

El alumno elegirá, diseñará y desarrollará algún prototipo, en su caso, de un proyecto que irá desarrollando a lo largo del curso. Algunos proyectos podrán desarrollarse en grupo de 2 o 3 personas.

No se trata de un trabajo final a realizar en las últimas semanas del curso.

Los proyectos deberán ser una de las opciones presentadas a continuación:

a) Curso en un entorno virtual

Cada participante elaborará un modelo de cómo mejorar una materia, curso o carrera utilizando un EVEA. El modelo final debe incluir el interfaz adecuado, algunos contenidos interactivos y las herramientas de comunicación adecuadas.

La temática deberá versar sobre aspectos relacionados con la Tecnología Educativa y, en cualquier caso, debe ir dirigido a la formación continua de personal docente, etc.. (salvo casos excepcionales a negociar)

Ejemplos:

- Herramientas de trabajo colaborativo para profesores. Guía, actividades y desarrollo.
- Laboratorio Digital: Guía de experimentos para realizar en el laboratorio, en el aula y en casa.

b) Estrategia de Tecnología de la Información

Cada participante o grupo desarrollará una estrategia para el fortalecimiento de la educación y/o gestión educativa a través de la tecnología de la información para una carrera o una institución.

Incluirá el desglose de los actores, costos y acciones involucradas; las

necesidades, objetivos y metas concretas y cronograma; las fortalezas, debilidades, limitaciones, oportunidades y potenciales; los diagnósticos, la infraestructura, los sistemas y las capacitaciones a realizar; las barreras y resistencia al cambio y cómo vencerlas.

Ejemplos:

- Plan Estratégico para el uso de las TIC en la formación de profesores de Baleares.
- Plan de Soporte Técnico-Pedagógico para una Facultad de Ingeniería.
- La Tecnología de la Información como vehículo para el Desarrollo de la Región Oriental.

c) Proyecto de Comunidad Virtual

El alumno o grupo de alumnos definirá la justificación, la visión, los objetivos y metas concretas, los medios, mecanismos, estrategia y acciones para vincular y articular personas e instituciones en torno a un interés o tema común relacionado con la formación y las TIC.

La comunidad virtual será presentada funcionando y operando con sus miembros interactuando entre sí a través de las herramientas habilitadas y con actividades orientadas a promover la participación y que vinculen la realidad de los participantes y su entorno con la comunidad virtual.

La comunidad puede ser temática, regional o ambas e incluso cambiar su naturaleza al irse desarrollando.

Ejemplos:

- Comunidad virtual de TIC y formación ocupacional.
- Comunidad de docentes de educación inicial del Sur de Argentina.
- Comunidad de gestores y administradores de centros educativos.