pista sobre la información esperada en el campo de entrada. El texto del placeholder se muestra en el campo de entrada antes de que la persona usuaria introduzca un valor y desaparece cuando la persona usuaria empieza a escribir.

Autofocus: se puede utilizar para especificar que un campo de entrada debe obtener el foco automáticamente cuando la página se carga. Esto puede ser útil para formularios donde se espera que la persona usuaria empiece a introducir información inmediatamente, como un campo de búsqueda.

Autocomplete: se utiliza para controlar si el navegador debe ofrecer autocompletar las entradas en un campo de entrada. Esto puede ser útil para campos como direcciones de correo electrónico o contraseñas, donde el navegador puede sugerir entradas basadas en las entradas anteriores de la persona usuaria.

Multiple: se puede utilizar en un campo de entrada para permitir a la persona usuaria seleccionar o introducir múltiples valores. Esto es útil para campos como un cargador de archivos, donde la persona usuaria puede necesitar seleccionar varios archivos a la vez.

Soluciones Test de Repaso

1. c) Crear un sistema único capaz de adaptarse a las necesidades profesionales
2. a) Servir de base y referente de la oferta formativa
3. b) Certificado de Competencia
4. c) Mixta
5. c) Comunicación y Ciencias Sociales, Ciencias Aplicadas, Ámbito Profesional
6. c) Dos años
7. b) Nivel 2
8. d) Todas las respuestas anteriores son correctas
9. d) Todas las respuestas anteriores son correctas
10. d) Título de Técnico Superior
11. a) Acceder a la educación superior
12. d) Se requiere tener un título de Técnico o Técnico Superior para acceder
13. c) Mejorar la adaptación a las necesidades del mercado laboral

14. a) Redefinir la relación entre los centros formativos y las empresas
15. b) Un proceso de aprendizaje a través de plataformas digitales
16. b) Satisfacer las necesidades educativas de personas mayores de dieciocho años
17. b) La promoción de la educación inclusiva y equitativa de calidad
18. c) Desarrollo integral de las personas y construcción de sociedades más inclusivas
19. c) Década de 1980
20. b) Moodle
21. c) Fundación de la Open University en el Reino Unido
22. a) Autonomía en el proceso de aprendizaje
23. b) Garantizar una educación inclusiva y equitativa
24. b) Recursos Educativos Abiertos (REA)
25. d) Década de 1990
26. c) Impulso al crecimiento del e-learning y la educación a distancia a nivel global
27. b) Establecer mecanismos de evaluación y retroalimentación efectivos para los/las estudiantes

28. c) Década de 2000
29. b) Identificar de manera clara los objetivos y las metas del curso
30. c) Por la posibilidad de aprender a su propio ritmo y horario
31. d) Articulate Storyline
32. b) Claridad, medibilidad, alcanzabilidad, relevancia y temporalidad
33. c) Garantiza experiencias de aprendizaje efectivas
34. b) Esquemas y mapas conceptuales
35. c) La secuenciación es un proceso dentro de la planificación curricular
36. c) Una dimensión en constante evolución que potencia la experiencia de aprendizaje
37. c) Objetivo de aprendizaje y contenido enseñado
38. c) Características del grupo, como edades, niveles de conocimiento, habilidades, intereses y necesidades
39. c) Aplicarlas de manera estructurada y adaptada a las características y necesidades del alumnado
40. c) Cuestionarios y evaluaciones interactivas
41. c) Proporcionan una experiencia lúdica y motivadora

- 42. b) Incorporando gráficos, diagramas y videos explicativos
- 43. c) Sustentar la interacción y el intercambio de conocimientos
- 44. c) Conductismo, cognitivismo, constructivismo y conectivismo
- 45. c) Siemens y Downes
- 46. b) A través de conexiones dentro de redes
- 47. b) Interacción y colaboración con otros en entornos digitales
- 48. c) Transformándose en facilitador y desplegando habilidades multifacéticas
- 49. c) Estimular la participación activa y el intercambio colaborativo de conocimientos
- 50. c) El tutor/a mantiene una interacción más personalizada y cercana con el alumnado
- 51. b) Brindar apoyo y guía individualizada al alumnado
- 52. c) Proporcionar una experiencia educativa personalizada
- 53. b) Reducción del estrés
- 54. d) Establecer un cronograma para evaluar el progreso
- 55. c) Kahoot!

- 56. c) Retroalimentación automática
- 57. b) Quizizz
- 58. b) Desglosan tareas complejas en componentes más simples
- 59. b) Evaluación sumativa
- 60. b) Mantiene la motivación del alumnado
- 61. b) Demasiadas preguntas de Falso/Verdadero
- 62. b) Al final de un período determinado
- 63. b) Facilitar la comunicación entre docentes y estudiantes
- 64. c) Animaciones
- 65. d) Para garantizar su efectividad en la transmisión de los contenidos
- 66. b) Deben adaptarse al nivel de profundidad y complejidad
- 67. b) Accesibilidad tecnológica
- 68. b) Definir objetivos claros
- 69. b) División en secciones lógicas
- 70. c) Genially
- 71. b) Botones de navegación

- 72. a) Dotar a los contenidos de significado y estructura
- 73. c) Diseño
- 74. b) Recopilar información sobre las necesidades de formación
- 75. b) Para proporcionar una experiencia de aprendizaje cómoda para todos los/las estudiantes
- 76. a) Presentar la información y contenido de manera clara y fácilmente identificables
- 77. b) La realidad virtual crea un entorno completamente inmersivo, mientras que la realidad aumentada superpone elementos digitales en el mundo real
- 78. a) Genially
- 79. b) Adobe Captivate
- 80. b) Licencia Creative Commons
- 81. b) Obtener su consentimiento explícito
- 82. c) Estructura de árbol fácil de entender
- 83. c) Las respuestas a) y b) son correctas
- 84. d) Todas las respuestas anteriores son correctas
- 85. d) Ir a «Archivo», pulsar «Nuevo» y seleccionar «HTML» en el cuadro de diálogo que aparece
- 86. b) Lenguaje de programación

- 87.** b) Incluso después de cerrar el navegador
- 88.** c) Datalist
- 89.** d) Todas las respuestas anteriores son correctas
- 90.** b) Contener la introducción o la navegación de una página web o una sección

