

DIDÁCTICAS ESPECIALES EN RED - EXPERIENCIAS TIC EN EL AULA			
LÍNEA DE FORMACIÓN	Competencias Digitales Docentes. Formación Universitaria Especializada de Postgrado.		
DESTINATARIOS	Primaria, secundaria, bachillerato, ciclos formativos de grado medio y superior, Escuelas Oficiales de Idiomas, Centros de Educación de Personas Adultas (CEPA) y Centros de Educación a Distancia (CEAD)		
NÚMERO TOTAL DE HORAS	-	HORAS PRESENCIALES 75 horas (3 ECTS)	HORAS NO PRESENCIALES
NÚMERO DE PLAZAS	40		
FECHAS) Y HORARIO	<p>Inicio y fin de la Actividad: 22/11/2021 - 17/12/2021</p> <p>El módulo DIDÁCTICAS ESPECIALES EN RED - EXPERIENCIAS TIC EN EL AULA tiene 3 ECTS (<i>EuropeanCredit Transfer and AccumulationSystem</i>) lo que equivale a un trabajo del estudiante de 75 horas. Atendiendo a los ECTS, estas 75 horas (25h/ECTS) se dividen en 30 horas presenciales (40%) y 45 horas de trabajo autónomo (60%). Las 30 horas presenciales se imparten a través de la Plataforma de eLearning de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) (https://e-learning.ulpgc.es/):</p> <p>Las 30 horas presenciales se imparten a través de la Plataforma de eLearning de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) (https://e-learning.ulpgc.es/):</p> <p>15 horas de clases expositivas y participativas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento de las clases expositivas impartidas por el tutor, preferiblemente de forma síncrona y si no es así, de forma asíncrona a través de las grabaciones que se irán generando y almacenando en la plataforma de eLearning de la ULPGC. <p>15 horas de actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo on-line individual y/o grupo • Consultas: foros, chats, ... 		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD DE FORMACIÓN	<p>Los contenidos que se presentan en este módulo se encapsulan en experiencias de uso de las TIC en el aula. A través de ellos podemos comprobar que es necesaria la formación docente en el uso de la tecnología, para poder resolver con ella, situaciones de aprendizaje en distintas áreas y materias. Los contenidos, pues, van asociados al discurrir de la vida en el aula y a las aplicaciones informáticas que utilizamos, así como al uso de modelos de integración de dichas tecnologías con alumnado de Educación Primaria. En este módulo encontrarás también elementos de Realidad Aumentada que puedes utilizar para ampliar tu experiencia.</p> <p>Con el estudio de este módulo se pretenden desarrollar las siguientes competencias</p>		

	<p>específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivos y competencias a desarrollar. <ol style="list-style-type: none"> 1.- Adquirir conocimientos en la variedad de recursos TIC que pueden mejorar la calidad docente. 2.- Conocer distintas situaciones que se dan en el aula y cómo se resuelven a nivel tecnológico. 3.- Adquirir sensibilidad hacia el cambio metodológico, para propiciar situaciones de aprendizaje que vayan más allá de la transmisión de conocimientos. 4.- Conocer la aplicación de distintas herramientas en las áreas curriculares. 5.- Adoptar actitudes proactivas en la búsqueda de recursos y aplicaciones digitales que faciliten el aprendizaje por parte del alumnado. 6.- Mejorar la competencia digital entre los/as participantes en dicho módulo.
<p>CONTENIDOS DE LA ACTIVIDAD DE FORMACIÓN</p>	<p><u>Contenidos Teóricos-Prácticos</u></p> <p>Introducción Objetivos y competencias a desarrollar. Punto de partida. Entorno de trabajo. Un aula virtual: CHAMILO. Primer escollo: ¡no hay libros de texto! Primeros pasos: lograr que la tecnología funcione. Dictados virtuales. La lista de tareas: WIKI. Elaboración de contenidos: lecciones. Propuestas de tareas: las WEBQUEST. Empezar desde cero. EXELEARNING. HOT POTATOES: compartiendo cuestionarios. AUDACITY: manipulando sonidos. Audiolibros. Una forma de dar vida a los textos de un libro. Historias en un minuto. (Lengua). Subtitulado de vídeos. La Capilla Sixtina. Pensamiento computacional. Un proyecto para el centro. Creando una historieta. SCRATCH. Matemáticas con SCRATCH. Snap! Pensamiento divergente. Alumnado con NEAE. Problemas y soluciones. (PYS) La lista de la compra. Hoja de cálculo. Flippedclassroom. EDPUZZLE. Midiendo. HOMESTYLER. Safaris matemáticos Pirámides truncadas. Hologramas. Cuerpos geométricos. TINKERCAD. Evaluación de contenidos. THATQUIZ. Usando el móvil para corregir. PLICKERS.</p>

	<p>El blog como recurso educativo. WORDPRESS. Historias de mi vida. TIKI-TOKI. Gamificación. QUIZZZ. KAHOOT! Una alternativa a QUIZZZ, JEOPARDILABS. Un tablero para toda la clase. CLASSCRAFT. Toda una aventura en clase. Radio patio. Una forma diferente de disfrutar del recreo. Active presenter. Minitutoriales. Robótica. Programación de robots. ARDUINO. La electrónica en el aula. MBLOCK. Proyecto PRIMROV: barcos robotizados. PLOCAN. Robótica de bajo coste. CROCODILE clips. Circuitos eléctricos. Experimentos caseros. Jugando con la ciencia. THINGLINK. Imágenes con contenido interactivo. PREZI. Huyendo del powerpoint. POWTOON. Presentaciones en vídeo. CANVA. Creando infografías. JOO MAG. Revistas digitales. Mapas mentales. CMAPTOOLS. GOCONQR. Formación de grupos. FLUKY. CLASSDOJO. REPORTERS. Croma. Drones en el aula. Itinerarios por la ciudad. EDULOC.</p>
LUGARES DE CELEBRACIÓN PROPUESTOS	Plataforma de eLearning de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) (https://e-learning.ulpgc.es/)
DATOS DEL/ DE LOS PONENTE/S	SIMÓN MARTÍN SANTOS Profesor de Educación Primaria smartint@gmail.com
COSTE	Matrícula regular: 120 € Matrícula afiliados/as STEC-IC: 100 €
DATOS DEL RESPONSABLE	Juan Luis Navarro Mesa Profesor Titular de Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) juanluis.navarro@ulpgc.es