



Aplicación de herramientas digitales en innovación educativa

Sku: PM2225

Horas: 50

Formato: HTML

OBJETIVOS

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. **Objetivos Específico**

- 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.

CONTENIDOS

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 don Smart Notevook 3. Viñetas de comica con Go! Animate 4. Mapas mentales y organigramas: Wallwisher, Glify, 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