



SSCE009PO. Herramientas digitales en el aula

Sku: PS66653

Horas: 160

OBJETIVOS

Utilizar las herramientas digitales y redes sociales con fines educativos

CONTENIDOS

UNIDAD 1. APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL EN LA EDUCACIÓN. 1.1.

Introducción. 1.1.1. La Pizarra digital y la Pizarra Digital Interactiva (PDI). 1.1.2. Descripción y componentes de una PDI. 1.1.3. Tipos y modelos de PDI. 1.1.4. Funciones básicas de una PDI. 1.1.5. Ventajas que aporta el uso de las PDI en el aula. 1.2. Configuración y utilización de la PDI. 1.2.1. Primeros pasos para la puesta en marcha. 1.2.2. Proyector. 1.2.3. Conexión de los componentes básicos de una PDI. 1.2.4. Instalación del software de la PDI. 1.2.5. Calibración y orientación de la PDI. 1.2.6. Utilización de herramientas y aplicaciones. 1.2.7. Creación de materiales con la PDI. 1.2.8. Edición de materiales didácticos. 1.3. Uso innovador de la PDI en el desarrollo de clase. 1.3.1. Nuevas aplicaciones de las PDI en el aula. 1.4. Recursos educativos para la aplicación de la PDI en el aula. 1.4.1. Las mediatecas y repositorios multimedia. 1.4.2. Software educativo y programas de autor. 1.4.3.

Repositorios de actividades desarrolladas en función de los niveles educativos y materias.

UNIDAD 2. APLICACIÓN DE LAS TABLETS EN LA EDUCACIÓN. 2.1.

Aplicación de las Tablets en la educación. 2.1.1. Introducción. 2.1.2. Características generales de la Tablet. 2.1.3. Aplicación de las tablets en la educación. 2.1.4. Desarrollos de específicos para educación.

UNIDAD 3. LAS REDES SOCIALES EN EL AULA. 3.1.

Introducción a la aplicación de las redes sociales a la educación. 3.1.1. Contexto histórico: evolución de la web. 3.1.2. Redes sociales en España. 3.1.3. Las redes sociales aplicadas a la educación. 3.1.4. Servicios y tipos de redes sociales. 3.2. Las redes sociales en la educación. 3.2.1. Las Redes Sociales aplicadas al ámbito educativo. 3.2.2. Tipos de Redes Sociales. 3.2.3. Redes Sociales horizontales. 3.2.4. Redes Sociales verticales. 3.2.5. Análisis y utilización de las Redes Sociales en el contexto educativo. 3.3. Seguridad y aspectos legales en las redes sociales. 3.3.1. Seguridad en las redes sociales. 3.3.2. Identidad digital. 3.3.3. Privacidad en las redes sociales. 3.3.4. La legalidad de los contenidos y las nuevas tipologías de propiedad intelectual. 3.3.5. La utilización por parte de los menores de las redes sociales.

UNIDAD 4.

GAMIFICATION 4.1. Introducción a la gamification. 4.1.1. Concepto

Gamification/ludificación. 4.1.2. Bases pedagógicas: los procesos de aprendizaje a través del juego. 4. 2. Diseño de Gamification. 4.2.1. Estructura de gamification. 4.2.2. Los Gamers o jugones. 4.2.3. Programa de recompensas: los badges o insignias. 4.2.4. Las herramientas de gamification. 4.2.5. La gamification en la web 2 0. 4.2.6. Construcción de una comunidad. 4.2.7. Evaluación de resultados.