**CURSO “TECNOLOGÍA RECREATIVA”**

**Objetivo general:**

Este curso ha sido diseñado con el propósito de que el alumnado adquiera conocimientos de forma lúdica sobre informática y programas más usuales mediante actividades atractivas y variadas. En las actuales circunstancias lo telemático ha incrementado si cabe la gran influencia que ya venía teniendo. Moverse con agilidad y de manera divertida por el contexto virtual ya no es una opción sino una competencia que no entiende de edades o condición social. Por ello nos hemos propuesto:

* Consolidar destrezas y habilidades para el manejo de tecnología y APP útiles. Empleo combinado de ordenadores, tabletas, móviles y otros dispositivos que cada vez están más presentes en nuestra vida cotidiana.
* Lograr la transición de programas y dispositivos del mundo del trabajo y los medios de comunicación de masas al ocio y proyectos de vida de personas maduras.
* En suma, superar la dicotomía nativo/inmigrante digital por razón de edad o condición.

**Objetivos Específicos:**

* Manejar los elementos básicos de los sistemas operativos y buscadores más comunes: Safari, Google, IOS, Microsoft y otros.
* Buscar información en redes y repositorios de contenidos.
* Navegar preservando la seguridad y la identidad digital.
* Aprender a aprender en las plataformas educativas.
* Crear contenidos y difundirlos en la red.

**Metodología**

Las actividades se desarrollan mediante talleres con ejemplos y ejercicios prácticos, Cada alumno/a, dentro de lo posible, podrá elegir su propio itinerario formativo y profundizar más en las cuestiones que le atraigan o necesite para ser un protagonista tecnológico de su vida cotidiana en el trabajo, en sus aficiones o en la gestión de su patrimonio.

El curso se organiza en 15 sesiones de 2 horas. La primera sesión es de presentación, en las 14 siguientes se desarrollan 7 temas, dedicándose dos sesiones a cada temática.

**Denominación del módulo:**

Tecnología recreativa.

**Duración del módulo:**

30 horas

**Temática del curso**

1. **Presentación ……………………………………………………………………….. Sesión 1**
2. **Tema 1: Búsqueda de información: buscadores y redes……………………Sesiones 2-3**
3. **Tema 2: Seguridad: protección de datos y huella digital……………………Sesiones 4-5**
4. **Tema 3: Almacenamiento de información en la web…………………………Sesiones 6-7**
5. **Tema 4: Redes sociales. Wassap, Facebook, Instagram, Youtube...……..Sesiones 8-9**
6. **Tema 5: Contenidos. Creación de videotutoriales, fotografía y memes….Sesiones 10-11**
7. **Tema 6: Aprender a aprender. Symbaloo, Uned, Mooc ……….…………….Sesiones 12-13**
8. **Tema 7: Creación intuitiva de blog y app gratis o monetizadas..………….Sesiones 14-15**

**Evaluación**

La evaluación es de tipo no formal, continua e individualizada con especial hincapié en que las expectativas y posibilidades de cada alumno/alumna sean tenidas en cuenta en todo momento.

Se tiene en cuenta de forma criterial el progreso del alumno mediante pretest-postest de competencias telemáticas logradas y no mediante un examen normativo con referencia al conjunto de contenidos formales. Es decir, se establece una competición integradora del alumno consigo mismo, no con los demás compañeros/as.

En el acto de clausura del curso se llevará a cabo la entrega de certificados oficiales emitidos por Uned-Senior.