

**Creación de contenidos digitales multimedia interactivos
para la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas**

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir herramientas digitales para la creación de materiales y contenidos digitales aprovechando la interactividad. • Elaborar actividades interactivas en los contenidos digitales multimedia. • Descubrir en los paisajes de aprendizaje una metodología para el aprendizaje personalizado. • Diseñar y crear paisajes de aprendizaje combinando objetos digitales. • Conocer los elementos necesarios para diseñar un paisaje de aprendizaje gamificado.
Destinatarios:	Curso específico para PTGAS con labores docentes. Máximo: 30 alumnos.
Duración:	10 horas (4 horas presenciales +4 horas sesiones online + 2 horas de dedicación a las actividades de evaluación).
Profesorado:	Monitores externos: Alfonso Hernández Torres- Responsable de la Unidad de Tecnologías Aplicadas y Proyectos Académicos en el Instituto Cervantes. Proporcionado por los Cursos de Español como Lengua Extranjera de la Universidad de Zaragoza.
Certificado:	Se otorgará a los participantes Certificado de Asistencia y Aprovechamiento, siendo requisito necesario para obtenerlo la asistencia a clase durante al menos el 90 % del horario lectivo y la superación de las actividades de evaluación de conocimientos que se realicen en el curso.
Contenidos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentaciones multimedia interactivas: <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Recursos educativos interactivos y herramientas. 2. Actividades interactivas: <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Recursos de actividades didácticas interactivas y herramientas. 3. Paisajes de aprendizaje: <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Metodología: las inteligencias múltiples de Gadner y la taxonomía de Bloom 3.2. Matriz o paleta de programación de actividades. 3.3. Creación de actividades programadas. 3.4. Los paisajes de aprendizaje como punto de partida para crear experiencias gamificadas: <ol style="list-style-type: none"> 3.4.1. Objetivos. 3.4.2. Dinámicas. 3.4.3. Mecánica. 3.4.4. Componentes. 3.4.5. Narrativa.