

Aplicación de herramientas digitales en innovación educativa

Horas

50

Acerca de este curso

Cod: PM2225

UA 1. Las TIC en el aula (7 horas)

1. Qué zona las TIC
2. Aspectos positivos y negativos de las TIC en el aula

UA 2. Creación de contenidos educativos multimedia (12 horas)

1. Elaboración de actividades educativas multimedia
2. Pizarra digital con Smart Notevook
3. Viñetas de comica con Go! Animate
4. Mapas mentales y organigramas: Wallwisher, Gliffy, Mindmesiter, Text2, Bubbl
5. Revista digital Joomag

UA 3. Utilización de entornos virtuales en el aula (7 horas)

1. ¿Qué son los entornos virtuales de aprendizaje?
2. Google maps
3. Gooble Art Project

UA 4. Utilización y aplicación de recursos multimedia en el aula (7 horas)

1. La película como recursos educativo
2. Grabaciones de voz en vídeo. Audacity
3. Creación y elaboración de vídeos educativos. Camtasia e Imovie

UA 5. Aplicación de herramientas digitales en la innovación educativa. Los programas de presentaciones. (7 horas)

1. ¿Cómo y para qué realizar una presentación?
2. Programas de presentaciones

UA 6. Publicación de material didáctico en una plataforma de teleformación. (10 horas)

1. Definición de plataforma de teleformación
2. Moodle
3. Publicar contenidos en Moodle

¿Qué aprenderás?

- Considerar las TICS como un recurso aplicable en el aula, analizando el uso de los diferentes tipos de herramientas, así como la importancia en el desarrollo cognitivo y emocional del niño/ adolescente.
- Considerar las TICS como un recurso aplicable en el aula, analizando el uso de los diferentes tipos de herramientas, así como la importancia en el desarrollo cognitivo y emocional del niño/ adolescente.
- Diseñar, desarrollar y mostrar las diferentes actividades elaboradas con los programas y herramientas educativas, tales como: organigramas, mapas mentales, sopa de letras, crucigramas, entre otras.
- Aplicar en el aula la utilización de diferentes recursos tics.
- Analizar la importancia de los recursos audiovisuales en el aula, así como programar y mostrar una actividad en la que se ponga en práctica el manejo y la utilización de diferentes herramientas de edición de video y audio, analizando un tema concreto a elegir por el alumno o docente.
- Analizar y debatir sobre los diferentes elementos que deben aparecer en una presentación, así como diseñar y desarrollar diferentes presentaciones, utilizando diferentes programas y herramientas con el fin de exponerlas en el aula.